

【大会全般】

- ・ 競技のスムーズな進行のため、MC、ジャッジ、誘導係の指示にはすみやかに従ってください。
- ・ 各自の出走順を事前に確認し、競技に遅延が生じないようにご協力ください。
(出番に間に合わなかった場合、その競技は**失格**となります。)
- ・ 質問は、大会前のキャンプテンミーティング、または休憩時間にチームキャプテンよりお願いします。大会進行の妨げとなるため、競技中には対応いたしません。
- ・ 反則・失格を未然に防ぐためにジャッジが注意を促すことがありますが、ジャッジが帽子を投げ入れない限りは失格ではありませんので、競技を続行してください。
- ・ 競技中のおやつの使用は認めますが、地面に落とさないようご注意ください。また、ポロポロくずれるような形状のものの使用は控えてください。
- ・ 音が鳴るタイプのおもちゃやクリッカーの使用は認められません。ただしディスタンス・キャッチにおいてのみ使用を認めます。
- ・ 競技中にリンク内でイヌが排泄した場合、その競技は失格となります。
- ・ ハンドラー以外がリンク外から指示を出すことは認められません。

また、以下の行為は、**イエローカード提示（注意）**または**帽子の投げ入れ（失格）**対象行為とみなします。**イエローカードは2回提示で失格となります。**

- ・ 主催者係員の指示に従わず、競技進行の妨げとなった場合
- ・ 他の競技者やイヌを危険にさらすような行為が認められた場合
- ・ 運営・進行等にクレームをつけた場合
- ・ 判定にクレームをつけた場合
- ・ 他の競技者を誹謗・中傷した場合
- ・ イヌに対し愛護精神に反する行為が見られた場合

【ミュージカルチェア】

進行ルール 《全ペア出場》

- ① 音楽が始まったら、イヌをツケ（ヒール）のポジションにつけて、ラインの外側を反時計周りに歩きます。
- ② 音楽が止まったら、ラインの外でイヌにオスワリ-マテを指示し、イヌがオスワリしたことを確認してから、イスを取りに行きます。
- ③ イスを取れなかったハンドラーが、他のイヌのオスワリを崩すように誘惑することができます。ただし、下記のルール詳細を守ってください。
- ④ MCが終了の合図を出した時点でイスに座っていなかったハンドラーが負けになります。
- ⑤ 最後に1ペアが残るまで、順次イスを減らしていきます。

ルール詳細

- ・ よりエンターテインメント性を高めるために、イスを取りに行くときは、多少走ってもかまいません。ただし、事故が起きないように十分に気をつけてください。
- ・ ミュージカルチェアは、オフリードで歩くことをトレーニングするための競技です。ミュージカルチェアに初めて挑戦する場合は、リードを付けても構いませんが、コーナーを曲がる時やイヌを座らせる際に、リードを引っ張りイヌにショックを与えないようにしてください。
- ・ 大会によっては、リードの着用を認めないこともあります。各大会のルールに従ってください。
- ・ 原則として、前のペアを追い抜くことはできません。ただし、ジャッジより指示があった場合のみ、これを認めます。
- ・ イヌに触れることは一切禁止です。
- ・ 座らせた際に、イヌの体の一部やリードがラインにかかっていたら、オスワリしたと認められません。
- ・ イスとイスの間を通ることはできません。
- ・ イヌのおしりが地面から浮いた時点、または肘をついてフセの体勢になった時点で、オスワリを崩したとみなします。この場合は、必ずイヌのところへ戻って、両足ともラインの外に出て、オスワリをやり直してください。

[他のイヌを誘惑するときのルール]

- ・ 他のイヌから1メートル以上離れてください。
- ・ ハンドラーが競技エリアから出ることはできません。（イヌの外側を通ることはできません）
- ・ 自分のイヌを、他のイヌの近くに座り直させる行為は禁止しますが、ハンドラーもイヌも他のイヌから1M以内に近づかないでください。
- ・ 他のイヌのオスワリを崩す際に、オヤツを手にとって誘惑する、イヌを怖がらせる、脅かす、名前を呼ぶといった行為は認められません。

Dr. ダンバーコメント

犬を右につけて歩くトレーニングをしましょう。イスを早く取りに行きやすくなります。

【キャットウォーク】

進行ルール 《各チーム2ペア出場》

- ① MCの指示で、ハンドラーはスタートラインでホルダーにイヌを預け、スタンバイさせます。
- ② MCの指示で、ハンドラーは自分のレーンのハンドラーエリアまで移動します。
- ③ ホイッスルの音でホルダーはイヌを離します。
- ④ ハンドラーはできるだけゆっくりと犬を呼び戻します。
- ⑤ 四肢がゴールラインを超えた時点でゴールとみなされます。
- ⑥ この競技は、ゆっくりと呼び戻しすることを競うゲームで、後からゴールした犬が勝者となります。

