

競技規定目次

■ 主な変更点

- ◎フリースタイルでの使用可能枚数が9枚までに変更
- ◎ディビジョン1の競技中のタイムカウントがはまります
- ◎ディビジョン1でもローラーが評価対象になります
- ◎フリースタイル審査内容の変更
- ◎ディスタンスのフィールド&ポイント設定の変更
- ◎フリースタイル&ディスタンス競技における失格・終了の条件変更
- ◎フリースタイルにおける犬のクラッシュによる減点方法、キャッチレートの採用方法の変更
- ◎フリースタイルにおけるタイム計測開始のタイミングの変更
- ◎ディスタンスにおいて、10カウントルールでの減点廃止

※詳細・その他の規定につきましては本書を良くお読みください。

■ A.W.I.Japan 競技規定 全種目共通事項 …… 2 ～ 3ページ

- ・競技に使用できるディスクについて
- ・同一種目に複数エントリーする場合の条件について
- ・競技中失格になる行為について
- ・競技の中断・再開が考慮されるケースについて

Division1・Division2・TrialClass

■ A.W.I FREESTYLE 国際競技規定 …… 4 ～ 7ページ

- ・競技ディスクについて
- ・競技時間について
- ・フリースタイル競技に使用する音楽について
- ・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
- ・FREESTYLE ジャッジング 各審査カテゴリーの審査内容

■ A.W.I Toss & Catch 国際競技規定 …… 8 ～ 11ページ

- ・Toss and Catch rules
- ・フィールド図
- ・フィールドレイアウト ポイント設定
- ・Toss and Catch 日本版追加ルールおよび補足説明
- ・Ashley Whippet Toss and Catch World Championships 出場資格について

A.W.I.Japan 競技規定 全種目共通事項

※USルールを基本としておりますが、一部日本仕様となっております。

競技に使用できるディスクについて

- ・HERO DISC ファストバックタイプ オールサイズ可
- ・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

同一の種目に複数エントリーする場合の条件について

- ・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。

失格になる行為について

- ・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)
但しトライアル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
- ・競技中犬がフェンス(ネット)の外へ出てしまった場合、ジャッジの判断によりプレーの続行が不可能と判断し失格とする事がある。
- ・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。
- ・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。但し、交通状況等の理由で事前連絡を受けたチームは、その対象にならない
- ・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

競技の中断・再開が考慮されるケースについて

- ・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

A.W.I FREESTYLE 国際競技規定

競技ディスクについて

※使用可能ディスクは、共通競技規定をご参照ください。

最大9枚までのディスクが使用可能です。

演技時間について

Division1 120秒 ・ Division2 90秒 ・ トライアルクラス 60秒

タイム計測は1枚目のディスクが、プレイヤーの手より投げ出された瞬間からとなります。

ただし、1枚目のディスクが投げ出されるまでの制限時間は15秒までとなり、経過後は自動的に計測開始となります。

※投げ出された判断として、1枚目のディスクが手から離れたら、もしくは、手から離れていなくても犬が啜え取る様な事象も含まれます。

フリースタイル競技に使用する音楽について

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。

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

◆競技の中止・再開

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。

◆フリースタイル競技における失格行為

競技中犬がフェンス(ネット)の外へ出てしまった場合、ジャッジの判断により演技の続行が不可能と判断し失格とする事がある。

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。

※その他、失格になるケースについては共通競技規定をご参照ください。

FREESTYLE 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、テイクはキャッチングレートのカウントの対象とはなりません。

ディビジョン2・トライアルクラスに関しては、テイクもカウント対象となります。

・総合得点は下記の4項目ドッグ・ヒューマン・チーム・オーバーオール合計40満点とします。

・キャッチレートの集計は基本的に行いますが、得点としては加算いたしません。タイブ레이크として使用するものとします。

●ドッグ / 犬のパフォーマンスの審査

●ヒューマン / 人間のパフォーマンスの審査

●チーム / 演技全体のまとまり・チームの協調性・チームパフォーマンスの審査

●オーバーオール / ルーチンによる全体の印象度・他の審査項目以外の審査されるべき要素

●キャッチレート / キャッチ率 例:22キャッチ/30スロー×10=7.3333 7.3ポイントとなります。

DOG

Dog Category scores

チームメンバーである犬のパフォーマンスを評価する項目です。

評価要素は以下の内容になります。

◎ディスクに対する、集中・追う意欲・キャッチ能力

◎ハンドラーの指示に対する反応

◎スピード&持久力

◎跳躍力(ハンドラーを踏み台にするような跳躍を助けられているものも含む)

