

USDDN World Finals

인터내셔널 시리즈

심판 핸드북





US Disc Dog Nationals (USDDN) 운영위원회

행동 강령

USDDN은 미국 디스크 독(Disc Dog) 커뮤니티의 대표자들이 매년 공정하게 개최하는 선수권 대회 시리즈이다. USDDN 대회는 USDDN 운영위원회에서 정한 규칙과 가이드라인을 준수한다. 클럽 대표자들과 경험 많은 핸들러로 구성된 본 그룹은 경기 핸들러의 이익을 대변하고 다른 대회 주최측에 도움이 될 수 있는 정책을 수립한다. 모든 USDDN 대회의 목적은 모든 참가자들에게 안전하고 공정하면서도 즐거운 환경을 제공하는 것이다. USDDN 규칙에 의거하여 개최되는 대회의 출전자와 출전건은 스포츠 정신을 보여주는 행동을 해야 한다. 긍정적이고 가족 친화적인 환경이 될 수 있도록, 본 행동강령은 USDDN 대회의 모든 참가자들 (출전자 및 출전건 모두)에게 적용된다.

권장 사항

다른 출전자의 경기를 즐기고 격려한다.

대회가 진행되는 동안 다른 출전자/출전건의 안전과 즐거움을 배려한다. 항상 출전건의 행동을 관찰하고 통제한다.

알코올이나 약물을 남용하지 않고 진지한 마음으로 참가한다.

출전자와 출전건의 신체적 한계를 인식하고 그 범위 내에서 경기한다.

대회가 진행되는 동안 날씨와 경기장 상태로 인한 제약 내용을 인식하고 그 범위 내에서 경기한다.

경기장, 주최 클럽 및 대회 운영위원들이 적용하는 규칙을 준수한다.

대회 심판과 진행요원들의 노력을 존중한다.

사고 조사가 진행되는 경우에는 진행요원과 성실하게 협조한다. 항상 선의의 스포츠맨십을 발휘한다.

금지 사항

싸움을 벌인다.

상스럽거나 부적절한 언어를 사용하거나 동작을 취한다.

심판, 진행요원 또는 다른 출전자를 공개적으로 비난한다.

출전건이나 출전자에게 의도적으로, 무모하게 또는 부주의하게 피해를 준다.

다른 출전자가 경기를 하는 동안 의도적으로 주의를 흐트린다.

대회를 방해하기 위해 거짓으로 이의를 제기한다.

판정에 영향을 주기 위해 심판을 위협하거나 뇌물을 제공하려고 한다.

정신적으로 문제가 있는 상태에서 참가한다. (알코올, 약물 또는 정신적 피로에 의한 경우).

USDDN 규칙 및 가이드라인에 의거하여 개최되는 대회 중에 본 행동 강령을 위반하는 출전자 및 출전건은 USDDN의 사고조사검토판널에 의해 징계를 받을 수 있다.

목차

1. 일반 규칙	4
1.1 나이 제한	4
1.2 대회 개최	5
1.2.1 재정 문제	5
1.2.2 심판	5
1.2.3 출전권 및 핸들러의 안전과 편의	6
1.2.4 필드 요건	6
1.2.4.1 필드 크기	6
1.3 출전자 준수사항	6
1.4 원반	7
1.5 부적절한 행동을 하는 경우	7
1.6 이의 제기	7
1.7 예선 규칙	8
2. 심판의 의무와 책임	8
3. 토스 & 페치 규칙	8
3.1. 원반	9
3.1.1. 원반 교체	9
3.2. 카운트다운	9
3.3. 토스 & 페치 필드	10
3.4. 채점	11
3.4.1. 필드 오염 행위	11
3.5. 토스 & 페치 심판진	11
3.6. 타이브레이커	11
3.7. 슈퍼-프로 토스 & 페치 방식	11
3.7.1. 슈퍼-프로 토스 & 페치 필드	12
3.7.2. 채점	12
3.7.3. 슈퍼-프로 토스 & 페치 심판진	12
4. 프리스타일 규칙	13
4.1. 원반	13
4.2. 카운트다운	13
4.3. 프리스타일 필드	13
4.4. 프리스타일 심판진	13
4.5. 채점	14
4.5.1. 필드 오염 행위	15
4.5.2. 출전권 위험상황 규칙	15
4.6. 타이브레이커	15
5. 판정 관련한 팁	16
5.1 출전권	16
5.2 출전자	18
5.3 팀 요소	20
5.4 실행	22
5.5 채점 사례	23
6. USDDN 디비전 및 방식	25
6.1 프리스타일 디비전	25
6.1.1 예선대회 디비전 및 World Finals 디비전	25
6.1.2 디비전2 프리스타일	25
6.2 토스 & 페치 디비전	26
6.2.1 슈퍼-프로 토스 & 페치 예선대회 디비전 및 World Finals 디비전	26
6.2.2 프로 토스 & 페치	26
부속자료	27
부속자료 1	28
부속자료 2	29
부속자료 3	30
부속자료 4	31
부속자료 5	33
부속자료 6	35

1. 일반 규칙

USDDN 운영위원회는 USDDN 세계선수권대회 시리즈에 포함되는 모든 대회를 주관하는 주체이다. 그러나, 클럽/주최자는 USDDN 규칙에 따라 '지방' 대회를 개최할 수 있다. 이러한 대회는 USDDN 운영위원회의 사전 승인이 필요하지 않다. 주최자는 관련 규칙이 USDDN 운영위원회의 지적 재산임을 인식해야 한다.

운영위원회가 대회 주최측에 세계예선대회 진행을 허가하는 경우, 해당 연도에는 운영위원회가 그 허가를 취소할 수 없다. 그러나, 선수권대회 시리즈 코디네이터와 운영위원회 위원들은 세계예선대회가 어떻게 진행되고 있는지에 대한 우려 및/또는 불만사항을 운영위원회에 제출할 수 있다. 세계예선대회 개최 허가는 연간 단위로 1회만 주어지기 때문에, 대회 주최자는 올해 대회를 진행하는 방식이 다음해에도 해당 대회 주최측이 세계예선대회를 다시 개최할 수 있는지 여부를 판단하는 평가에 반영된다는 것을 인지해야 한다.

USDDN 세계선수권대회 시리즈 주최자는 세계 수준에서 경기할 '여건'이 되지 않는 출전자/팀 (예: 주니어, 신인, 중간 디비전)에게 '초청' 디비전을 만들어줄 수 있다. 주최자가 관련 규칙을 출전자들에게 분명하게 알려주는 경우에, 주최자는 이러한 디비전 참가 규칙을 정할 수 있다.

모든 세계예선대회는 누구나 참가할 수 있는 "오픈" 대회이므로, 출전자의 참가 자격은 지리적 위치에 의해 결정되지 않는다. 따라서, 출전자는 어떠한 세계예선대회에도 참가하여 경기할 수 있어야 한다.

USDDN 세계선수권대회를 주관하는 운영위원회는 나이 요건, 복수 참가 등의 문제와 관련하여 출전자의 참가를 제한할 수 있다. 대회 주최자는 모든 USDDN 세계예선대회 디비전에 이러한 규칙을 적용해야 한다. 이러한 참가 제한은 대회 시작 전에 출전자 및 대회 주최자에게 전달된다.

USDDN 대회 운영위원은 예상치 못한 날씨, 재난 상황 또는 너무 많은 출전자들이 참가하는 경우에 성공적이고 안전한 대회 진행에 필요한 바대로 자신의 재량에 따라 경기 방식, 규칙 및 시간 배정을 변경할 수 있다. 컷(cut)을 적용하는 경우에는 다음과 같은 규칙을 따라야 한다.

- 프리스타일 디비전의 경우, 프리스타일 1라운드 및 토스 & 페치 (toss & fetch) 라운드 결과에 기준하여 컷을 결정한다.
- 컷을 적용하는 경우, 대회 주최측은 해당 내용을 출전자에게 명확하게 알려주어야 한다.

출전자는 프리스타일 또는 토스 & 페치 라운드에서 어떤 종류의 보조 장비도 사용할 수 없다.

출전자는 예선 경기에 한 마리 이상의 출전견을 참가시킬 수 있다.

팀은 출전견 한 마리 및 출전자 한 사람으로 구성된다. 과제 수행 과정에는 한 팀만 경기에 참가하여 루틴에 관여할 수 있다.

경기 중에는 출전 팀과 대회 운영위원만 필드에 들어갈 수 있다.

시간이 경과할 때까지 실제 캐치가 이루어지지 않았다 하더라도, 시간이 경과하기 전에 출전자의 손에서 떠난 스로우는 전체 점수에 가산된다.

1.1 나이 제한

USDDN 슈퍼 오픈 프리스타일 예선대회에 참가하려면, 출전견은 예선대회 시점에 최소한 생후 18개월 (만 18개월)이 되어야 한다.

- 출전견은 예선대회가 개최되는 달에 18개월이 되어야 한다. (예: 출전견의 출생일이 5월 20일이면 이듬해 11월 1일부터 경기에 참가할 수 있다)

USDDN 슈퍼-프로 토스 & 페치 예선대회에 참가하려면, 출전견은 예선대회 시점에 최소한 생후 12개월 (만 12개월)이 되어야 한다.

- 출전견은 예선대회가 개최되는 달에 12개월이 되어야 한다. (예: 출전견의 출생일이 5월 20일이면 이듬해 5월 1일부터 경기에 참가할 수 있다)

출전견의 출생일을 정확하게 알 수 없는 경우에는 수의사가 예측하는 나이를 활용한다.

출전자와 출전견의 최대 나이 제한은 없다.

참고: 해당 대회 연도의 1월 1일 기준 12살 이하의 참가자는 주니어 핸들러로 나눈다.

1.2 대회 개최

대회 주최자는 이전 항목에 명시된 제한 사항을 적용해야 하나, 세계예선대회에서 핸들러, 출전견 또는 팀이 제대로 경기할 수 없도록 제한하는 추가적인 규칙을 적용할 수 없다. 특히, 어떠한 경우에도 주최자는 클럽 회원 여부 또는 스포츠 내에서의 정치적 연관성 때문에 출전자의 참가를 배제시킬 수 없다. 또한, 대회 주최측은 법률에 의거한 경우를 제외하고 특별한 자격 기준 또는 기타 차별적인 규칙을 디스크 독 (disc dog) 커뮤니티의 하위 규칙에 적용할 수 없다.

- 예 - 일부 국가에서는 개의 귀나 꼬리를 자르는 것을 금지하고 있으므로, 대회 주최자는 이에 의거하여 출전자의 참가를 제한할 수 있다.

지역 조례에 의해 요구되는 경우, 모든 출전견은 광견병 예방접종 증거 및 유효한 증명서가 있어야 한다. 모든 출전견은 Parvo (파르보바이러스) 및 Kennel cough, Bordetella (호흡기 질병) 예방접종을 받는 것이 좋다.

대회 주최자는 성별 또는 종교를 포함하는 기준으로 사람을 차별하는 행동을 금지하는 모든 법적 관련 요건을 갖춰야 한다.

직접 대회 진행에 도움을 주겠다고 약속하지 않는 한, 운영위원회 위원들은 세계예선대회에 참석하거나 업무를 지원할 의무가 없다. 운영위원회 위원들이 세계예선대회 참가를 결정하는 경우, 대회 주최측은 운영위원회 개별 위원들의 여행 경비를 지불할 의무가 없다.

개최자가 출전자 등록 시에 T셔츠를 제공하는 경우, 개최자는 출전자에게 과제 수행 중에 T셔츠의 형태를 바꾸지 않고 로고가 보이도록 착용할 것을 요청할 수 있다.

주최자는 대회 장소에서 필요한 사항 (예: 공원 입장료) 및 기타 경기와 관련한 요건 (예: MP3 사용 가능 또는 CD만 사용 가능)을 대회 전에 출전자에게 미리 명확하게 알려주어야 한다.

1.2.1 재정 문제

대회 주최자는 세계예선대회 관람을 원하는 관람객에게 입장료를 부과할 수 없다. 그러나 세계대회가 축제 또는 전시회의 일부인 경우, 관람객은 세계예선대회에 참가하면서 축제 또는 전시회를 관람할 수 있도록 입장료를 지불할 수 있다. 그러나, 대회 주최자는 관람객에게 특정 세계예선대회를 관람할 수 있도록 추가적인 비용을 요구할 수 없다.

세계예선대회를 주최하는 경우, 대회 주최측은 모든 수익금을 가져가고 대회 주최와 관련한 모든 경비를 지불한다. 대회 주최자는 자신들이 결정하는 바에 따라 세계대회를 개최하여 발생하는 수익금을 가져가거나 또는 분배할 수 있다.

대회 주최측은 자신들이 주최하는 세계예선대회를 위한 스폰서를 아무런 제약 없이 확보할 수 있다. 다만, 스폰서가 USDDN 세계선수권대회 시리즈의 명칭 사용권을 가지고 있거나 기타 형식의 소유권을 가지고 있다는 것을 언급하거나 암시할 수 있는 방식으로 스폰서를 홍보하거나 또는 스폰서가 대회를 홍보하지 아니해야 한다.

대회 주최측은 자신들이 주최하는 대회에 상금이 있는 경우, 그 액수를 자유롭게 결정할 수 있다.

대회 개최자는 세계예선대회에서 자신들이 원하는 바대로 대회등록비를 출전자들에게 자유롭게 부과할 수 있다. 예의 등록비는 USDDN 세계선수권대회를 주관하는 운영위원회에게 지불하지 아니한다.

어떤 유형의 비용도 세계선수권대회 시리즈의 일부로 대회 주최자의 대회가 지정되는 대가로 USDDN 운영위원회에게 지불하지 아니한다.

1.2.2 심판

US 디스크 독 심판 기준에 따라 대회 심판을 위해 훈련을 받고 자격을 취득한 심판만이 세계선수권대회 최종 시리즈에 심판으로 초청 받을 수 있다. 다음과 같은 심판 자리는 USDDN 대회 주최자가 맡는다.

- 프리스타일 심판: 헤드/팀 심판, 출전자 심판, 출전견 심판, 실행 심판
- 토스 & 페치 (수퍼 오픈 프리스타일 디비전): 헤드/채점 심판, 파라인 (Far Line) 심판, 파울라인 심판
- 수퍼-프로 토스 & 페치: 헤드/채점 심판, 파라인 심판, 보너스존 (Bonus Zone) 심판 및 파울라인 심판

이 심판들의 점수 및 판정은 최종적이고, 대회 주최측이나 운영위원회에 의해 번복될 수 없다.