ルール詳細

- ・ スタートの際、ハンドラーは必ずハンドラーエリアまで下がってください。
- ・ ハンドラーエリアから体や足を出しても構いませんが、ハンドラーエリアの中に必ず片足が残っているようにご注意ください。エリア内の足が地面から浮いた時点で失格となります。
- ・ ホイッスルが鳴る前から呼び戻しの合図を出していても構いません。
- ・ スタートのホイッスル後、3カウント終了までにスタートラインを超えなかった場合は失格となります。(17.改)
- ・ 途中でどんな姿勢であれ、一瞬でも止まったとジャッジが判断した場合は失格となります。(17.改)
- ・ 犬に後ろ歩きさせる、またはゴールと反対方向に行かせる指示を出さないでください。このような指示が出されたらジャッジが判断した場合は失格となります。
- ・ 競技エリアの外に出てしまった犬は呼び戻してかまいませんが、センターラインを超えて隣のレーンに入ってしまったら即座に失格となります。
- ・ 僅差で判定がしにくい場合は再レースをお願いしますので、すみやかにスタートラインにお戻りください。
- ・ ゴール後は他の競技者の邪魔にならないように確実に犬をコントロールしてください。

【KONG レトリブ】

進行ルール 《各チーム1ペア出場》

- ① MCの指示で、ハンドラーとイヌはハンドラーボックス内にスタンバイします。
- ② MCの「Ready, Steady, GO!」の合図から1分間、レトリブゾーンに散らばっているおもちゃを持ってこさせ、カゴに入れます。
- ③ 制限時間が経過した時点で競技終了とします。

（おもちゃの種類）

- ・赤コング
- ・コングスモールウァバ（小）・コングウァバ（大） ※2019年公式大会より、トレーニングコングから変更。
- ・コングリング
- ・コングトラックス
- ・ワイルドノットテディ
- ・コングドットトライアングルS（小）・コングドットスクエア（大） ※2019年公式大会より、ボンボンから変更。

（ポイントの種類）

- ・1ポイント
- ・3ポイント
- ・5ポイント
- ・総スコア×2（ボーナストイ）
- ・総スコア×1/2（ペナルティトイ）
- ・15秒間延長

ルール詳細

- ・ ハンドラーボックスから手を伸ばして、おもちゃを受け取ってもかまいませんが、ハンドラーボックスの中に必ず片足が残っているようご注意ください。ボックスの中に残っていた片足がはみ出し、両足ともボックスから出てしまった時点で失格となります。
- ・ 制限時間が過ぎた時点で、カゴの中に入っていないおもちゃは、得点対象となりませんのでご注意ください。
- ・ 各おもちゃのポイントは、大会当日にくじ引きで決定します。

（ペナルティトイについて）

- ・ イヌがペナルティトイをくわえた状態で、ペナルティーエリアに入ってしまった時点で、総スコアは1/2になります。
- ・ ペナルティーエリアの手前で落としたのに、転がってペナルティーエリア内に入った場合は、入

ったとはみなされません。ただし、それを再度くわえた場合は、入ったとみなします。

【ディスタンス・キャッチ】

進行ルール 《各チーム1ペア出場》

- ① MCの指示で、ハンドラーはイヌをキャッチングゾーン内に自分と向かい合わせになるように待たせます。ハンドラーは投げるアイテムを持ってハンドラーゾーンの中に立ちます。
- ② MCの合図の後、ハンドラーは15秒以内にアイテムを投げ、イヌにダイレクトキャッチ（バウンドなし）させます。
- ③ 記録は、スローイングラインからもっとも近いイヌの足の着地点までを垂直に測ります。
- ④ 2回のトライのうち、より長い記録が残ります。

ルール詳細

- ・ 投げる際、スローイングラインを踏んだり超えたりしないよう（フットフォルト）にご注意ください。フットフォルトの場合は、記録ゼロになります。
- ・ キャッチングゾーンでイヌを待たせるときはどんな姿勢でもかまいません。
- ・ MCの合図から15秒以内に投げてください。
- ・ キャッチして着地した際、イヌの足が4本ともキャッチングゾーンの中に入っていなければいけません。
- ・ 投げるアイテムはハンドラーが用意してください。ただし、毛、綿、ゴムのような自然素材でできたもので（プラスチックは適さない）、イヌが飲みこめない程度の大きさであること。
- ・ ディスク型の玩具の使用は認められません。