◎跳躍時の空中姿勢コントロールと安全に着陸する判断能力

様々な位置、距離感、方向によるディスクをキャッチする能力の表現に対してはDOGスコアをより高める要素となります。

HUMAN

Human Category scores

チームメンバーである人間のパフォーマンスを評価する項目です。

評価要素は以下の内容になります。

◎運動能力

◎協調性

◎スムーズな動作

◎創意工夫・技術革新・創造性

◎全体のスキルレベル

様々なスロー、ディスクコントロールおよびルーチンの難易度はHUMAN スコアをより高める要素となります。

TEAM

Team Category scores

チームとしての、犬と人間両方のパフォーマンスを評価する項目です。

犬と人間のコミュニケーション能力を主にみています。

評価要素は以下の内容になります。

◎ルーチンの構成

◎ディスクマネージメント

◎フィールドマネージメント

◎技術革新

◎犬の方向を変えさせるためのテンポの速いスロー、複数のディスクの創造的かつ効果的な使用
素早い動き、ハンドラーとのコミュニケーション

犬とディスクを含む連続した様々なトリック、それに伴う途切れのないスローは、より高い評価となります。

シーケンスの間、ディスクを回収するために、または他の目的の為に長い停止が無く、ルーチンが円滑に流れる必要があります。ただし、難易度の高いトリックの為にセットアップによる若干の流れの停止は減点の対象とはなりません。

OVERALL

Overall Category scores

このカテゴリーは、ルーチンによる全体的な印象を採点し、他のカテゴリーにおいて採点しきれない部分を補う事のできる、どんな場合にも対応可能なカテゴリーです。

採点基準として、観客・ジャッジに対するアピールも含まれます。

評価要素は以下の内容になります。

◎エネルギーレベル(迫力・気迫等の要素)

◎エキサイトメント(わくわく感・興奮を与える等の要素)

◎ウォファクター(観客に驚きや感動を与える等の要素)

◎ショーマンシップ(観客を楽しませる等の要素)