대회 주최자는 또한 대회 중에 시간을 관리하고 시간 문제와 관련하여 결정을 내리는 공식 타임키퍼를 지정해야 하고, 공식 타임키퍼가 확실한 스톱워치 또는 카운트다운 타이머를 갖고 있도록 해야 한다.

대회 주최자는 세계예선대회에서 심판 역할을 하도록 심판 위원회에서 지정하여 방문한 심판의 경비를 부담해야 한다.

1.2.3 출전권 및 핸들러의 안전과 편의

세계예선대회가 야간 또는 빛이 충분하지 않은 조건에서 개최되는 경우에는 출전자 및 출전권이 원반을 확실하게 볼 수 있도록 조명이 충분해야 한다.

대회 주최자는 경기가 진행되는 필드와 가까운 곳에 출전자 및 출전권을 위한 그늘을 충분히 제공하거나 출전자가 임시로 그늘막을 설치할 수 있도록 허용한다.

세계예선대회 출전자에게는 경기 전에 대회 필드에서 (출전권 없이) 워밍업 할 수 있는 기회가 주어진다.

예상치 못한 사태 또는 방해로 받는 상황이 필드에서 발생하여 출전권이 직간접적으로 위험에 처해지거나 또는 팀이 공정하게 시합할 수 없는 경우에는 경기 시간을 중단한다. 팀의 라운드를 중지하는 결정은 대회 운영위원의 지시에 따라 결정된다.

출전자의 통제 범위를 벗어나는 상황이 경기 중에 발생하는 경우 (예: 필드에 다른 출전자의 출전권이 들어서는 경우), 필드 심판의 신호에 따라 가능한 빨리 경기 시간을 중단한다. 방해를 받는 상황이 정리되면 (필드를 깨끗이 치우고 심각하게 경기를 방해하는 원인이 제거되면) 출전자는 나머지 라운드를 계속할 수 있다. 경기가 중단된 시점부터 시간을 즉시 적용하고 출전권은 필드 아무 곳에서나 시작할 수 있다.

또한, 출전자는 처음부터 다시 경기를 시작할 수 있으나, 출전자에게 다시 시작할 수 있는 기회를 주기 위해 누군가 의도적으로 벌이는 방해 상황을 방지하기 위해 심판 과반수의 동의가 있는 경우에만 가능하다.

라운드 초반에 경기를 방해하는 상황이 발생하면, 출전자는 라운드를 새로 즉시 시작할 것인지 선택할 수 있다. 방해 상황이 라운드 후반에 발생하면, 출전자는 맨 마지막 출전 순서로 이동하여 자신의 출전권이 휴식을 취한 후 라운드를 다시 시작할 수 있다.

1.2.4 필드 요건

경기가 진행되는 필드는 편평하고 아무런 장애물이 없어야 한다. 눈에 잘 띄는 플라스틱 콘, 깃발, 펜스 등으로 출전권에게 안전한 울타리 또는 장애물을 필드 주위에 설치하여 관람객이 의도적으로 또는 우연히 필드로 들어서지 않도록 한다.

경기가 진행되는 필드는 출전권이 필드 밖으로 던져졌거나 떨어진 원반을 물어올 수 없도록 완전하게 펜스로 둘러싸여 있어야 한다.

통상적으로, 세계예선대회는 최고 수준의 잔디에서 진행되어야 하고, 경기에 참가하는 핸들러와 출전권의 안전에 위험이 될 수 있는 흙이나 구멍이 없어야 한다. 또한, 예선대회는 핸들러와 출전권의 안전을 해치지 않도록 충분히 완충 작용을 할 수 있는 최상의 인공 잔디에서도 개최할 수 있다. 인공 잔디는 너무 미끄럽지 않아야 하고, 잔디를 연결하는 부분에 공간이 있거나 접혀 있는 부분이 있어 경기에 참가하는 팀의 구성원이 걸려 넘어지는 일이 없도록 견고하게 고정해야 한다.

1.2.4.1 필드 크기

필드의 최소 크기는 가로X세로 30야드X50야드이고, 최대 크기는 가로X세로 30야드X60야드이다. 또한, 최소한 5야드의 오버런 (over run) 공간이 각 사이드에 추가되어야 한다.

1.3 출전자 준수사항

경기 시작 전에, 출전자는 법적 고지사항 및 안내문이 기재된 경기등록양식을 읽고 내용 변경 없이 이에 서명해야 한다.

경기에 출전하거나 연습할 때를 제외하고, 출전권은 항상 목줄을 착용해야 한다.

출전자의 순서가 되어 호명되면 출전건의 목줄을 잡은 상태에서 필드의 대기 지점으로 이동한다. 연습하는 팀은 경기장과 관람객으로부터 떨어진 장소에서 연습하여 경기 중인 팀이 방해 받지 않도록 해야 한다.

출전자는 USDDN 대회에 참가하는 자신의 출전건의 안전과 안녕을 책임져야 한다. 출전자 및/또는 견주 또는 그 대리인은 항상 출전건을 적절하게 감독하고 통제해야 한다.

1.4 원반

USDDN 운영위원회는 대회 시리즈에 사용되는 원반 제조업체 9곳을 승인했고, 그 명세는 다음과 같다.

- *Wham-O, Inc.*
- *Discovering the World (DTW)*
- *The Innova Hero discs*
- *Hyperflite, Inc.*
- *DogStar*
- *Mamadisc*
- *J-disc*
- *Frisbee Escape*
- *Lattitude 64*

승인된 원반의 전체 목록을 보려면 USDDN 승인 원반 목록을 확인한다 (부속자료1 참고).

모든 출전건은 크기에 상관 없이 승인된 목록에 기재된 원반을 사용할 수 있다. (부속자료1 참고).

출전 팀들은 프리스타일 루틴에서는 최대 10개의 원반을, 그리고 토스 & 페치 라운드에서는 1개의 원반을 사용할 수 있다.

출전자는 동일한 라운드에서 무게와 직경이 다른 원반을 혼용하여 사용할 수 없다.

1.5 부적절한 행동을 하는 경우

소란스러운 이의 제기, 상스러운 언어 또는 부적절하거나 스포츠맨십에 어긋나는 행동은 그것이 대회 운영위원회에 대한 것이든 그렇지 아니하든 해당 출전자는 해당 경기 또는 향후 경기에 출전할 수 있는 자격이 박탈된다.

다음의 경우에는 무조건 자격이 박탈되나 이에 국한되지 아니한다.

- 출전자가 출전건을 학대하는 경우
- 암컷 출전건이 발정기에 있는 경우
- 출전건을 위험에 빠뜨리는 경우
- 출전건의 행동이 공격적인 경우
- 출전자의 행동이 공격적인 경우

1.6 이의 제기

USDDN 대회 최소 기준 및 요건 (관련 문서는 www.usddn.com에서 확인) 등을 준수하지 못하는 경우처럼, 기술적인 요소를 위반하는 경우에만 이의를 제기한다.

심판은 점수 판정에 전권을 갖고, 심판의 판정은 검토 또는 항의 대상이 되지 아니한다. 채점과 관련한 어떠한 이의 제기도 수용되지 아니한다. 심판의 채점 및 판정은 최종적이고, 대회 주최측 또는 운영위원회에 의해 번복되지 아니한다. 심판이 판정을 내린 후에는 어떠한 점수 (토스 & 페치, 실행, 출전건, 출전자 또는 팀 점수)도 다시 계산하거나 변경되지 아니한다.

대회가 진행되는 동안 현장의 대회 심판들이 검토할 유일한 사안은, 출전자가 자신에게 배정된 시간을 받지 못하는 경우처럼 심판이 시간과 관련하여 실수하는 경우로 국한된다.

1.7 예선 규칙

USDDN 운영위원회는 전세계적으로 진행되는 2개의 개별 디비전 (수퍼 오픈 프리스타일 및 수퍼-프로 토스 & 페치) 예선대회에서 상위 4개 팀을 초청한다. 각각의 예선대회에서는, 예선을 통과한 팀이 참가하지 못하는 경우를 대비하여 세계대회에 참가할 수 있는 3개의 대체 팀을 선정한다.

출전자는 원하는 수의 출전견과 함께 예선대회에 참가할 수 있으나 세계대회에서는 각 디비전에 출전견 한 마리만 출전할 수 있다. 마찬가지로, 여러 핸들러가 동일한 출전견으로 예선대회에 참가할 수 있으나, 각 디비전에서는 핸들러 한 명하고만 출전할 수 있다.

여러 출전견과 함께 예선대회를 통과한 출전자는 대회 당일 출전자 미팅에서 어느 출전견이 참가할 것인지 통보해야 한다.

2. 심판의 의무와 책임

일반 사항:

- USDDN 심판은 대회에서 USDDN을 대표하므로 이에 맞게 행동해야 한다.
- 심판은 대회가 USDDN 규칙에 따라 개최되도록 노력한다. 또한 필드가 경기에 적합하고 안전한지, USDDN 필드 요건에 부합되는지 확인한다. 필드가 해당 요건에 부합되지 않는 경우에는 문제가 해결될 때까지 대회를 중단시킬 수 있다.
- 심판은 아무런 편견을 갖지 않고 직무를 수행한다. 판정을 내릴 때, 심판은 각각의 판정 요소 또는 원칙에 초점을 맞춰야 한다. 심판이 판정에 방해가 될 수 있는 기타의 행동에 참여하는 것은 허용되지 아니한다.
- 모든 심판들은 자신들의 판정 요소에 대해서만 점수를 매긴다. 심판이 다른 심판들의 점수를 변경하는 것은 적절하지 않다.
- 심판은 행동 강령 또는 적절한 행위와 관련한 기타 규칙을 위반하는 팀에 대해 별도의 경고 없이 즉시 자격을 박탈할 수 있다.

헤드 심판:

- 헤드 심판은 심판 회의를 주관한다. 헤드 심판은 다른 심판 및 심판 보조원들이 대회가 진행되는 동안 필드에서 자신의 직무에 숙달되도록 하는 것이 필요하다.
- 헤드 심판은 결과의 정확성에 대한 책임이 있다. 요청이 들어와 원래의 스코어시트와 비교할 필요가 있는 경우, 주최측은 헤드 심판이 점수 및 결과를 확인하도록 허용해야 한다.

3. 토스 & 페치 규칙

토스 & 페치 방식에 출전하는 팀은 **90초**가 주어진다. 팀에 배정된 시간 동안 원반 하나를 이용하여 **무제한**으로 시도할 수 있으나 가장 결과가 좋은 5번의 스로우 (throw)만 팀 점수에 반영된다.

USDDN은 출전자에게 각각의 스로우에 필요한 좋은 기술에 집중하도록 조언한다 (가장 결과가 좋은 5번의 스로우만 계산). 대형견, 소형견, 빨리 달리는 품종 및 믹스견 모두 동일한 필드에서 경기한다. USDDN의 이러한 토스 & 페치 방식은 크기, 모양 및 혈통에 관계 없이 모든 출전견들이 능력을 발휘하고 만점을 받을 수 있다.

각 출전자의 순서 전에는 **연습 스로우가 허용되지 않는다**. 각 팀은 정확하게 시간을 계산할 수 있도록 스로잉 라인 (파울 라인) 뒤에서 준비해야 한다. **출전견이 스로잉 라인을 넘어서는 시점부터 시간을 계산한다**.

출전자는 원반을 던진 후에는 필드에서 자유롭게 이동할 수 있으나 **각각의 스로우 시에는 동일한 스로잉 라인으로 돌아와야 한다.** 일단 시간을 계산하기 시작하면 스로잉 라인을 변경할 수 없다.

시간 계산이 시작되기 전에 원반을 던지는 경우, 원반을 잡으면 해당 스로우는 점수로 계산된다. 출전권은 첫 번째 스로우 시에만 스로잉 라인 뒤에 있어야 한다.

던지는 과정에서 언제라도 출전자의 발이 파울 라인 위에 걸쳐 있거나 넘어서면 풋 폴트 (Foot Fault)가 된다. 원반을 던지는 과정에서 출전자의 발이 스로잉 파울 라인 위에 걸쳐 있거나 넘어서는 경우, 해당 스로우는 계산되지 않는다 (또한 풋 폴트가 선언된다). 풋 폴트를 범하는 경우에는 캐치되어도 **최종 점수에 반영되지 않는다.** 이러한 스로우는 스코어시트에 FF로 기록된다.

3.1 원반

출전팀은 토스 & 페치 라운드에 하나의 원반만 사용해야 한다.

출전자는 무게와 직경이 다른 원반을 혼용하여 사용할 수 없다. 출전자가 싱글 라운드에서 크기와 무게가 다른 원반을 혼용하여 사용하는 것이 발견되는 경우, 토스 & 페치 방식에서는 각 스로우에 대해 1포인트의 벌점이 주어진다. 그러나, 점수가 0점 이하인 경우에는 이러한 규칙을 적용할 수 없다.

참고: 원반 혼용에 대한 벌점과 출전권 위험상황에 대한 벌점은 별개이다.

3.1.1 원반 교체

원반 테두리의 파손, 파열 또는 기타 유형의 손상으로 인하여 원반이 날아가는 것을 크게 방해하거나 또는 출전권의 부상을 초래할 수 있는 원반을 출전자가 사용하지 않도록, 90초의 시간 동안 **언제라도** 출전자는 자신의 라운드 중에 원반을 교체할 수 있다. 사전에 준비가 되어 있고 또한 경기 시작 전에 동일한 무게/크기의 원반을 파울라인 심판에게 제시한 경우, 출전자는 원반 교체 의사를 라인심판에게 알려줄 수 있다.

언제 원반을 교체할 것인지에 대해서는 전적으로 출전자가 결정한다. 원반이 손상되지 않도록 하면서 출전자가 원하는 바 대로 원반을 교체할 수 있으나 이러한 교체 과정 시에도 **시간 계산은 중단되지 않는다.** 이러한 옵션을 행사하려면, 출전자는 교체 원반을 받기 전에 **반드시 걸어서 이동하여 사용했던 원반(인플레이 원반)을 파울라인 심판에게 건네주어야 한다.** 파울라인 심판이 교체 원반을 출전자에게 전달하거나 던지는 건 허용되지 않는다.

3.2 카운트다운

카운트다운은 모든 디비전 및 토스 & 페치 방식에 동일하게 적용되고, 프리스타일의 경우에만 약간 다르다. 나머지 시간은 다음과 같은 방식으로 알려준다.

- 60초, 30초, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 그리고 타임

참고: 이렇게 시간을 알려주는 경우를 제외하고, 타임키퍼는 조용히 있어야 한다.

