



「K9 GAMES[®]」とは、イアン・ダンバー博士が考案した、
ドッグトレーニングをゲームの形式にした競技です。
9種類のゲームで構成されていて、どのゲームも
犬が人と暮らしていく上で必要な資質やマナーを、
飼い主とワンちゃんが一緒に楽しみながら
身につけられるものとなっています。



K9 ゲーム[®] オフィシャルサイト
<https://pet-dog-training.jp>

今後のイベント情報配信は
メールマガジンで！

登録
受付中



ハンドラー



イヌ

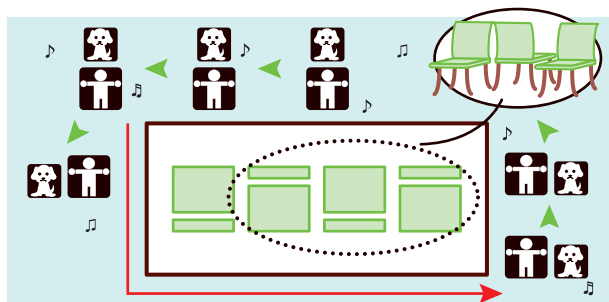


ホルダー

※パンフレット内の表示マークは
左記の意味となります。

※ディスタンスキャッチ以外のどのゲームも、クリッカーや
音のなるおもちゃは一切使用できません。

1 Musical Chairs ミュージカルチェア



ミュージカルチェアはイヌと一緒にする椅子取りゲームです

- 音楽が始まったら、イヌを横につけて（左右どちらでも可）、反時計回りにラインの外側に沿って歩きます。
- 音楽が止まったらラインの外でオスワリ・マテを指示し（イヌがきちんと座ったことを確認してから）、椅子を取りに行きます。口頭での号令かハンドシグナル以外は使わないで下さい。

※よりエンターテインメント性を高めるために、椅子を取りに行く時は、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下さい。
※イヌのおしりが地面から浮いた時点、または肘をついてア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下さい。

- 椅子を取らなかったハンドラーが、オスワリ・マテをしている他のイヌのオスワリを崩すよう誘惑することができます。この時以下の行為は禁止されています。
[イヌの1メートル以内に近づくこと/名前を呼ぶこと/食べ物やあてたり、見せて誘惑すること/イヌを怖がらせる・驚かす行動/競技エリアから出ること]
- 最後のペアが残るまで、順次椅子を減らしていきます。

注意

- オフリードが基本ですが、リードをつけて参加される場合は、コーナーを曲がるときやイヌを座らせる際にリードを引っ張ってイヌにショックを与えないようにして下さい。大会によっては、リード着用を認めないこともあります。
- 基本的には、前のペアを追い抜くことはできません。
- イヌの間を通ることも禁止です。
- ゲーム進行中、他のイヌに触れることは一切禁止です。

2 Doggy Dash ドギーダッシュ

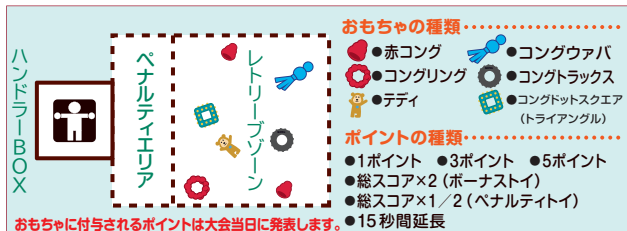


- ハンドラーはスタートラインにいるホルダーにイヌをあずけます。
- ハンドラーは自分のレーンのゴールライン付近まで移動します。
- MCがスタートの合図を出したら、ホルダーはイヌを放し、ハンドラーはイヌを呼びます。
- イヌの体全体（尻尾を含む）がゴールラインを越えてハンドラーの前でオスワリした時点でゴールとみなされます。

注意

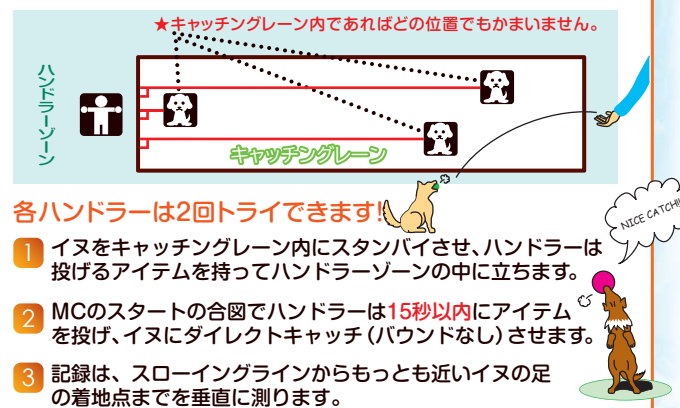
- レース開始後、センターラインを超えてしまったイヌは即座に失格となります。
- 見知らぬ人に体を触られても不安にならないことが参加条件です。
- ハンドラーはスタートの際、ゴールラインまで下がる必要はありません。レーシングゾーン内であれば、どこからイヌを呼び寄せてもかまいません。