【テイク&ドロップ】

進行ルール 《各チーム1ペア出場》

- ① MCの指示でハンドラーはハンドラーボックス内のイスに座ります。
- ② MCの合図で競技がスタートすると、ハンドラーはマーカのぬいぐるみ（詳細参照）をイヌにくわえさせ、制限時間 1分以内にターゲットになるべく近い場所にマーカを落とすよう指示します。制限時間内であれば、何度やり直してもかまいません。
- ③ イヌがマーカを落とした位置に満足したら片手をあげて「マーク！」と言います。1分が経過した時点、またはハンドラーの「マーク！」を持って競技終了とします。

ルール詳細

- ・ いったんイスに座ったら、制限時間の1分が過ぎるまで立ち上がることはできません。ハンドラーのおしりがイスから浮いた時点で失格となります。
- ・ ハンドラーから1 m内であれば、イヌにマーカをくわえさせるために、マーカを床に落としてもかまいません。ただし、それを拾うためにイスを離れることはできません。
- ・ 床に落ちたマーカを拾い、犬にくわえさせることはできますが、その際、イスから離れることはできません。ハンドラーのおしりがイスから浮いた時点で失格となります。
- ・ ハンドラーが「マーク！」と言わないまま制限時間が過ぎてしまった場合は、記録ナシとなります。例え、足元に落ちていても手を上げて「マーク！」と言いましょう。
- ・ 競技エリアから出てしまったイヌは呼び戻してかまいませんが、その際イスから立ち上がらないようご注意ください。
- ・ ハンドラーはゲーム開始前に競技エリアに入ってはいけません。イヌにターゲットの位置を教えることも認められません。
- ・ スタートラインより手前でマークした場合は、記録なしとなります。
- ・ マーカのぬいぐるみはハンドラーが用意してください。ただし、適正にジャッジするため、マーカはイヌがくわえたときに地面にすらない物、口から放した時に転がらない物を使用してください。

※このゲームの趣旨として、方向指示トレーニング（ハンドラーの指示に従ってあらゆる方向に動く）が重要な要素となります。これまでの大会でターゲットトレーニング（特定の目標に向かわせる指示）を採用する場面が見うけられましたが、この方法は上記のゲームの趣旨と性質上異なります。

【イヌとワルツ】

進行ルール 《各チーム参加ペア内》

- ・ 制限時間3分の振り付け演技です。
- ・ 5人のジャッジにより技術点と芸術点のそれぞれについて50点満点、合計100点満点で評価します。
- ・ 演技内容はダンス、寸劇、コメディ、アクロバティックなショー等自由ですが、何より見ていて楽しいことが大切です。
- ・ 小道具やコスチュームを使っても構いません。ただし、演技の前にすぐに準備できるものにしてください。

※これまでのイヌとワルツでは、より多くの頭数で演技をされることが高く評価されてきましたが、そのことがかえって多頭参加を強制し、演技の幅を狭めてしまうことになっているのではないかと危惧しております。

2014年度からは、参加頭数による評価は行なわないことを公表し、頭数に関わらず、純粋に楽しく、素晴らしいパフォーマンスに対して評価します。

本大会での採点基準は、下記の通りとします。

<本大会>

技術点 50点

芸術点 50点

Dr. ダンバーコメント

通常、1頭だけ、あるいは2－3頭の演技のほうがうまくいきます。人数が少ない方が、練習の時間を合わせるのもやりやすいからです。

【リコールリレー】

進行ルール 《各チーム3ペア出場》

- ① MCの指示で、ハンドラーはイヌとホルダーをスタートラインの後にスタンバイさせます。
(ゴールに向かって右側のチームは右から左へ向かって、第一走者、第二走者、と並び、左側のチームは左から右へ向かって、第一走者、第二走者、と並びます)
- ② MCの指示で、ハンドラーはゴールラインの後ろまで移動します。
- ③ MCの「Ready,Steady,GO!」の合図で、第一走者から自分のイヌを呼び、ゴールラインを完全に超えたところでオスワリをさせ、犬の頭をポンとたたきます。
- ④ ジャッジの「ハイ!」の合図を確認したら、次に走るイヌをホールドしているホルダーはイヌを放し、ハンドラーがイヌを呼びます。
- ⑤ 3番目のイヌがゴールでオスワリをし、ハンドラーがイヌの頭をポンとたたき、ジャッジの「ハイ!」の合図を確認したら、全ハンドラーが自分のイヌにフセを指示します。尻尾を含む体全体がゴールラインを超えたところで全頭が同時にフセをした時点で競技終了となります。