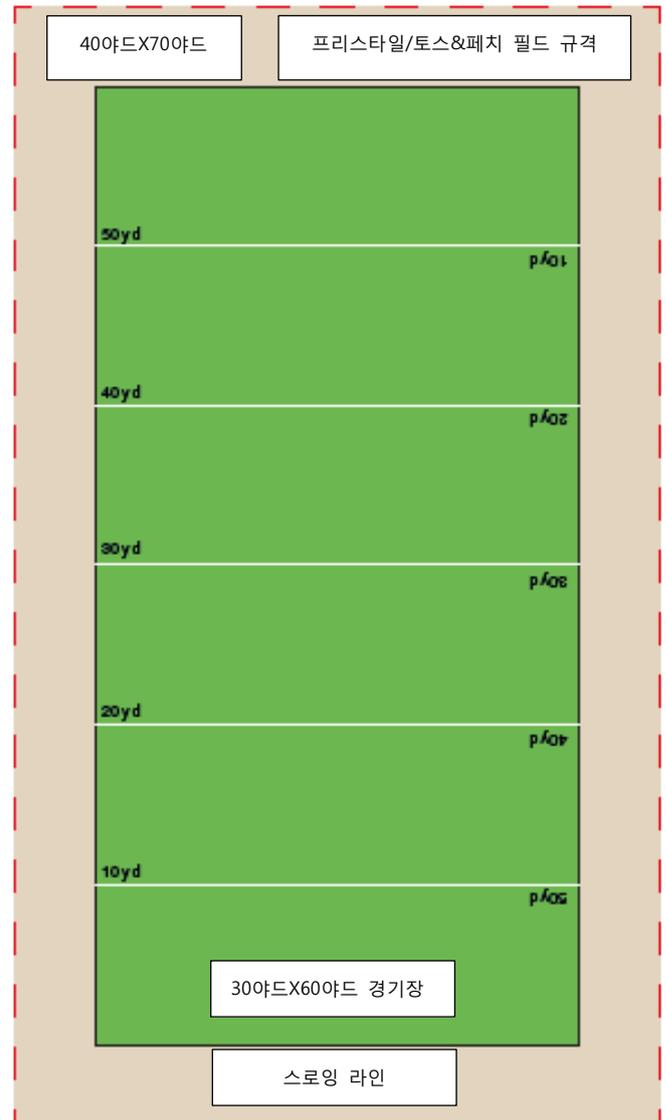
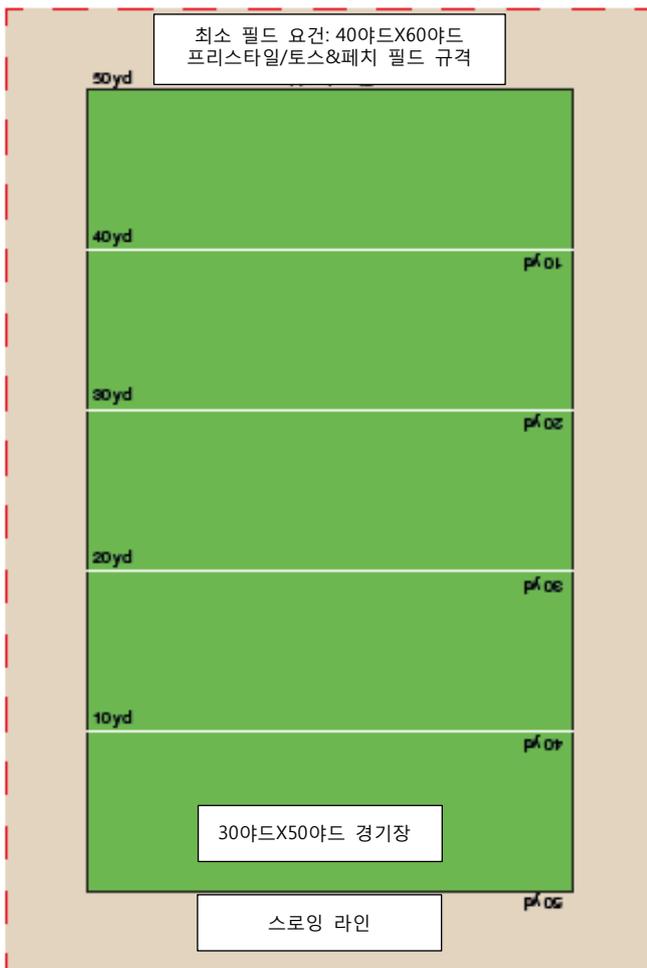
3.3 토스 & 페치 필드 (아래 그림 참고)

경기가 진행되는 필드의 최소 크기는 가로X세로 30야드X50야드이고, 최대 크기는 가로X세로 30야드X60야드이다. 또한, 최소한 5야드의 오버런 (over run) 공간이 각 사이트에 추가되어야 한다. 필드는 10야드씩 수평으로 구분되어 있다.

출전팀은 필드의 어느 쪽에서나 경기를 시작할 수 있으나 라운드가 시작하기 전에 결정해야 한다.

최소 필드 크기

최대 필드 크기



3.4 채점

출전견이 캐치를 하고 착지할 때의 trailing paw (파울라인에 가장 가까운 발)를 기준으로 점수를 얻는다. 10야드, 20야드, 30야드 그리고 40야드에서 점수를 얻고, 10야드에서는 1포인트, 20야드에서는 2포인트, 30야드에서는 3포인트, 그리고 40야드에서는 4포인트를 얻으며, 10~40야드 존(zone) 안의 어디서든 네 개의 발 모두 지면에서 떨어지면 추가로 1/2포인트를 얻는다.

각각의 스코어링 존 (scoring zone)은 라인에서 시작하여 다음 라인이 시작되는 지점에서 끝난다. 만약 출전견이 착지할 때의 trailing paw가 10~40야드 라인 위에 걸치게 되면 **다음 존으로 채점한다.**

출전견이 캐치 중에 발이 하나라도 지면에 닿아 있으면 다운캐치 (down catch)로 점수를 얻는다. 출전견의 명백한 도약 동작을 통해 네 발 모두가 지면에서 떨어진 채 확실하게 점프하면 공중 캐치 (mid-air catch)로 판정한다. 이 때 **출전견과 지면 사이에 분명한 공간이 있어야 한다.** 만약 이에 관하여 의견이 갈리는 경우 이는 다운 캐치로 판정한다.

아웃 오브 바운드 (out of bound) 사이드라인이 있고, 캐치는 반드시 좌우 사이드라인 안쪽에서 이루어져야 한다. 최소한 출전견의 발 하나가 사이드라인 위에 걸치거나 안쪽에 착지해야 캐치를 인정 받는다. **아웃 오브 바운드**는 출전견의 발 네 개가 전부 좌우 사이드라인 밖에 있는 상태에서 캐치하는 것을 의미한다. 이러한 캐치는 스코어 시트에 OB로 기록한다.

3.4.1 필드 오염 행위

출전 팀에게 배정된 시간 중에 출전견이 필드 안팎에서 대소변을 보는 경우에는 시간 계산을 즉시 중단하고 재개하지 않는다. 출전자는 출전견을 배설물을 즉시 깨끗이 청소해야 한다.

이러한 반칙 행위로 출전 팀의 자격이 박탈되지는 아니하나 나머지 시간이 몰수되는 것은 물론, 출전견이 대소변을 보기 전에 출전자가 던진 회수만큼 **출전 팀의 점수에서 포인트를 차감한다.** 그러나, 점수가 0점 이하인 경우에는 이러한 규칙을 적용할 수 없다.

참고: 필드 훼손에 대한 벌점과 출전견 위험상황에 대한 벌점은 별개이다.

3.5 토스 & 페치 심판진

(수퍼-프로) 토스 & 페치 헤드 심판은 채점 심판이고, USDDN 심판공인프로그램 (부속자료4 참고)에 따라 다른 라인 심판과 마찬가지로 적어도 레벨1이 되어야 한다. 채점 심판은 (수퍼-프로) 토스 & 페치 디비전과 관련한 **모든 판정을 번복 및 관장한다.**

파 라인 (Far Line) 심판 또는 기타 자원봉사자, 직원 또는 출전자는 헤드 심판이 제기하지 않는 한 어떠한 물리적인 콜(call)을 부를 수 **없다.** 파 라인 심판은 **채점 심판이 요청하는 경우에 수신호로만 콜을 한다.** 파 라인 심판은 해당 필드에 집중하고 모든 상황을 파악해야 하기 때문에 (수퍼-프로) 토스 & 페치 심판진 중에서 가장 중요하다.

채점 심판은 점수 결정에 전권을 가지며, 이들의 결정은 검토 또는 항의 대상이 되지 아니한다.

3.6 타이브레이커

최종 점수가 동점인 경우에는 각 팀이 한번씩 던지는 **서든 데스 스로우 오프 (Sudden death throw off)**를 진행하여 점수가 많은 팀이 승자가 된다. 다시 동점이 되는 경우에는 스로우 오프를 계속 실시한다. 스로우 오프에서 높은 점수를 얻는 승자가 결정될 때까지 계속한다.

스로우 오프를 시작하기 전에 원반 또는 동전 뒤집기를 실시하여 경기 순서를 정한다.

3.7 수퍼-프로 토스 & 페치 방식

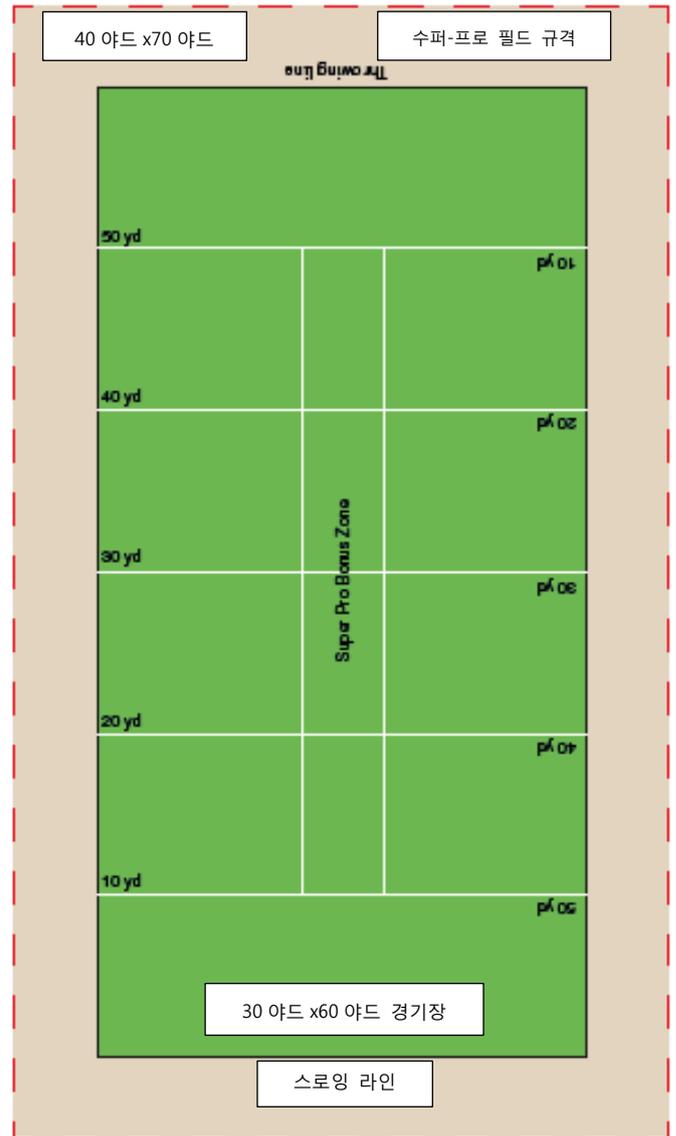
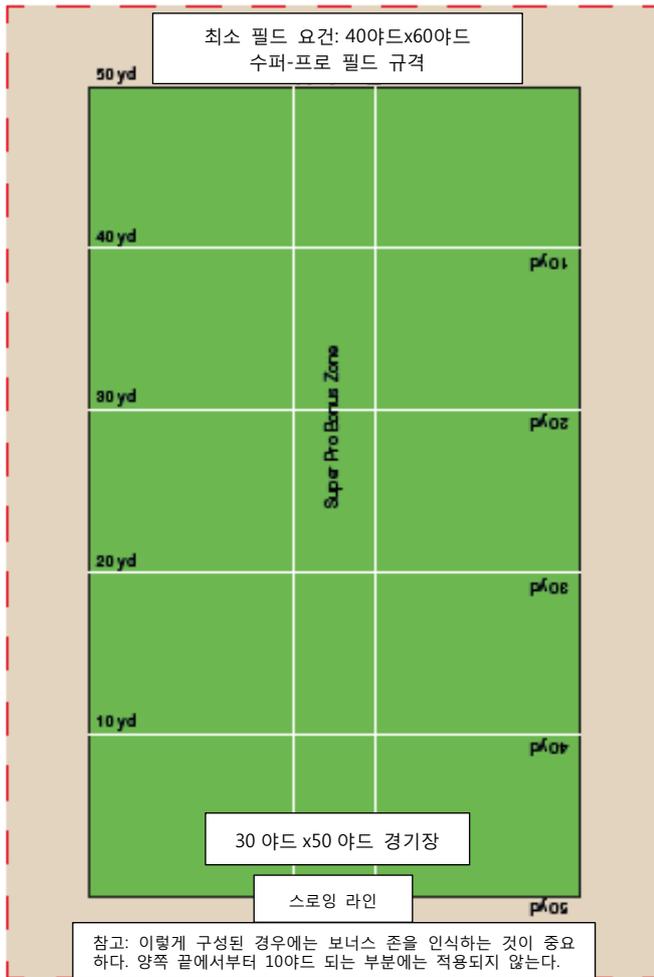
토스 & 페치에 적용되는 모든 규칙은 수퍼-프로 토스 & 페치에도 유효하나 적용되는 규칙이 조금 더 많다.

3.7.1 슈퍼-프로 토스 & 페치 필드 (아래 그림 참고)

일반적인 토스 & 페치 요건에 더하여, 슈퍼-프로 토스 & 페치의 경우에는 10야드 라인부터 50야드 라인까지 그 중앙을 가로지르는 5야드 폭의 **챌린지 존 (Challenge Zone)**이 있다.

최소 필드 크기

최대 필드 크기



3.7.2 채점

원반 캐치 후 출전건의 발이 하나라도 챌린지 존 안쪽에 착지하면 팀은 추가로 1/2포인트를 얻는다. 한번의 캐치로 얻을 수 있는 최대 점수는 5포인트 (공중 캐치 또는 40 & 50야드 사이의 챌린지 존 캐치)이므로 각 라운드의 베스트 스로우 5개의 최대 점수는 25포인트가 된다.