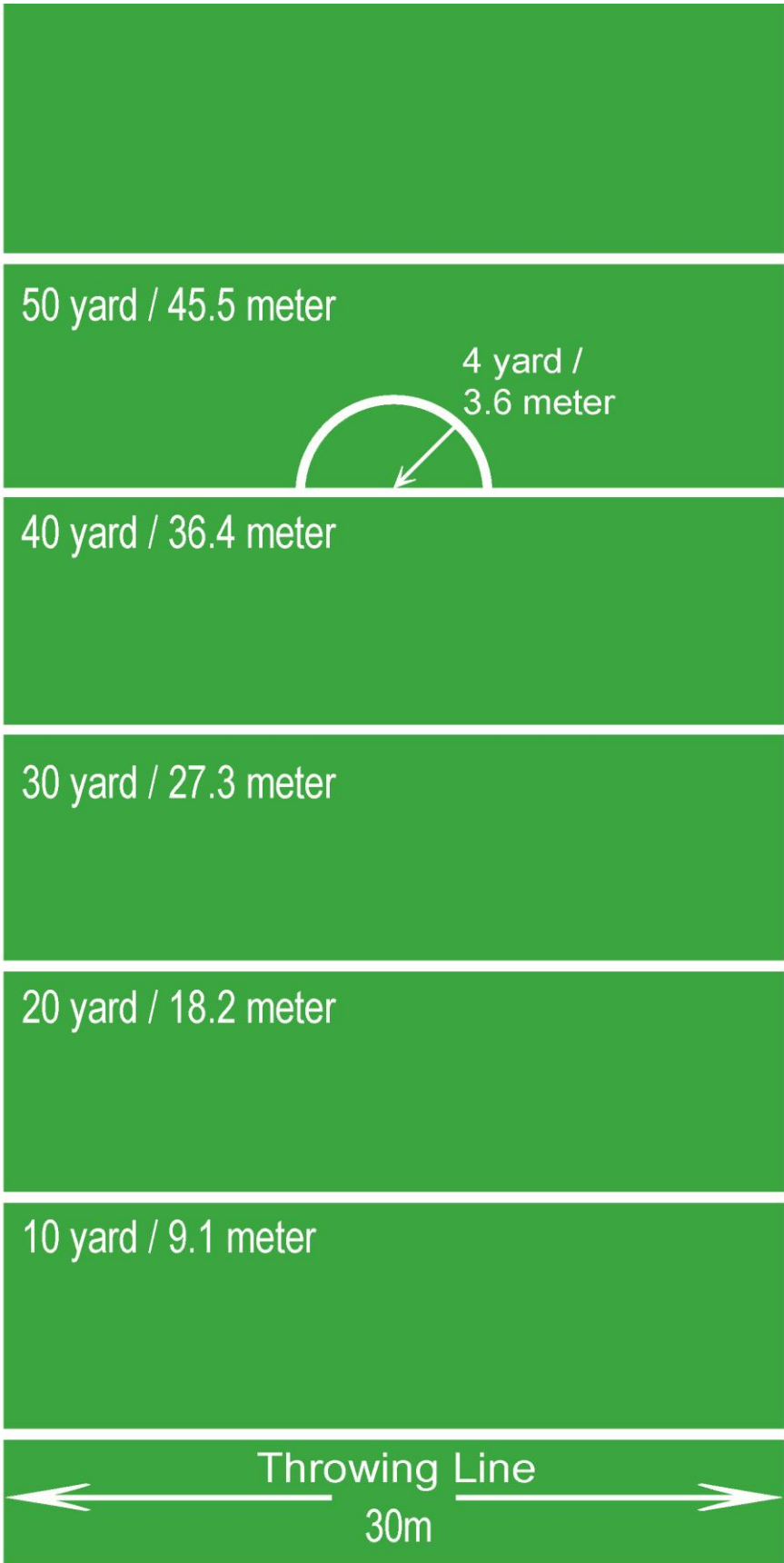
◎楽曲の解釈、芸術性、演出

犬・人間・チームそれぞれの能力の効果的な表現はスコアをより高める要素となります。

A.W.I Toss and Catch 国際競技規定

Toss and Catch rules

- ◆制限時間60秒（ディビジョン2・トライアルクラス 45秒）
 - ◆使用可能ディスク A.W.I.Japan 競技規定に準ずる
 - ◆使用可能枚数 1枚
 - ◆競技規定詳細
 - ・制限時間内は、何投でもスローを行う事が可能です。
 - ・競技スタート前は、犬とプレイヤーはスローイングエリア内にいなくてはなりません。
チーム名をコールされた後、10秒以内に準備が完了している事が理想とします。
 - ・MCのカウントに合わせ競技がスタートします。
「5秒前・・・3・2・1スタート」のコールが入ります。
 - ・スタートコール前にスローを行った場合、そのスローは無効となり2投目より有効となります。
 - ・スローを行う際は、スローイングラインの後ろにいなくてはなりません、それ以外はフィールド内を自由に移動する事は可能です。また、犬・ディスクに触れる事も可能です。
 - ・スローした際、足がラインより著しく出ている場合、フットフォルトとなり無効スローとなります。
 - ・残り時間のカウントダウンは、「30秒経過」「15秒前」「10秒前」「5・4・3・2・1・タイムアップ」のコールがMCによっておこなわれます。タイムアップコール中のスローについては有効となります。
- ※米国本部のルール規定において、競技中のディスク交換が可能な記載がありますが、日本においては採用しておりません。



フィールドレイアウト ポイント設定

※米国本部のルールでは、スロー方向について選択可能となっておりますが、日本戦においては、大会主催者が定めただけの方向のみとなります。

※フィールドレイアウトについては図を参照ください。

◆ポイントゾーン

ポイント設定は以下のようになります。

- ・9.1m ~ 18.2m 0.5point
- ・18.2m ~ 27.3m 1point
- ・27.3m ~ 36.4m 1.5point
- ・36.4m ~ 45.5m 2point

- ・キャッチの際、犬の足がラインをまたいでいる場合は、低い方のポイントが加算されます。
- ・ボーナスポイント+0.5 : 犬の後ろ脚が36.4mのラインを越えたうえで、着地した際のいずれかの足がボーナスゾーンの半円の中にある事が条件になります。

ポイント加算例

- 1投目 2ポイント
- 2投目 ボーナスゾーン 2.5ポイント
- 3投目 ノーポイント
- 4投目 ボーナスゾーン 3.0ポイント
- 5投目 ボーナスゾーン 3.5ポイント

ラウンド合計 11ポイント

上記のように、同ラウンド内においてボーナスゾーンでのキャッチが認められた場合、1回目が+0.5ポイント、2回目が1回目のポイントに対し+0.5ポイント、といった形で、ボーナスゾーンでのキャッチの場合のみ、前ポイントに対し+0.5ポイントの加算となります。

Toss and Catch 日本版追加ルールおよび補足説明

ポイント確定条件

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。

ポイントとして認められないケース

- ・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

トライアルクラスのためのルール

エリアごとのポイントはそのままの設定となります。
ポイント確定条件は、リトリーブ(ディスクを持ち帰る事)により確定します。
リトリーブ成立と判断するのは0ポイントゾーン(スローイングラインから9.1mラインの間)までディスクを持ち帰ることが条件となります。それ以前に犬またはディスクに触れた場合はそのスローに関しては無効となります。
ロングリードは使用可能です。ただし、逃走防止用としての使用以外は控えてください。

Ashley Whippet Toss and Catch World Championships 出場資格について

- ・米国内戦においては、各大会上位4チームが資格を得る事が出来ます。
- ・その他の各国で行われる世界選手権予選については、上位5チームが資格を得る事が出来ます。
- ・全ての予選において、T&Cを2ラウンドおこない、その合計ポイントにおいての上位4チームが対象となります。
※日本国内戦においては、各大会上位3チームまで表彰。世界選手権出場権はファイナル戦においての上位5チームとなります。(ファイナル戦は毎年6月開催予定)
- ・大会進行上の都合、全てのチームによる2ラウンド開催が難しい場合、大会本部の判断により上位10チームまたは上位15チームによる第2ラウンドへの変更が可能となっております。