4 Kong Retrieve コング・レトリーブ



回収エリアから様々なポイントが付いたおもちゃを取って来させ
1分以内にできるだけ多くのポイントを獲得するゲームです

3 Distance Catch ディスタンスキャッチ



各ハンドラーは2回トライできます！

- イヌをキャッチングゾーン内にスタンバイさせ、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。
- MCのスタートの合図でハンドラーは15秒以内にアイテムを投げ、イヌにダイレクトキャッチ（パウンドなし）させます。
- 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。
- 2回のトライのうち、より長い記録が残ります。

注意

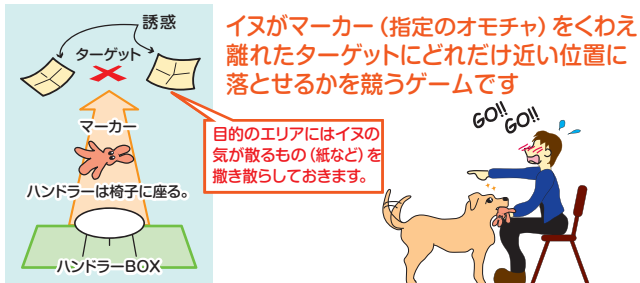
- 投げる際、スローイングラインを踏んだり超えたりした場合は、記録がゼロになります。
- キャッチングゾーンでイヌを待たせるときはどんな姿勢でもかまいません。
- 着地時、イヌの足が4本ともキャッチングゾーンに入っていなければいけません。
- 投げるアイテムは、自然素材（毛、綿、ゴム、プラスチックは適しません）で、イヌが飲み込めない大きさをご用意下さい。ディスク型玩具の使用は認められません。

- ハンドラーとイヌはハンドラーBOX内にスタンバイします。
- MCのスタートの合図から1分間、レトリーブゾーンに散らばっているおもちゃをできるだけたくさん取ってこさせ、カゴに入れます。
- 制限時間の1分が経過した時点で競技終了とします。
※小型犬出場時と中～大型犬出場時とで、おもちゃのサイズを入れ替えます。

注意

- ハンドラーBOXから手を伸ばしておもちゃを取ってもかまいませんが、ハンドラーBOX内に必ず片足が残っているようご注意ください。BOXの中の足がラインをはみ出した時点で失格です。
- イヌがペナルティエリアをくわえたままペナルティエリアに入ってしまった時点で、総スコアは2分の1となります。ペナルティエリアの前で落としたりしたものが、転がってペナルティエリアに入った場合は、入ったとみなされません。ただし、それをくわえた場合は、入ったとみなされます。
- 制限時間が過ぎた時点で、カゴの中に入っていなかったおもちゃはポイント対象外になります。

5 Take and Drop テイク&ドロップ



- 1 ハンドラーはハンドラーBOXで椅子に座り、MCがスタートの合図を出したら、イヌにマーカークをくわえさせ、制限時間1分以内になるべくターゲットに近い場所にマーカークを落とすように指示します。時間内であれば、何度やり直してもかまいません。
- 2 イヌがマーカーク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。イヌがマーカークを放し、マーカークが地面に落ちた状態でマークは有効となります。
- 3 1分が経過した時点、またはハンドラーの「マーク！」をもって競技終了とします。
- 4 マーカークが落ちた位置からターゲットまでの距離を測ります。

注意

- ハンドラーはゲーム開始前に競技エリアに入ってははいけません。イヌにターゲットを教えることもできません。
- ハンドラーはいったん椅子に座ったら、制限時間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椅子から浮いた時点で失格です。
- ハンドラーから1m以内であれば、マーカークをくわえさせるためにマーカークを床に落としてもかまいません。
- スタートラインより手前でマークした場合は、記録になりません。落としてもかまいません。