3.7.3 슈퍼-프로 토스 & 페치 심판진

토스 & 페치 심판진 항목에 명시된 모든 토스 & 페치 심판에 더하여, 보너스 존 (Bonus Zone) 심판이 있다.

4. 프리스타일 규칙

세계대회 디비전 프리스타일 출전 팀에게는 **최대 120초**가 주어진다. 출전자가 원반을 던지거나 날아가도록 하고 출전권이 원반을 회수하려는 시도로 간주될 수 있는 동작을 취할 때부터 **시간을 계산한다**. 음악이 시작되면 채점을 시작한다. 연습 스로우는 허용되지 않는다.

출전자는 자신이 사용할 음악이 수록된 CD (원하는 곡에 표시)를 지참하도록 한다. CD에는 출전자의 이름을 표시하고, 파손되지 않은 투명 케이스에 담아 제출한다.

대회 중에 프리스타일 라운드가 두 번 있는 경우, 85% 프리스타일 및 15% 토스 & 페치 최종 점수를 유지할 수 있도록 각각의 프리스타일 라운드는 1.5로 곱한다.

대회 중에 프리스타일 라운드가 한번만 있는 경우, 85% 프리스타일 및 15% 토스 & 페치 최종 점수를 유지할 수 있도록 3으로 곱한다.

4.1 원반

출전 팀은 프리스타일 루틴 중에 최대 10개의 원반을 사용할 수 있다. 출전자가 필드로 10개 이상의 원반을 갖고 들어가 경기를 시작하기 전까지 발견되지 않는 경우, 해당 팀은 추가 원반 하나당 곱하기 전 총점에서 1포인트씩 벌점을 받는다.

출전자는 동일한 라운드에서 **무게와 직경이 다른 원반을 혼용하여 사용할 수 없다**. 출전자가 한 라운드에서 크기와 무게가 다른 원반을 혼용하여 사용한 것이 확인되는 경우에 곱하기 전 총점에서 5포인트의 벌점을 받는다.

4.2 카운트다운

프리스타일의 카운트다운은 10초만 카운트하고 타임을 선언하기 때문에 그 방식이 약간 다르다. 토스 & 페치처럼 연속적으로 카운트다운을 하지 않는다. 카운트다운 방식은 다음과 같다.

- 60초, 30초, 10초 그리고 타임.

4.3 프리스타일 필드

최소 필드 크기는 가로X세로 30야드X50야드이고, 최대 필드 크기는 가로X세로 30야드X60야드이다. 또한, 5야드의 오버런 (over run) 공간이 각 사이트에 추가되어야 한다. 오버런 필드는 필요한 경우 조절할 수 있다.

4.4 프리스타일 심판진

USDDN 프리스타일 디비전의 심판진은 4명으로 구성되고, 한 사람은 헤드 심판으로 지정된다. 이들 각각이 다음의 4개의 채점 항목을 담당한다.

- 출전권
- 출전자
- 팀
- 실행

프리스타일 헤드 심판 (주심)은 팀 요소의 심판이다. 헤드 심판은 각각의 요소 및 디비전의 모든 판정에 대해 번복 및 관장한다.

심판공인프로그램 (부속자료4 참고)에 따르면, 헤드 심판은 최소한 **레벨3**가 되어야 한다. 프리스타일의 다른 심판들도 최소한 **레벨2**가 되어야 한다. 별도의 자격이 필요하지 않은 유일한 심판은 실행 요소의 심판이다. 그러나, 실행 심판도 정식 자격증을 갖고 있는 것이 좋다.

4.5 채점

각각의 판정 요소에서 혁신적인 부분에 대해서는 점수를 준다. 출전팀의 점수는 최대 40점 만점이므로 4가지 채점 항목 각각의 심판은 자신의 요소에 대해 최대 10점까지 줄수 있고 점수는 백분위 단위로 부여한다.

- 출전건 심판은 4개의 출전건 요소 각각에 대해 2.50을 배정한다. 출전건 총점은 4개 요소의 합계가 된다.
- 출전자 심판은 4개의 출전자 요소 각각에 대해 2.50을 배정한다. 출전자 총점은 4개 요소의 합계가 된다.
- 팀 심판은 7개의 팀 요소 각각에 대해 2.50을 배정한다. 팀 총점은 최고 득점 4개 요소의 합계가 된다.
- 실행 심판은 팀의 캐치-스로우 횟수의 비율을 계산하고 이것을 10.00으로 곱하여 실행 총점을 구한다. 루틴 중에는 최소 18회의 스로우를 실행해야 하지만 횟수가 이보다 적다면 스로우 회수를 18회로 간주하여 실행 점수를 계산한다. 스로우나 롤러(roller)로 채점되려면, 출전건이 캐치를 시도하기 전에 원반이 출전자의 손에서 릴리스 되어야 한다. 이는 즉 실행 점수를 계산할 때에 테이크(take)는 스로우 또는 잡재적 캐치로 계산되지 않는다는 걸 말한다. 출전건이 캐치하도록 의도된 원반만 실행 점수 계산에 반영된다.

다음의 표는 USDDN 프리스타일 규칙을 이용하여 팀에서 획득할 수 있는 최대 점수를 보여주고 있다.

출전건 요소			
1	목표물 추적	루틴을 수행하는 동안 일관되게 집중해야 한다.	2.50
2	회수	출전건의 원반 추적 및 캐치 능력. 다양한 회수 방법을 보여주어야 한다. (원반을 출전자 멀리 떨어뜨린다, 출전자의 발에 떨어뜨린다, 또는 출전자에게 넘겨준다)	2.50
3	활동성	스탠딩, 리닝, 플립 및 볼트 동작을 수행하는 동안, 도약 및 착지하면서 일관되게 실행할 수 있어야 한다.	2.50
4	그립	원반 캐치 전에, 과정에서, 그리고 후에, 출전건은 집중력 있게 그립하는 모습을 일관되게 보여주어야 한다.	2.50
출전건 총점=			10.00
출전자 요소			
5	필드 표현력	루틴을 실행하는 동안 필드 주변에서 자신이 계획한 동작을 보여주고, 다양한 각도 및 방향에서 여러 가지 스로우를 실행한다.	2.50
6	릴리스 다양성	핸들러는 다양한 그립과 릴리스를 이용하여 여러 가지 스로우를 보여주어야 한다. (최소 3가지 형태의 릴리즈 포함)	2.50
7	원반	원반 릴리스 및 교체 동작을 매끄럽게 수행하고 중간에 중단되는 일이 없도록 일관성을 유지한다.	2.50
8	원활한 팀워크	동작과 세그먼트를 변경하는 과정에서 원활하게 동작이 이어질 수 있도록 해야 한다.	2.50
출전자 총점=			10.00
팀 요소		(다음의 7개 요소 점수 중 최고 점수 4개만 적용)	
9	각기 다른 두 개의 오버	팀은 두 가지의 다른 오버더바디 (over-the-body) 동작 즉, 출전건이 출전자를 완전히 뛰어넘어 공중에서 원반을 캐치하는 동작을 수행한다.	2.50
10	각기 다른 두 개의 볼트	팀은 두 가지의 다른 볼트 동작 즉, 출전건이 출전자의 신체와 접촉하여 도약한 후 공중에서 원반을 캐치하는 동작을 수행한다. 출전자는 두 가지의 다른 자세를 취한다.	2.50
11	멀티플 세그먼트	빠른 연속 동작으로 최소한 세 가지 스로우 동작을 실행하는 복합 멀티 세그먼트	2.50
12	도그 캐치	공중에 있는 원반을 캐치하는 출전건을 출전자가 캐치하는 동작	2.50
13	팀 동작	서로 협조하는 팀 동작. 함께 돌기, 다리 사이로 지나가기, 도그 스톱(stall) 동작 등	2.50
14	패싱	출전건이 최소한 두 번 출전자 바로 옆을 직선으로 통과하는 연속 스로우	2.50
15	방향성 거리 동작	팀은 최소한 4개의 연속 스로우로 구성되는 동작을 수행하고, 출전건은 출전자로부터 멀리 떨어진 상태에서 원반을 캐치한다 (지그재그, 원형으로 달리기 포함) 원형으로 달리기 세그먼트 1)____2)____3)____4)____ 지그재그 세그먼트 1)____2)____3)____4)____	2.50
팀 총점=			10.00
실행		실행 점수 = ____ 캐치/ ____ 스로우 (최소 18회) X 10=	10.00
		최소 18번 스로우 (프리스타일이 2 라운드인 경우에는 프리스타일 각 라운드를 1.5로 곱한다.)	
총점=			40.00

채점 심판은 점수 결정에 전권을 가지며, 이들의 결정은 검토 또는 항의 대상이 되지 않는다.

4.5.1 필드 오염 행위

배정된 시간 중에 출전권이 필드 안팎에서 대소변을 보는 경우에는 **시간 계산을 즉시 중단하고 재개하지 않는다**. 출전자는 출전권을 즉시 배설물을 깨끗이 청소해야 한다.

이러한 반칙 행위로 출전 팀의 자격이 박탈되지는 않는다. 심판은 사고 발생 전까지 확인한 내용에 대해 포인트를 부여하나, 이에 더하여 나머지 시간이 몰수되고 곱하기 전 총점에서 **5포인트의 벌점을 공제한다**. 그러나, 점수가 0점 이하인 경우에는 이 규칙을 적용하지 않는다. 출전 팀은 다음 라운드를 계속 진행할 수 있다.

참고: 필드 훼손에 대한 벌점과 출전권 위험상황에 대한 벌점은 별개이다.

4.5.2 출전권 위험 상황 규칙

출전권의 안전한 훈련과 관리를 활성화하기 위해, USDDN은 출전권의 위험한 동작 규칙을 실행하여 부상 위험이 높은 사고가 발생하는 경우에 다음과 같이 벌점을 공제한다. 다음과 같은 사고가 발생하는 경우에는 출전 팀의 곱하기 전 점수에서 공제한다.

- **불안한 동작 (Contortion):** 출전권이 머뭇거리는 행동을 보여서 점프, 캐치 및 착지 시에 부상 위험이 있는 경우. 이러한 동작이 발생할 때마다 1/2포인트에서 1포인트까지 공제한다.

1/2포인트에서 1포인트까지

- **엙키는 동작 (Buckle):** 출전권이 착지 중 다리가 엙켜 넘어지면서 다른 신체 부위 (몸통 또는 머리)가 바닥에 닿는 경우..

이러한 동작이 발생할 때마다 2포인트에서 3포인트까지 공제한다.

2포인트에서 3포인트까지

- **떨어지는 동작 (Slam):** 점프, 볼트, 캐치 또는 스톱 상태에서 착지하는 동안 다리가 착지하기 전에 출전권의 다른 신체 부위(등, 가슴, 머리 등)가 지면에 떨어지는 경우. (낮은 스로우를 쫓아가면서 달려가다 얼굴이 먼저 미끄러지는 경우는 제외).

이러한 동작이 발생할 때마다 3포인트에서 4포인트까지 공제한다.

3포인트에서 4포인트까지

다음과 같은 벌점 상황이 발생하는 경우에 공제를 합리적으로 적용할 수 있도록, 최소 벌점을 공제하는 경우에는 프리스타일 심판 4명 중 2명이 동의하고 최대 벌점을 공제하는 경우에는 프리스타일 심판 4명 중 3명이 동의해야 한다 (최소 벌점을 공제하는 경우에도 4명 중 3명이 동의할 수 있다).

프리스타일 라운드 중에 또는 이후에, 경기 감독관은 위의 사례 등으로 인하여 감점을 받은 모든 출전자들에게 해당 내용을 통지하여 이들이 프리스타일 수행을 시정할 수 있도록 할 수 있다. 또한 직접 출전자에게 말해주거나 또는 등록 데스크에 벌점 상황이 발생한 팀의 이름을 기재한 시트를 배치할 수 있다.

충돌에 의한 벌점은 특히 볼트, 오버, 플립 등의 동작이 진행되는 동안 출전자의 실수가 직접적인 원인인 경우가 많고 출전자의 신체와 가까운 스로우와 관련이 있다. 출전권이 멀리서 캐치 동작을 수행하면서 (통상적으로 출전권은 동작 준비 시간을 가질 수 있다) 착지가 좋지 않은 경우, 출전권 요소(활동성) 및/또는 출전자 요소 (릴리즈 다양성), 그리고 팀 요소 (예: 지그재그 또는 서클 동작 중에 발생하는 경우에는 방향성 거리 동작 점수에 영향을 줄 수 있다)에서 점수가 깎인다.

충돌로 인하여 하루에 6포인트 이상 감점을 받는 팀은 자격이 상실된다.

4.6 타이 브레이커

프리스타일 및 토스 & 페치 방식의 토너먼트에서 모든 점수를 계산하고 곱하기 및 감점 작업이 완료된 후에 동점이 되는 경우, 7개의 팀 요소 모두에 타이 브레이커 규칙을 추가로 적용하고 (해당하는 경우, 2개 라운드 모두) 총점을 다시 계산하여 승자를 결정한다.

5. 판정 관련한 팁 및 설명

USDDN 프리스타일 기준에 의해 판정하는 경우, **심판은 자신이 한 가지 요소에 대해서만 판정해야 함을 기억하고** 여기에 100% 집중하는 것이 중요하다.

4가지 요소 (출전건, 출전자, 팀, 실행) 모두 서로 독립적이고 점수 또한 달라질 수 있다. 예를 들어, 어떤 팀의 출전자는 경험이 많고 출전건은 초보인 경우, 우리는 출전자의 점수가 출전건의 점수보다 높을 것으로 예상한다. 하지만, 출전건의 재능은 뛰어난데, 출전자는 경험도 없고, 제대로 준비되어 있지 않고, 혁신적이지도 않고, 같은 동작을 반복하고, 난이도가 없거나 적고, 필드를 적절하게 활용하지 못하거나 부드럽게 동작을 이어가지 못하는 경우, 출전건의 점수는 출전자의 점수보다 높은 것이 일반적이다.

출전건과 출전자가 경기에 요구되는 팀 요소를 갖고는 있으나 이것을 자연스럽게면서도 매끄럽고 확실하게 보여주지 못하면 팀 요소의 점수는 낮아진다.

5.1 출전건

출전건 요소에는 다음과 같은 4가지 하위 요소가 있다.