ルール詳細

- ・ 事前に、各イヌのホルダー役を決めておいてください。人が足りないチームへのみスタッフがホルダーとして参加します。
- ・ イヌにオスワリをさせ、頭をポンと叩いたことを確認したらジャッジが「ハイ!」と言って手をあげます。次に走るイヌをホールドしているホルダーは、その合図を確認してからイヌを放してください。万が一、合図が確認される前にイヌが放されてしまった場合は、イヌをスタートラインまで連れ戻し、やり直してください。
ただし、第1走者のフライングについては、ゲームを仕切り直します。同じハンドラーが3回フライングしたら、失格となり、これは、そのチームがこの競技について失格ということです。
- ・ ゴールラインでイヌにオスワリをさせて、頭をポンと叩いた後は、ハンドラーは犬が逃げ出してしまうないように制御してください。
- ・ 競技エリアの外に出てしまった犬は呼び戻してかまいませんが、センターラインを超えて隣のレーンに入ってしまったら即座に失格となります。
- ・ オスワリをさせたときや最後のフセをさせたときに尻尾がゴールラインより中に入ってしまうよう、注意してください。
- ・ ハンドラーがイヌを呼ぶときは、必ずゴールラインの後ろから呼ぶようにしてください。
- ・ 開始から1分間でゲームを終了とします。(2017改)

【ジョーパップリレー】

進行ルール 《各チームイヌ1頭、ハンドラー3名出場》

- ② MCの指示で、スタートラインにいるホルダーにイヌを預けます。
- ② MCの指示で、3人のハンドラーはステーション①から③に移動します。
- ③ MCの「Ready, Steady, GO!」の合図で、ステーション①のハンドラーがイヌを呼び、①の課題を指示します。ジャッジの「ハイ!」の合図を確認したら、次のステーションのハンドラーがイヌを呼び、同様に課題を指示します。
- ③ ③のハンドラーが尻尾を含む体全体がゴールラインを超えたところでステーション③の課題をさせて、競技終了となります。

※各ステーションの課題は、大会当日の朝に発表されます。

ルール詳細

- ・ ホルダーはチームメンバーが行っても、スタッフに依頼してもかまいません。
- ・ 各ハンドラーは、原則として担当ステーションから離れることは認められません。ただし、ジャッジの指示があった場合は、そのイヌを迎えに行くことは認めます。
- ・ 各ステーションの課題をクリアしたかどうかの判定はジャッジが行います。
- ・ ジャッジの「ハイ!」の合図を確認してから、次のハンドラーがイヌを呼んでください。
- ・ イヌが課題を終了せずに次のステーションに行ってしまうても失格にはなりません。ジャッジがやり直しを指示した課題と、残りの課題をやらせてください。
- ・ 競技エリアの外に出てしまったイヌは呼び戻してかまいませんが、センターラインを超えて隣のレーン入ってしまったら即座に失格となります。
- ・ 課題にない限り、イヌに触れることは認められません。
- ・ 2013年まで、最終ステーションにおいて、吠えさせる課題が出るのが慣例となっておりました。これはゲームを盛り上げる要素にもなっていました。ただし、家庭犬において、「吠える」行動をコントロールできる必要はあるものの、すべての犬がコマンドで吠えられるようになることが重要であるとは言えませんので、2014年度より課題には入れません。(14.3改)
- ・ 開始から1分30秒でゲームを終了します。(17.改)

【ワンワンリレー】

進行ルール 《各チーム3ペア出場》

- ① 「位置について」の指示で、3ペアが横一列に並びます。
- ② MCの「Ready,Steady,GO!」の合図で、1番目のペアから順に、イヌに3回吠えさせます。
吠えたかどうかの判定は、「1、2、3」とカウントしながらジャッジが行ないます。
3回吠えたらハンドラーはイヌを静かにさせ、イヌの頭をポンとたたきます。
- ③ 前のペアが頭をポンと叩いた合図を確認してから次のペアが吠えさせます。
- ④ 3番目のイヌが3回吠え、ハンドラーがイヌの頭をポンとたたいたところで競技終了とします。

ルール詳細

- ・ 「ワン!」とはっきり聞こえなくても、3回独立した音が聞こえれば、基本的に吠えたと判断されます。
- ・ 吠えたかどうかの判定は、1、2、3とカウントしながらジャッジが行ないます。
- ・ 他の犬が吠えている間は犬を静かにさせていてください。
- ・ 開始から1分間でゲームを終了します。(17.改)