6 Waltzes with Dogs イヌとワルツ



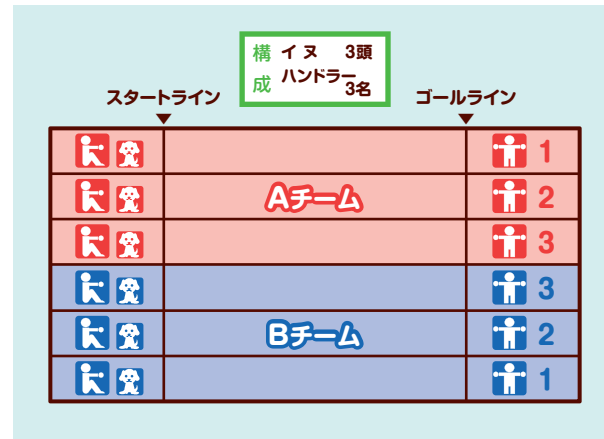
K9ゲーム®の名物イベントです。制限時間3分で自由に創作演技をしてください。技術点と芸術点の合計を競います。1頭+1人の個人演技でもグループ演技でも結構です。

★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。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。

★5人のジャッジが技術点と芸術点のそれぞれについて5段階評価をします。

7 Recall Relay リコールリレー



2チーム対抗のオイデオイデオ競走です

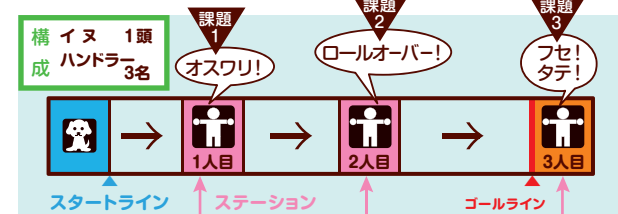
- 1 ハンドラーはイヌとホルダーをスタートラインの後ろにスタンバイさせます。(ゴールに向かって右側のチームは右から左へ向かって、第1走者、第2走者と並び、左側のチームは左から右へ向かって第1走者、第2走者と並びます)
- 2 MCの指示で、ハンドラーはゴールラインの後ろまで移動します。
- 3 MCのスタートの合図で、第1走者から自分のイヌを呼び、ゴールラインを完全に越えたところでオスワリをさせ、イヌの頭をポンとたたきます。
- 4 ジャッジの「ハイ！」の合図を確認したら、次に走るイヌをホールドしているホルダーはイヌを放し、ハンドラーはイヌを呼びます。
- 5 4走目のイヌがゴールでオスワリをし、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。体全体(尻尾を含む)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ら競技終了となります。



注意

- レース開始後、イヌが相手チームのレーンに入ったらそのチームは失格となります。
- 次走者は、ジャッジが「ハイ！」と言って手をあげたことを確認してからイヌを放して下さい。万が一、合図が確認される前にイヌが放された場合は、イヌをスタートラインまで連れ戻し、やり直して下さい。ただし、第1走者のフライングは、ゲームを仕切り直します。同じハンドラーが3回フライングした場合は、そのチームは失格です。
- ゴールラインでイヌにオスワリをさせ、頭をポンと叩いた後は、ハンドラーはイヌが逃げてしまわないように制御して下さい。

8 Joe Pup Relay ジョーパップリレー



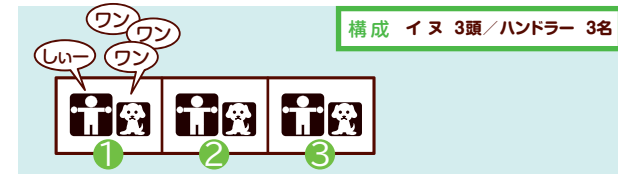
※各ステーションでの課題が何であるかは、大会当日の朝に出場者に知らされます。

- 1 スタートラインにいるホルダーにイヌを預けます。
- 2 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がスタートの合図を出したら、①のハンドラーはイヌを呼び、ステーション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、②のハンドラーが続けてイヌを呼び、それぞれ同様に課題を指示します。
- 4 最後にゴールラインのハンドラーがイヌの体全体(尻尾を含む)がゴールラインを越えたところで③の課題をさせて、競技終了となります。

注意

- イヌがセンターラインを越したら失格となります。
- 課題をクリアしていないのに次のステーションにイヌが行ってしまった場合、呼び戻して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下さい。
- ハンドラーは、ジャッジの指示がない限り、ステーションを離れることはできません。
- 課題にない限り、イヌに触れることはできません。

9 Woof Relay ワンワンリレー



各チーム、1頭が続けて3回吠えて、チーム全体で9回吠えるのにかかった時間を計ってタイムを競います

- 1 3ペアが横一列に並びます。
- 2 MC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。吠えた回数をジャッジが「1、2、3」とカウントします。3回吠えたらイヌを静かにさせ、イヌの頭をポンとたたきます。
- 3 前のペアが頭をたたいた合図を確認してから次のペアが吠えさせます。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なります。

●「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します。●他のイヌが吠えている間は、イヌを静かにさせてください。