- **목표물 추적 (Prey Drive, PD)**
- **회수 (Retrieval, R)**
- **활동성 (Athleticism, AT)**
- **그립 (Grip, G)**

USDDN 출전건 심판은 다양한 혈통의 출전건들에게 동일한 기회를 부여하고 이들의 혈통 특성으로 인하여 벌점을 받지 않도록 출전건의 혈통 성향을 고려해야 한다.

심판은 출전건의 잠재력에 점수를 주어서는 안 되고 팀이 과제를 수행하는 동안 본 내용에 대해서만 점수를 주어야 한다. 출전건의 점수는 출전건이 얼마나 좋은 혈통인가를 보여주는 것이 아니라 출전자에 의해 출전건의 능력이 얼마나 잘 표현되었는지를 보여주는 것이다. **출전자가 출전건에게 충분한 도전과제를 제시하지 않는 경우, 출전건은 각 항목에서 높은 점수를 받을 수 없다.** 출전건의 능력이 출중함에도 불구하고 출전자가 쉬운 스로우만 구사하면 출전건은 높은 점수를 받지 못한다.

토스 & 패치에 집중했던 출전건은 프리스타일 초반에 캐치의 일관성(그리고 도약 높이)이 떨어지는 경우가 많다. 출전건이 원반의 비행 패턴을 더 이상 예측할 수 없거나 다른 방식의 스피ンを 이용하여 원반을 캐치하는 것에 익숙하지 않기 때문이다. 따라서, 출전건의 능력을 이끌어내기 위해서는 릴리즈 형태가 다양해야 한다.

출전건이 다양한 수준의 회수 능력을 보여주지 못하거나 스로우의 상당 부분을 잡지 못하는 경우, 출전건은 4가지 출전건 요소 모두에서 점수가 낮아질 수 있다. 출전건이 집중하지 못하고 원반을 놓치고(PD), 제대로 쫓아가지 못하고(R), 너무 일찍 도약하거나(R 또는 A) 캐치 과정에서 디스크를 잡지 못하는 경우(G)가 여기에 해당한다.

목표물 추적:

"전체 루틴이 진행되는 동안에는 집중력을 유지해야 한다."

루틴 과정에서 출전건이 언제라도 집중력을 잃으면 목표물 추적 항목 점수가 낮다. 출전건이 스로우를 캐치하려고 시도하는 경우에는 해당 스로우가 낮거나 빠르더라도 목표물 추적 점수를 높게 받을 수 있다. 재빨리 회수하는 동작 또한 목표물 추적을 잘하는 것으로 판정 받는다.

이와 반대로, 루틴 과정에서 출전건의 동작이 느리면 목표물 추적 점수가 낮아진다. 그러나, 출전건 심판은 출전건의 흥미가 떨어져서 속도가 늦어지는지 아니면 루틴의 특성상 빠르기에 변화가 있는 것인지 식별할 수 있어야 한다.

출전건이 추적 동작이 과도해서 원반을 깨물고 손상시키는 경우, 출전건은 목표물 추적 또는 그립 항목 점수가 낮아질 수 있다. 그러나, 집중력이 떨어지는 출전건(또는 필드 밖을 응시하거나 시선이 산만한 출전건)은 과도하

게 추적하면서 원반을 깨우는 출전건보다 점수가 적다.

회수:

“원반을 추적하고 캐치하면서 다양한 회수 방식 (원반을 출전자 멀리 떨어뜨린다, 출전자의 발에 떨어뜨린다, 또는 출전자에게 넘겨준다) 을 보여주는 출전건의 능력,

출전건이 각기 다른 수준의 회수 동작을 보여주지 못하는 경우, 출전건은 회수 항목에서 최고 점수를 받을 수 없다. 출전건이 출전자에게 원반을 떨어뜨리는 동작을 반복적으로 거부하는 경우에는 점수가 낮아진다.

이러한 하위 요소는 출전건이 원반에 대해 얼마나 잘 “파악”하고 있는지 보여준다. 출전건이 원반을 제대로 추적하지 못해서 스로우를 놓치고 캐치하기 위한 도약 동작의 타이밍이 좋지 않은 경우에도 점수가 적다.

공중에서 원반을 교체하고 점프하며 회수 동작을 수행하는 경우처럼 출전건이 새로운 회수 방식을 팀에서 보여주는 경우에는 회수 점수가 올라간다.

활동성:

“출전건은 스탠딩, 러닝, 플립 및/또는 볼트 동작을 수행하는 동안, 도약 및 착지하면서 일관되게 실행할 수 있어야 한다.

이것은 점프뿐만 아니라 출전건의 모든 신체적 능력에 대해 점수를 매기는 하위 요소이다. 즉, 출전건이 자신의 신체를 확실하게 통제하는 모습을 보여주는 동작 (예: 풋스톨(footstall), 레그스톨(legstall)) 을 수행하면 활동성 점수를 높게 받을 수 있다.

점프의 경우, 출전건의 활동성은 **얼마나 높이 점프하는가를 판단하는 것이 아니라 동일한 품종의 능력 측면에서 도약 시에 얼마나 정확하게 도약하는가를 판단하는 것이다.** 여러분은 출전건이 자신의 도약을 통제하고 있는지, 공중에서 편한 모습을 보이는지 구별할 수 있어야 한다. 출전건이 공중에서 불편해하고 있는지 (이로 인해 출전건이 아무리 높이 점프해도 활동성 항목에서 좋은 점수를 받지 못할 수 있다), 출전건의 몸이 좌우로 흔들리는지, 뒷발 하나로 착지하는지, 또는 최악의 경우에는 착지 시에 균형이 완전히 무너지는지 구별할 수 있어야 한다. 자신의 도약을 제대로 통제하는 출전건은 3가지 도약 요소를 보여준다. 즉, 지면을 확실하게 박차는 동작 (푸시오프: push off), 체공 중에 통제하는 동작, 그리고 확실하게 착지하는 동작을 말한다. 품종과 크기와 기질에 따라 출전건의 푸시오프, 체공 및 착지 동작이 저마다 다르지만, 이러한 3가지 도약 단계를 전부 통제할 수 있어야 한다. 출전자가 자신의 출전건에게 볼트 동작을 너무 높게, 너무 많이 요구하면 결과적으로 릴리즈 다양성 점수가 낮아지게 되고, 출전건의 착지가 좋지 않으면 활동성 점수도 적어진다. 또한, 원반을 던져주는 타이밍과 위치가 나쁘면 제대로 도약할 수 없으므로 결국 이 하위 요소의 점수는 더 나빠지게 된다.

또한 도약의 한 유형인 플립에 대한 출전건의 활동성에 대해서도 판정하는데, 출전건 심판 또한 출전건이 양쪽 방향으로 플립 동작을 실행하는지, 또한/또는 이러한 플립 동작의 양쪽 방향 모두 동일한지 살펴보아야 한다.

출전건의 4가지 도약 즉, 스탠딩 도약, 러닝 도약, 플립 도약, 볼트 도약에 대해서도 판정한다. 이들 4가지 도약 모두가 필요한 것은 아니지만, 출전건이 여러 가지 도약 형태를 보여주는 것이 다양성에 해당한다. 그러나, **어떠한 유형의 도약이 되든 안전하고 부드럽게 착지해야 한다.**

그립:

“원반을 다루기 전에, 과정에서, 그리고 후에, 출전건은 일관되게 집중하는 모습을 보여야 한다.”

일반적으로, 캐치 동작 전에 또는 과정에서 출전건이 주저하는 모습이 없고 모든 유형의 스로우를 수행하는 루틴 전반에 걸쳐 확실하게 캐치할 때 그립이 좋다고 말한다. 그립이 좋은 출전건은 시계 방향 (예: 오른손잡이의 백핸드)와 시계 반대방향 (예: 오른손잡이의 사이드암) 모두 일관되게 스로우를 캐치할 수 있다. 뒤집어서 던지는 업사이드다운 스로우를 캐치해도 좋은 점수를 받을 수 있다.

출전건의 입에 원반이 들어가 있지만 정확하게 캐치한 상태가 아닌 경우는 나쁜 그립이다. 또한 출전건이 원반을 너무 약하게 물고 있어 원래 자리로 되돌아오는 도중에 계속 출전건의 입에서 떨어지는 것도 나쁜 그립이다.

출전자에게 전달하기 위해 출전권이 원반을 (의도적으로) 출전자 쪽으로 툭툭 치거나 버터플라이 스로우를 잡는 것도 혁신 요소로 감안할 수 있다.

그립 '스타일'은 품종의 성향과 일부 관련이 있기 때문에 (활동성도 마찬가지로) 출전권 심판은 점수를 매길 때 이러한 부분을 감안해야 한다.

5.2 출전자

출전자 요소에는 다음과 같은 4가지 하위 요소가 있다.

- 필드 표현력 (Field Presentation, FP)
- 릴리스 다양성 (Release Diversity, RD)
- 원반 관리 (Disc Management, DM)
- 원활한 팀 (Rhythmic Team, RT)

기술(RD), 이동 동작(RT), 필드 동작(RT) 또는 원반 관리(DM) 부문에 혁신성이 있으면 출전자는 4개 하위 요소에서 점수를 받을 수 있다.

난이도와 혁신성이 높은 출전자는 실수하는 회수가 많다 하더라도 난이도가 낮고 실수가 적은 출전자보다 높은 점수를 받는 경우가 많다.

필드 표현력:

"루틴을 실행하는 동안 필드 주변에서 자신이 계획한 동작을 보여주고, 다양한 각도 및 방향에서 여러 가지 스로우를 실행한다."

출전자가 다양한 거리의 스로우를 통해 관중 또는 심판에게 필드에서 표현할 수 있는 필드 동작을 자유롭게 보여주는 부문이다. 또한 출전자가 자신이 가지고 있는 것을 어떻게 보여주는가 하는 부분도 점수에 반영된다.

출전자는 필드 아래쪽에서 위쪽으로, 대형 원 안에서, 다이아몬드 안에서, 사각형안에서, 또는 필드 위아래에서 부드럽게 움직이면서, 쇼트(short), 미디엄(medium) 및 롱(long) 스로우를 이용하여 자신이 계획한 필드 동작을 보여줘야 한다. 다른 필드 동작도 상관없다. 그러나, 출전자가 한쪽 끝에서 반대 방향으로 직선으로만 던지거나 하나의 원 안에서만 던지게 되면, 출전권은 필드 동작을 보여줄 수 있지만 출전자의 필드 동작이 없기 때문에 좋은 필드 동작이라고 할 수 없다.

필드 동작은 하나의 세그먼트에서만 점수를 매기는 것이 아니라 전체 루틴에 대해 점수를 배정한다.

릴리스 다양성:

"출전자는 다양한 그립과 릴리스를 이용하여 여러 가지 스로우를 보여주어야 한다." (최소 3가지 형태의 릴리스)

그립: 출전자가 손에 원반을 잡는 방식 - 사이드암 그립, 백핸드 그립 등.

릴리스: 원반을 던지는 방식 또는 원반을 던지는 위치 - behind the back, under the leg 등.

블라인드(blind) 릴리스: 블라인드 릴리스는 출전자의 신체를 따라 릴리스 되는 시점에 출전권이 원반을 보지 못하는 위치에서 릴리스하는 스로우를 말한다. 그러나, 출전권이 캐치할 수 있도록 원반이 날아가는 방향을 출전권이 예측할 수 있어야 한다.

참고: 루틴에 블라인드 릴리스를 추가하면 출전권의 점수 (출전권은 이러한 유형의 스로우를 "파악"할 수 있어야 한다) 및 팀의 점수 (예: 지그재그로 블라인드 릴리스)를 높일 수 있다.

이것은 출전자가 자신의 스로우, 릴리스 및 기타 동작을 자유롭게 연출할 수 있는 부문이다. 출전자가 좋은 점수를 얻으려면 최소한 3가지의 각기 다른 릴리스와 그립을 보여주어야 한다. 출전자가 이 하위 요소에서 점수를 잘 받으려면 각기 다른 스로우의 회수도 중요하지만 그 내용 또한 중요하다. 출전자가 다양한 스로우를 활용하면서도 스핀이 충분하지 않고, 타이밍이 좋지 않고, 또한 위치가 잘못되면 릴리스 다양성 점수가 높지 않다. 특히 스로우가 좋지 않아 출전권이 위험에 처해지는 상황이 그러하다.

다른 항목에서 다루지 않는 모든 동작들이 여기에서는 점수로 계산된다. 혁신적인 팀은 이 항목에서 좋은 점수를 받을 수 있다.

별다른 변화 없이 두 번 이상 반복되는 동작, 스로우 또는 릴리스 (멀티플 세그먼트는 제외) 는 릴리스 다양성 점수를 떨어뜨릴 수 있다. 따라서, 세 번째 시기에도 아무런 변화를 주지 않고 동일한 동작을 반복하면 점수가 낮아진다.

출전자가 실행하는 볼트의 높이와 회수가 과다한 경우에는 출전자의 릴리스 다양성 점수를 깎을 수 있다.

원활한 팀:

“동작과 세그먼트를 변경하는 과정에서 원활하게 동작이 이어질 수 있도록 해야 한다.”

이것은 동작과 세그먼트 사이에 혁신적인 동작 전환 움직임은 추가하여 좋은 점수를 얻을 수 있는 요소이다. 출전건의 플립 동작 후에 스핀 또는 스쿼트를 추거하거나 세그먼트 전에 스핀을 추가하여 루틴에 전문성을 보강하면서 다음 단계로 넘어갈 수 있는 항목이다. 아주 좋은 예로는 출전자가 구르기 동작을 하고 출전건이 그 중간에 출전자를 뛰어넘는 전환 동작 등이 있다.

과제와 과제 사이에, 세그먼트와 세그먼트 사이에 또는 그 전환 과정에서 출전자가 동작을 취하지 않으면 원활한 팀 항목 점수가 낮아질 수 있다. 아직 스로우 또는 릴리스를 제대로 수행하지 못하는 경험이 부족한 출전자가 전환 동작에 대해 자신감이 있는지 없는지 여부를 살펴보아야 한다.

전환 동작 과정에서 약간의 쇼맨십이 더해지면 더 좋은 점수를 받을 수 있다.

원반 관리:

“원반 릴리즈 및 교체 동작을 매끄럽게 수행하고 중간에 중단되는 일이 없도록 일관성을 유지해야 한다.”

원반이 10개로 제한되어 있기 때문에, 경기 흐름이 중단되지 않도록 루틴 과정에서 원반을 어떻게 사용할 것인지 사전에 계획해야 하는데, 이것이 바로 원반 관리이다.

좋은 원반 관리란, 루틴의 흐름을 망가뜨리지 않으면서 다음 세그먼트에 필요한 원반을 충분히 갖고 있는 것을 말한다. 또한 출전자가 루틴을 진행하는 동안 원반을 다양하게 사용하여 스로우 동작을 수행하면서 세그먼트를 진행하는 것이 중요하다.

경험이 부족한 출전자는 출전건이 옆에 서있거나 따라 오는데도 여전히 원반을 잡고 있거나 원반 두 개를 사용하는 루틴만 수행하게 된다. 팀이 일단 루틴을 수행하는 동안에는 원반들이 필드 여기저기에 흩어져 있기 때문에 2~3개 남은 원반으로만 스로우 세그먼트를 진행할 수 밖에 없다

출전자는 필드로 갖고 들어간 원반은 모두 사용해야 한다. 출전자가 필드에서 일부 원반을 사용하지 않는 경우가 있는데, 이것은 원반 관리를 잘못된 것이다.

또한 출전자가 경기 중 원반을 수거하는 과정에서 원반 일부를 떨어뜨린다면 이것이 다음 세그먼트에서 필요치 않은 원반이기 때문에 의도적으로 떨어뜨린 것인지 아닌지 살펴봐야 한다.

출전자가 다음 과제를 위해 자신의 셔츠나 바지 속에 원반을 넣어두는 것은 혁신적인 동작으로 간주할 수 있다. 동작이 중단되지 않고 모든 원반을 매끄럽게 릴리스하고 교체하지 못하는 출전자는 원반 관리 점수가 낮아진다. 출전자가 4개의 원반으로만 과제를 수행하다 다섯 번째 원반도 별다른 변화 없이 던지면(또는 주로 수행하는 스로우 동작과 차이가 없으면) 낮은 점수를 받는다. 출전자가 자신의 출전건이 돌아올 때까지 서 있는 상태에서 기다리면서 아무런 동작을 취하지 않으면 원반 관리, 필드 표현력 및 원활한 팀워크 항목의 점수가 낮아질 수 있다. 원반 관리는 필드 표현력과 아주 밀접한 관계가 있다. 출전자가 필드를 넓게 활용하지 않는다면 특별한 원반 관리가 필요하지 않게 된다. 이에 비해, 루틴 중에 많이 움직이면서 롱 스로우를 구사하는 출전자는 다음 세그먼트에 필요한 원반을 충분히 확보하고 있어야 할 것이다.

5.3 팀 요소

USDDN 규칙에는 다음과 같은 7가지 하위 요소가 있다. (최고 점수 4개만 총점에 반영된다):

- 각기 다른 두 개의 오버
- 각기 다른 두 개의 볼트
- 멀티플 세그먼트
- 도그 캐치
- 팀 무브먼트
- 패싱 세그먼트
- 방향성 거리 동작 (서클링 또는 지그재그 등의 동작)

이들 요소에 대한 채점은 안전성, 난이도, 독창성, 정확도 및 유연성을 기준으로 한다. 그렇기 때문에 어려운 동작을 실수하더라도 쉬운 동작을 성공할 때보다 높은 점수를 받을 수 있다. 그러나 난이도와 독창성이 있다 하더라도 위험한 동작은 높은 점수를 주지 않아야 한다. 각 항목의 혁신성은 점수를 받는다.

팀 하위 요소에 있어서, 전체 팀 점수에 반영되기 위해서는 7개의 하위 요소에서 최소한 4개를 팀이 수행해야 한다. 출전자가 7개 항목 중 3개만 시도하면 3개 요소에 대해서만 점수를 받는다. 출전자가 4개, 5개, 6개 또는 7개 전부를 시도하는 경우에는 이들 중 최고 점수 4개가 총점에 반영된다. 모든 시도 항목에 대해 점수를 받을 수 있기 때문에 출전자는 7개 요소를 가능한 많이 수행하는 것이 유리하다. 7개 하위 요소 전부에 대한 포인트는 총점이 동일한 팀이 있는 경우에 프리스타일 타이 브레이커로 사용한다.

어떤 팀이 7개 요소 중 4개만 수행하는 경우에는 이들이 혁신성을 보여주고 출전자 및 출전견에게 어울리는 루틴을 자유롭게 연출할 수 있도록 한다. 특히, 이들 항목 중 일부는 동시에 진행될 수 있기 때문에(패싱 참고), 이러한 요소를 충족하는 것은 어렵지 않다.

팀이 7개 팀 요소 중 어디에서도 점수를 받을 수 없는 동작을 실행한 경우에는 릴리스 다양성 항목에서 점수를 부여한다.

팀이 이들 요소를 얼마나 잘 보여주었는가에 따라 점수가 달라질 수 있다. 원반이 확실하게 공중에 있는 팀 요소만 좋은 점수를 받을 수 있다. "불완전"하게 수행되는 팀 요소들은 아주 단순한 시도로 간주하여 점수가 낮아진다. 다만, 출전견의 캐치 동작에서 출전견의 입에 불완전하게 닿는 것은 예외이다.

팀 요소는 일종의 가이드라인이다. 이것은 지난 수 년 동안 몇몇 세계대회 결승전 경기 내용을 토대로 만들어졌고 세계대회 출전자의 98%는 7개 하위 요소 중 6개를 수행했다.

출전자가 이전에 수행한 요소가 마음에 들지 않아 특정 요소 (예: 오버, 볼트, 멀티플)를 반복하면 모든 요소들에 대해 점수를 부여한다. 따라서, 출전자가 내용이 좋지 않은 2개의 볼트를 수행하고 2개를 다시 수행하는 경우, 내용이 좋지 않은 볼트는 내용이 좋은 볼트의 점수를 떨어뜨리게 된다. **양 보다는 질을 따지는 어림법칙(rule of thumb)으로 점수를 부여한다.**

심판은 팀이 루틴을 수행하는 동안 모든 요소와 모든 시도에 대해 점수를 매겨야 한다.

오버(Over):

"출전 팀은 두 가지 오버더바디 (over-the-body) 동작 즉, 출전견이 공중에 있는 원반을 캐치하기 위해 출전자의 신체를 뛰어넘는 동작 및 완전히 지나가는 동작을 실행한다."

출전견이 출전자를 뛰어넘어 점프하면서 원반을 캐치하거나 또는 캐치 시도를 하는 경우는 오버 동작으로 점수를 받는다.

원반이 없는 상태에서 출전자의 신체 일부를 뛰어넘는 점프는 팀 동작으로 판정한다. 회수 동작에서 출전자의 신체를 뛰어넘고 점프하면서 회수하는 동작에 대해서는 출전견 심판이 팀 동작으로 점수를 부여할 수 있지만, 오버 동작은 아니다.

팀이 오버 동작을 한번만 수행하는 경우에는 하나의 시도로 간주하여 포인트를 얻는다. 그러나, 이러한 오버 동작이 아무리 뛰어나더라도 이 하위 요소에서는 완전한 점수를 받을 수 없다. **높은 포인트를 얻으려면 두 번의 각**

기 다른 오버로 제한된다.

볼트(Vault):

“출전팀은 두 가지의 다른 볼트 동작 즉, 출전건이 출전자의 신체와 접촉하여 도착한 후 공중에서 원반을 캐치하는 동작을 수행한다. 출전자는 두 가지의 다른 자세를 취한다.

출전건은 출전자의 신체를 원반 캐치를 위한 점프대로 활용한다. 볼트 부문에서 점수를 받으려면 출전건은 지면에 착지해야 한다. 출전자가 점프 중인 출전건을 잡는 경우에는 도그캐치 (Dogcatch)로 점수를 받는다.

오버와 마찬가지로 팀이 한 가지 볼트 동작만 수행하더라도 점수는 받는다. 그러나 해당 볼트 동작이 아무리 뛰어나더라도 각기 다른 두 번의 볼트 동작이 없이는 이 하위 요소에서는 완전한 점수를 받을 수 없다.

출전자의 신체를 점프대로 활용하는 볼트는 출전건의 안전을 고려하여 절제해야 한다. 출전자가 과도한 높이와 회수로 볼트 동작을 수행하는 경우에는 출전자의 볼트 점수를 깎아야 한다. 평균적으로, 한 팀이 안전한 높이에서 볼트 동작을 3~5회 실시하고 다양한 릴리스 및 스탠스 위치를 보여주는 것이 가장 좋다. 출전자의 릴리스와 스탠스 위치가 다양하지 않고, 특히 출전건에게 과도한 높이와 회수를 **강요하는 경우에는 점수를 깎는다.**

패싱(Passing):

“출전건이 최소한 두 번 출전자 바로 옆을 직선으로 통과하는 연속 스로우”

출전건은 연속으로 두 번 출전자의 신체를 가까이에서 통과한다. 특히 롱 스로우를 이용하는 패싱에서는 출전건이 출전자의 신체를 실제로 가까이에서 통과하는 것이 중요하다. 그렇지 않으면 이것은 패싱이 아니다. 출전자의 신체를 통과할 때, 출전건은 직선으로 달려야 한다. 그러나, 패싱 동작 이후에는 직선으로 달릴 필요가 없다.

출전자를 통과한 후에 출전건은 먼 거리에서 원반을 캐치할 수 있지만, **거리가 중요한 것은 아니다.** 예를 들면, 플립-스루-플립-스루 (flip-through-flip-through) 세그먼트도 패싱으로 간주한다. 오버와 볼트는 통과 동작이 완료되는 경우에 패싱 요소 및 오버 및/또는 볼트 모두에서 점수를 받을 수 있다 - 출전건은 두 번 통과한다.

도그캐치(Dogcatch):

“원반을 잡는 출전건을 공중에서 잡는다.”

출전자는 날아가는 원반을 출전건이 잡는 동안 공중에서 출전건을 잡는다. 출전건이 원반을 잡기 전에 원반은 확실하게 공중에 있어야 한다. 단, **마우스테이크 도그캐치 (mouthtake dogcatch)**는 예외인데, 이것은 팀 항목에서 완전한 도그캐치로 점수를 받는다 (테이크 동작을 이용하여 수행하는 기타 팀 요소에는 적용되지 않는다). 그러나 실행 항목에서는 점수로 반영되지 않는다.

오버와 마찬가지로, 출전건이 원반을 캐치하거나 또는 캐치를 시도하는 경우에만 도그캐치로 점수를 받는다. 출전건이 입에 원반을 물고 출전자의 팔 안쪽으로 점프만하는 경우에는 출전건 하위 요소인 회수 및 팀 동작에서 점수를 받을 수 있지만 도그캐치에서는 점수가 없다.

볼트 동작에서 실행되는 도그캐치는 도그캐치로만 점수를 받는다. 출전건이 출전자의 등에서 캐치하거나 여기에 착지하는 경우 또한 도그캐치로 점수를 받는다.

멀티플(Multiple) 세그먼트:

“빠른 연속 동작으로 최소한 3가지 스로우 동작을 실행하는 세그먼트.”

멀티플 세그먼트는 빠른 연속 동작으로 3개의 원반을 던지는 것이다. 이것은 셔플링(shuffling), 플립, 또는 3개의 원반을 빠른 속도로 연달아 멀리 던지기 등 **특정 동작이 여러 번 수행되는 것을 말한다.** 운영위원회는 멀티플 하위 요소와 출전건 활동성 하위 요소에 플립이 포함되는 것으로 합의했고, 이러한 내용은 심판 핸드북에 기술되어 있다. 출전자가 빠른 연속 동작으로 최소 3개의 플립 동작을 보여주면 해당 플립은 멀티플 세그먼트에 해당한다. 여러 번 수행하는 멀티플 동작은 출전자의 신체 가까이에서 수행할 필요가 없고, 멀티플 동작을 수행하는 동안 출전건은 한 지점에 머무를 필요가 없다.

멀티플 스로우의 회수를 늘리는 경우(5회 이상), 쉬운 멀티플 동작의 회수를 늘리거나 또는 루틴에서 멀티플 동작을 반복하면 팀의 실행 점수를 높일 수 있지만, 멀티플 점수는 낮아진다 (또한 출전자의 RD 점수도 낮아질 수 있다).

팀 무브먼트:

“함께 수행하는 스핀 동작, 출전건의 스톱 동작, 다리 아래에서 수행하는 위빙(weaving) 동작 등 팀의 움직임을 맞추는 팀 동작.”

이것은 출전자와 출전건 모두가 동시에 동작을 맞춰 실행하는 것이다. 예를 들면, 출전건과 출전자가 동시에 실행하는 스핀 동작, 출전자의 다리 사이를 지나가는 위빙 동작, 또는 백스톨(back stall), 풋스톨(foot stall) 등 여러 가지 정적인 스톱 동작이 있다. 이러한 동작을 부드럽고 유연하게 실행하면 좋은 점수를 받을 수 있다.

원반은 사용하지 않아도 무방하다. 원반을 사용하지 않는 혁신적인 움직임은 팀 동작에서 점수를 받을 수 있다.

팀의 연기가 음악과 잘 어울리는 경우에도 팀 동작으로 점수를 받는다.

방향성 거리 동작:

“팀은 최소한 4개의 연속 스로우로 구성되는 동작을 수행하고, 출전건은 출전자로부터 멀리 떨어진 상태에서 원반을 캐치한다(지그재그, 원형으로 달리기 등 포함).”

이 요소의 핵심은 **출전자와 출전건의 거리**이다. 그러나 거리만 중요한 것이 아니라, 정확도 또한 아주 중요하다. 방향성 거리 동작 과정에서 출전건은 출전자에게 돌아가지 않으면서 원반과 원반 사이를 이동해야 하고 이것을 유연하게 수행해야 한다. 구체적으로 명시된 거리는 없지만, 출전자와 출전건 사이는 최소한 5야드 정도 되어야 한다.

그러나, 출전자와 출전건 사이의 거리는 전체 동작을 수행하는 동안 일관되게 같을 필요는 없다. 출전자는 각각의 스로우마다 출전건을 더 멀리 보낼 수 있다. 또는 출전건이 각각의 스로우마다 출전자와 가까워질 수 있지만, 이 경우에는 출전자와 너무 가까워지지 않도록 하는 것이 중요하다.

지그재그 (Zig-Zag): 각각의 스로우에 대해 출전건이 최소한 90도로 방향을 바꿔야 지그재그로 간주하지만, 180도로 방향을 바꾸는 경우에는 난이도가 있기 때문에 더 많은 점수를 받는다. 출전건은 좌우로 던져진 원반을 따라가는 것은 물론, 학습한 패턴을 분명하게 수행해야 한다.

어라운드 더 월드 (Around the world): 원형 동작이 방향성 거리 동작으로 점수를 받으려면 완전한 형태의 원이 아니어도 상관없다. 원형으로 달리는 서클링(circling) 동작을 팀이 수행하는 경우, 이 요소에서도 출전자와 출전건 사이의 거리가 매우 중요하다. 출전자가 큰 원을 그리면서 달리는데 출전자와 출전건의 거리가 너무 가까우면 방향성 거리 동작으로 간주할 수 없다. 출전건이 학습한 패턴을 수행하는 모습을 확실하게 보여주어야 한다.

패싱, 지그재그 또는 서클링 동작은 함께 채점할 수 없다. 패싱은 가까운 위치에서 수행되고 지그재그와 서클링은 멀리 떨어진 곳에서 수행된다. 또한 서클링 동작에는 패싱 동작에서 필요한 직선 구간이 없다.

5.4 실행

실행 점수는 팀의 캐치/미스의 정확한 비율이다. 실행 점수는 캐치 횟수를 스로우의 총 횟수로 나누어서 총점으로 계산한다. 여기에 10을 곱하면 최종 실행 점수가 된다.

실행 점수 = 캐치 / 스로우 (최소 18회) X 10

프리스타일 루틴에서 표현해야 하는 스로우에는 최소 회수가 있다. 18번의 스로우가 최소 회수이다. 스로우 회수가 18번 이하인 경우, 심판은 스로우 칸에 18을 기재하고 해당 숫자를 이용하여 정확한 실행 점수를 계산한다.

출전건에게 실제로 던진 경우에만 (출전건을 의식하여 던진 경우에만) 실행 항목에서 점수가 부여된다. 출전건에게 던진 원반을 출전건이 캐치해야 하나의 캐치로 계산한다. 출전건이 캐치하지 못한 경우, 출전자가 원반을 잡

았다 하더라도 어떤 경우가 되든 미스가 된다. 또한, 출전권이 원반을 캐치할 필요가 없는 상태에서 출전자가 원반을 이용하여 동작을 취하고 해당 원반이 바닥에 떨어지는 경우에는 실행 항목에서 미스로 계산하지 않는다 (이것은 출전자 심판이 판정할 부분이다).

원반 하나는 스로우 하나와 동일하다. 출전자가 한번에 더 많은 원반을 던지는 경우, 실행 심판은 스로우 초과로 계산하고 던져진 원반에 대해서는 캐치/미스를 표시한다. 이 원반들은 개별적으로 날아가든 또는 한 덩어리로 날아가든 문제가 되지 않는다.

의도적인 롤러(Rollers)는 정상적인 스로우로 계산한다.

테이크는 실행 항목에 포함되지 않는다. 출전권이 원반을 캐치할 때에는 원반이 확실하게 공중에 떠있어야 한다. 공중에 떠있지 않고 심판 또한 확신할 수 없을 때는 캐치가 아닌 테이크로 간주한다.

5.5 채점 사례

- 아무 것도 실행하지 않고, 노력도 하지 않고 시도조차 없는 경우에는 0점 처리된다 (보통은 팀 심판만 이것을 적용한다. 출전권 및 출전자의 모든 하위 요소는 항상 어느 정도의 수준이 나타나게 된다).
- 간단하고 또한 별다른 노력도 없어 결과 또한 좋지 않은 경우에는 2.5포인트에서 최대 0.5포인트를 받는다. 간단한 시도의 예를 들면, 팀 구성원이 (거의) 테이크를 이용하여 수행되는 볼트 또는 도그캐치를 하는 경우이다 (마우스테이크 도그캐치는 제외).
- 팀이 어느 정도 노력을 기울이면서 하위 요소를 시도하는 경우에는 보통 0.1~1.2점을 받는다.
- 출전자가 노력을 기울이면서 하위 요소를 시도, 성공 또는 미스하는 경우에는 보통 1.2~1.6점을 받는다.
- 출전자가 하위 요소를 시도하여 난이도를 구사하면서 양호하게(good) 성공하는 경우에는 보통 1.6~1.9점을 받는다.
- 출전자가 하위 요소를 시도하여 난이도를 구사하면서 아주 양호하게(very good) 성공하는 경우에는 보통 1.9~2.2점을 받는다.
- 출전자가 하위 요소를 시도하여 난이도를 구사하면서 훌륭하게(great) 성공하는 경우에는 보통 2.2~2.5점을 받아야 한다.
- 출전자가 하위 요소를 시도하여 난이도를 구사하면서 뛰어나게(excellent) 성공하는 경우에는 보통 2.5점을 받아야 한다.
- 루틴에서 관찰한 하위 4개 항목 모두가 동일하고 해당 요소에 대해 최고 점수를 주고 싶은 경우에는 최고 점수 10점의 96%를 준다. 각각의 4개 하위 요소에 2.4점을 주고 이것을 4개 하위 요소로 곱하면 9.6점 즉, 해당 요소 10점의 96%인 9.6점을 주게 된다.

채점 가이드라인:

- >> $2.40 \times 4 = 96\% = (10\text{포인트에서 } 9.60)$ "A+" 아주 뛰어나다(Superior)
2.30~2.5점
- >> $2.25 \times 4 = 90\% = (10\text{포인트에서 } 9.00)$ "A" 뛰어나다(Excellent)
2.01~2.29점
- >> $2.00 \times 4 = 80\% = (10\text{포인트에서 } 8.00)$ "B" 평균 이상
1.76~2.00점
- >> $1.75 \times 4 = 70\% (10\text{포인트에서 } 7.00)$ "C" 평균
1.51~1.75점
- >> $1.50 \times 4 = 60\% (10\text{포인트에서 } 6.00)$ "D" 평균 이하
1.0~1.5점
- >> $0.99 \times 4 = 40\% (10\text{포인트에서 } 4.00)$ "D -" 평균 이하
0.50~0.99점

여러분이 심판을 보고 있는 요소에서 최대 가능 점수 10점의 평균 80%를 출전권, 출전자 또는 팀에게 주고 싶은 경우, 각각의 하위 요소에서 주고 싶은 점수가 2.0점이라고 생각할 수 있다. 예를 들어, 출전권의 활동성이 아주 뛰어난 경우에는, 2.00점에 추가하여, 다른 각각의 하위 요소에 2.0을 주고 활동성의 점수를 2.26 또는 여러분이 생각하는 점수를 줄 수 있다.

프리스타일은 최종 점수의 85%를 반영하고, 토스 & 페치는 15%를 반영한다.

중요사항: 출전권, 출전자 및 팀의 점수 차이가 적을수록 실행 및 토스 & 페치 점수의 영향력이 커지게 된다. 아주 좋은 팀, 평균 팀 및 평균 이하의 팀 사이에 확실한 차이가 나타날 수 있도록 가능한 0.01~2.5포인트 기준을 많이 활용하여 판정해야 프리스타일 라운드를 잘하는 팀이 단순한 캐치 앤 드롭만 반복하는 팀 및 토스 & 페치 점수만 좋은 팀에게 쉽게 패하지 않게 된다.

6. USDDN 디비전 및 방식

6.1 프리스타일 디비전

6.1.1 슈퍼 오픈 프리스타일 디비전

세계대회 예선 디비전

세계대회 디비전 출전자들은 운영위원회에서 정한 USDDN 프리스타일 심판 기준 및 USDDN 토스 & 페치 심판 기준을 활용한다.

- 토스 & 페치에 90초
- 프리스타일 라운드 120초 (2회)
- 프리스타일 점수에 1.5를 곱하고 여기에 토스 & 페치 점수를 더하여 승자를 결정한다.

슈퍼 오픈 프리스타일 디비전에서, 출전자들은 무작위로 정한 순서로 시작한다. 경기 순서는 2라운드에도 동일하고 마지막 프리스타일 라운드에서는 **최저 점수에서부터 최고 점수 순서로 진행한다.**

일반적으로, 모든 팀은 3개 라운드에 전부 출전한다.

USDDN 월드 파이널 (세계대회)의 슈퍼 오픈 프리스타일에 참가하는 모든 팀은 (2011시즌 기준) 주말 동안 3라운드의 경기를 치른다. 모든 출전자는 0점에서부터 시작한다. 예선대회에서의 순위표는 세계대회에서 무작위로 순서를 정하는 데에만 사용된다.

대회 일정이 추가되는 경우, USDDN은 준결승전의 최고 점수 출전자가 결승전에 참가하는 이전의 방식을 다시 사용할 수 있다. 이 경우, 준결승전에서는 첫 번째 프리스타일 라운드와 토스 & 페치에 대해 무작위로 순서를 정한다. 두번째 프리스타일 라운드에서는 첫 번째 라운드와 반대로 순서를 정한다. 결승전의 경우, 시작 순서는 준결승전 총점에 기준하여 최하위서부터 시작한다. 1라운드 및 토스 & 페치에도 동일한 순서를 적용한다. 2라운드는 결승전 1라운드 및 토스 & 페치 결과에 기준하여 최하위서부터 시작한다.

6.1.2 디비전2 프리스타일

일반 디비전

디비전2는 USDDN 세계대회 예선에 출전하지 않는 어느 팀이든 참가할 수 있고, 운영위원회에서 정한 USDDN 프리스타일 심판 기준 및 USDDN 토스 & 페치 심판 기준을 활용한다.

- 토스 & 페치에 90초
- 프리스타일 라운드 90초 (1회)
- 프리스타일 점수에 3을 곱하고 여기에 토스 & 페치 점수를 더하여 승자를 결정한다.

등록 시에, 디비전2 출전자는 등록 순서에 따라 경기 순서를 배정 받고 이 순서는 스코어시트에 기재된다. 경기 순서는 2개 라운드 모두 동일하다.

USDDN 월드 파이널에서, 이 디비전은 슈퍼 오픈 프리스타일 예선대회를 거치지 않는 모든 핸들러가 참가할 수 있다. 참가하는 핸들러는 이 디비전에 여러 출전권을 출전시킬 수 있다.

6.2 토스 & 페치 디비전

6.2.1 수퍼-프로 토스 & 페치 디비전

세계대회 예선 디비전

세계대회 디비전 출전자들은 운영위원회에서 정한 USDDN 수퍼-프로 토스 & 페치 심판 기준을 활용한다.

- 수퍼-프로 토스 & 페치 2라운드
- 두 라운드의 점수를 취합하여 승자를 결정한다.

수퍼-프로 토스 & 페치 디비전에서, 출전자들은 무작위로 정한 순서로 시작하고 토스 & 페치 마지막 라운드에서는 최저 점수부터 최고 점수 순서로 진행한다. USDDN 월드 파이널 수퍼-프로 토스 & 페치에서도 동일한 방식이 적용된다.

일반적으로, 모든 팀은 2개 라운드에 전부 출전한다.

6.2.2 프로 토스 & 페치

일반 디비전

프로 토스 & 페치 출전자는 USDDN 토스 & 페치 심판 기준 또는 USDDN 수퍼-프로 토스 & 페치 심판 기준을 활용한다.

- 토스 & 페치 2라운드
- 두 라운드의 점수를 취합하여 승자를 결정한다.

등록 시에, 출전자는 등록 순서에 따라 경기 순서를 배정 받고 이 순서는 스코어시트에 기재된다. 경기 순서는 2개 라운드 모두 동일하다.

일반적으로, 모든 팀은 2개 라운드에 전부 출전한다.

USDDN 월드 파이널에서, 이 디비전은 수퍼-오픈 토스 & 페치 예선대회 통과 여부와 무관하게 모든 팀이 참가할 수 있다

부속자료

부속자료 1 – USDDN 승인 원반 목록

부속자료 2 – USDDN 심판 워크시트

부속자료 3 – USDDN 심판공인프로그램

부속자료 4 – USDDN 토스 & 페치 필드 구성

부속자료 5 – USDDN 수퍼-프로 토스 & 페치 필드 구성

부속자료 6 – USDDN 배정 기준

부속자료 1:

USDDN 승인 원반 목록

운영위원회는 원반의 크기/무게의 종류를 정한다.

출전자는 승인된 원반은 어느 것이나 사용할 수 있다. **그러나**, 출전자는 단일 라운드에서 크기와 무게가 다른 원반을 혼용하여 사용할 수 없다. 예를 들어, 출전자는 동일 라운드에서 EuroBlend와 표준형 Fastback을 함께 사용하면서 경기할 수 없다. 출전자는 동일한 라운드에서 표준형 Fastback과 Jawz를 함께 사용할 수 없다. 또한 Pup 크기의 원반과 대형 원반을 혼용하여 함께 사용할 수 없다.

토스 & 페치 및 프리스타일 방식 모두에 대해 USDDN은 아래에 명시된 원반을 사용하도록 요구한다. 출전자는 어떤 라운드에서도 원반을 혼용하여 사용할 수 없다. 모든 원반은 크기와 무게가 동일해야 한다. 출전자가 단일 라운드에서 크기 또는 무게가 다른 원반을 혼용하여 사용하는 경우, 프리스타일에 대해서는 점수를 곱하기 전에 5포인트의 벌점을 부과하고 토스 & 페치에 대해서는 스로우당 1포인트의 벌점을 부과한다. 그러나, 점수가 0점 이하인 경우에는 이 규칙을 적용할 수 없다.

중요사항: 원반 혼용과 관련한 벌점과 출전권 위험 상황에 대한 벌점은 별개이다.

크기/무게로 구분하는 원반 종류:

“표준 대형 원반”: 직경 9~9.5인치, 무게 115g 이하

- Wham-O: Fastback Standard, Flex & Super Flex
- DTW: Chomper Standard, Flex & SuperFlex
- Innova Hero: 235's: AIR 및 Xtra
- DogStar: Standard 및 Crusher
- Mamadiscs: Light, Medium
- Super Aero • The Rocket • The Addict

“표준 중형 원반”: 직경 8.5~8.75인치, 무게 115g 이하

- Innova Hero: 215's: Sonic, Super Sonic, Sonic Xtra
- Hyperflite: K-10 Competition Standard, Frostbite, UV & Midnight Sun
- J-discs: No. 1, No. 2, No. 3, No. 4, No. 5
- K9-Disc Model C-SBD

“무게가 나가는 대형 원반”: 직경 9~9.5인치, 무게 130g~145g

- Wham-O: Eurablend;
- Innova Hero: 235's: Super Hero/K9 Candy, SuperStars, SuperSwirls
- DogStar: Crusher Heavy & Crusher T-Rex
- Latitude 64 Bite

“무게가 나가는 중형 원반”: 직경 8.5~8.75인치, 무게 130g~145g

- Hyperflite: Jawz (Jawz의 모든 변형 제품 - HyperFlex, XComp, Standard)
- K9-Disc Model C-HBR

“소형권 원반”: 직경 6.25~7인치, 무게 40g~90g

- Innova Hero: Pup 160's
- Hyperflite: Pup Jawz, Pup Frostbite, Pup Competition Standard
- Atom 185 • Latitude 64 Bite

부속자료 2:

USDDN 프리스타일 방식 – 심판 워크시트

출전권원반선수권대회 채점 시트
수퍼오픈 프리스타일 디비전 / 디비전2

USDDN 프리스타일 방식 – 심판 워크시트

출전자 번호: _____

심판 이름: _____

캐치는 √ 표시, 미스는 X 표시

출전자 요소

(프리스타일 항목당 0.01~2.50포인트(1/100으로 표시), 각각의 4개 요소당 총점 10포인트)

1라운드

2라운드

1	목표물 추적	루틴을 수행하는 동안 일관되게 집중해야 한다.		
2	회수	출전권의 원반 추적 및 캐치 능력. 다양한 회수 방법을 보여주어야 한다. (원반을 출전자 멀리 떨어뜨린다, 출전자의 발에 떨어뜨린다, 또는 출전자에게 넘겨준다)		
3	활동성	스탠딩, 러닝, 플립 및/또는 볼트 동작을 수행하는 동안, 도약 및 착지하면서 일관되게 실행할 수 있어야 한다.		
4	그립	원반 캐치 전에, 과정에서, 그리고 후에, 출전권은 일관된 집중력을 보여주어야 한다.		

심판 의견:

실행율(%):

출전자 번호: _____

심판 이름: _____

캐치는 √ 표시, 미스는 X 표시

출전자 요소

(프리스타일 항목당 0.01~2.50포인트(1/100으로 표시), 각각의 4개 요소당 총점 10포인트)

1라운드

2라운드

5	필드 표현력	루틴을 실행하는 동안 필드 주변에서 자신이 계획한 동작을 보여주고, 다양한 각도 및 방향에서 여러 가지 스로우를 실행한다.		
6	릴리스 다양성	출전자는 다양한 그립과 릴리즈를 이용하여 여러 가지 스로우를 보여주어야 한다(최소한 3가지 형태의 릴리즈)		
7	원반 관리	원반 릴리즈 및 교체 동작을 매끄럽게 수행하고 중간에 중단되는 일이 없도록 일관성을 유지한다.		
8	원활한 팀워크	동작과 세그먼트를 변경하는 과정에서 원활하게 동작이 이어질 수 있도록 해야 한다.		

심판 의견:

실행율(%):

출전자 번호: _____

심판 이름: _____

캐치는 √ 표시, 미스는 X 표시

팀 요소

(프리스타일 항목당 0.01~2.50포인트(1/100으로 표시), 각각의 4개 요소당 총점 10포인트)

1라운드

2라운드

9	팀은 두 가지 오버더바디(over-the-body) 동작을 수행한다: 날아가는 원반을 캐치하기 위해 출전자의 신체를 뛰어 넘는 동작 및 출전자의 신체를 통과하는 동작. 1) ____ 2) ____		
10	팀은 두 가지 볼트 동작을 수행한다: 날아가는 원반을 캐치하기 위해 출전권이 출전자의 신체와 접촉해 도약하여 신체를 뛰어 넘는 동작. 출전자는 2가지 스탠스를 활용한다. 1) ____ 2) ____		
11	빠른 연속 동작으로 최소한 세 가지 스로우 동작을 수행하는 멀티플 세그먼트 하나. 1) ____		
12	날아가는 원반을 이용하는 도그캐치 동작 하나. 1) ____		
13	서로 협조하는 팀 동작: 즉, 함께 돌기, 출전권의 스톱 동작 및 다리 사이로 지나가는 위빙 동작 등.		
14	출전권이 최소한 두 번 출전자 바로 옆을 직선으로 통과하는 연속 스로우로 구성되는 패싱 세그먼트. 1) ____ 2) ____		
15	방향성 거리 동작 - 팀은 최소한 4개의 연속 스로우로 구성되는 동작을 수행하고, 출전권은 출전자로부터 멀리 떨어진 상태에서 원반을 캐치한다. (지그재그, 원형으로 달리기 등 포함) 원형으로 달리기 세그먼트 1) ____ 2) ____ 3) ____ 4) ____ 지그재그 세그먼트 1) ____ 2) ____ 3) ____ 4) ____		

심판 의견:

실행율(%):

부속자료 3:

USDDN 심판공인프로그램

심판 USDDN 레벨1

승인 부문:	토스 & 페치
승인 위치:	파울라인 심판, 필드 심판, 채점 심판, 타임키퍼, 필드 준비, 심판 보조
필수 요건:	없음
심판 경험:	필요하지 않음. 2경기에서 부심
경기 경험:	필요하지 않음. 권장 사항.
USDDN 토스 & 페치 시험:	75% 이상으로 통과

심판 USDDN 레벨2

승인 부문:	토스 & 페치 및 프리스타일
승인 위치:	파울라인 심판, 필드 심판, 채점 심판, 타임키퍼, 필드 준비, 심판 보조, 출전권 요소, 선수 요소, 실행
필수 요건:	레벨1 심판.
심판 경험:	심판 경험 6개월 또는 해당 스포츠 활동 2년. 2경기 부심 경력 권장.
경기 경험:	출전권 Frisbee 프리스타일 출전 경험 또는 해당 스포츠 활동 2년 및 프리스타일 심판 경험.
USDDN 토스 & 페치 시험:	75% 이상으로 통과.
USDDN 프리스타일 시험:	75% 이상으로 통과.

심판 USDDN 레벨3

승인 부문:	토스 & 페치 및 프리스타일
승인 위치:	파울라인 심판, 필드 심판, 채점 심판, 타임키퍼, 필드 준비, 심판 보조, 출전권 요소, 출전자 요소, 팀 요소, 실행, 헤드 심판
직위 정의:	헤드 심판 - 경기의 주심 - 심판 회의 주재
필수 요건:	레벨2 심판
심판 경험:	프리스타일 심판 경험 5년 또는 프리스타일 출전 5년
경기 경험:	프리스타일 출전 경력 5년
USDDN 토스 & 페치 시험:	75% 이상으로 통과
USDDN 프리스타일 시험:	75% 이상으로 통과

심판 USDDN 레벨4

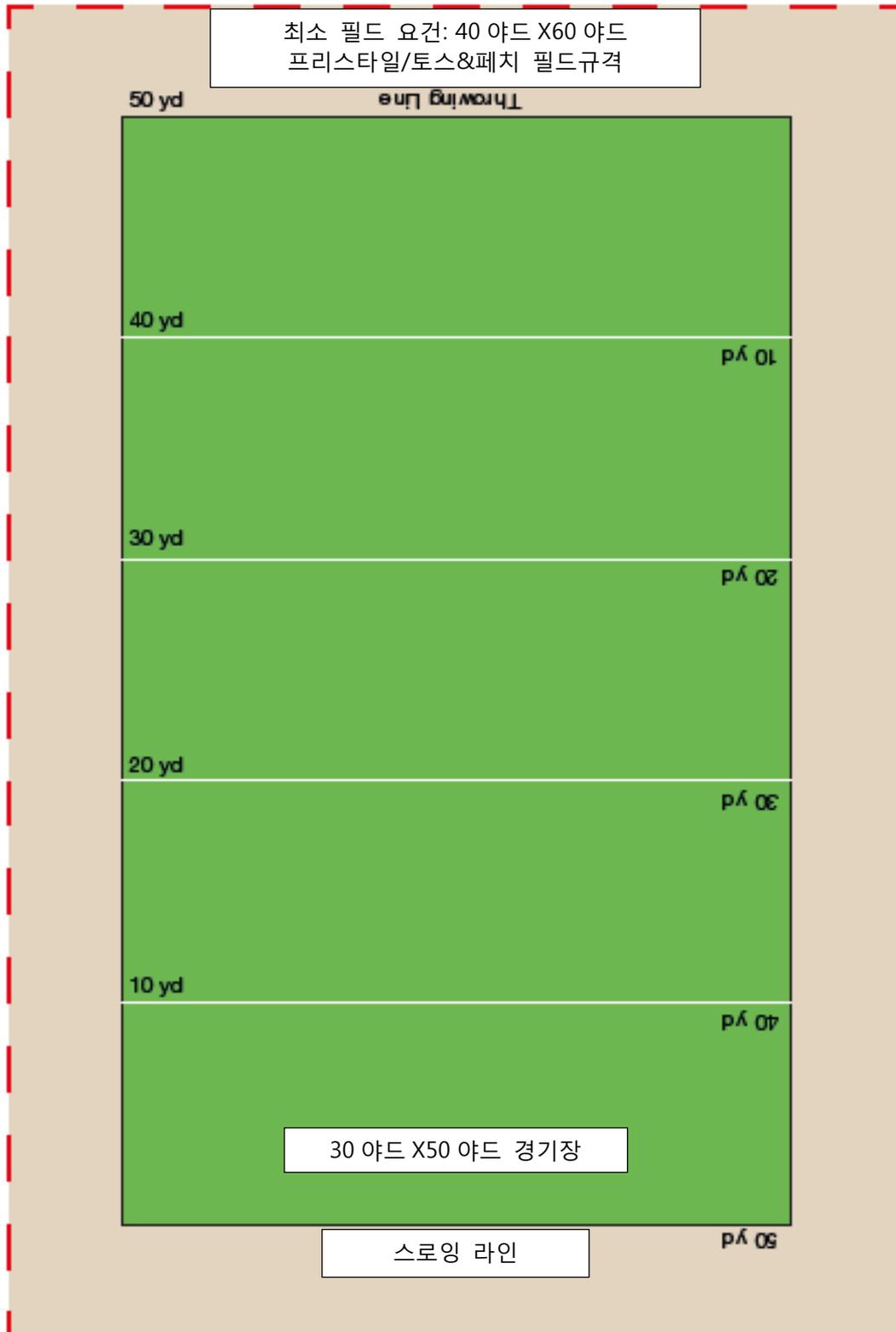
승인 부문:	토스 & 페치 및 프리스타일
승인 위치:	파울라인 심판, 필드 심판, 채점 심판, 타임키퍼, 필드 준비, 심판 보조, 출전권 요소, 출전자 요소, 팀 요소, 실행, 헤드 심판, 마스터 심판
직위 정의:	마스터 심판 - 심판 시험을 주관하도록 승인을 받은 심판
필수 요건:	레벨3 심판
심판 경험:	프리스타일 심판 심판 경험 7년
경기 경험:	출전 경력 7년
USDDN 토스 & 페치 시험:	90% 이상으로 통과
USDDN 프리스타일 시험:	90% 이상으로 통과

제안: Melissa Heeter

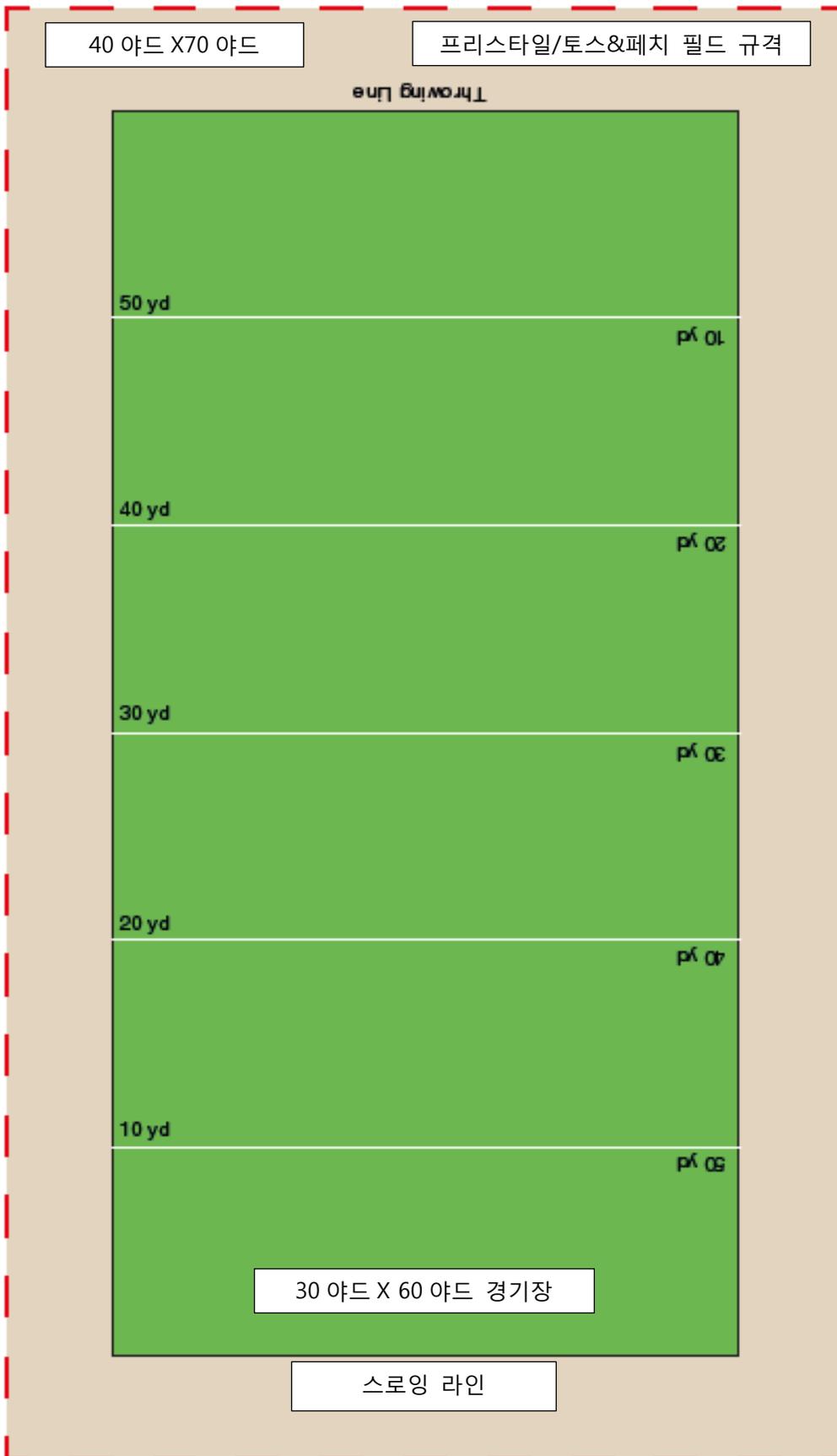
부속자료 4:

USDDN 토스 & 페치 필드 구성

최소 필드 크기



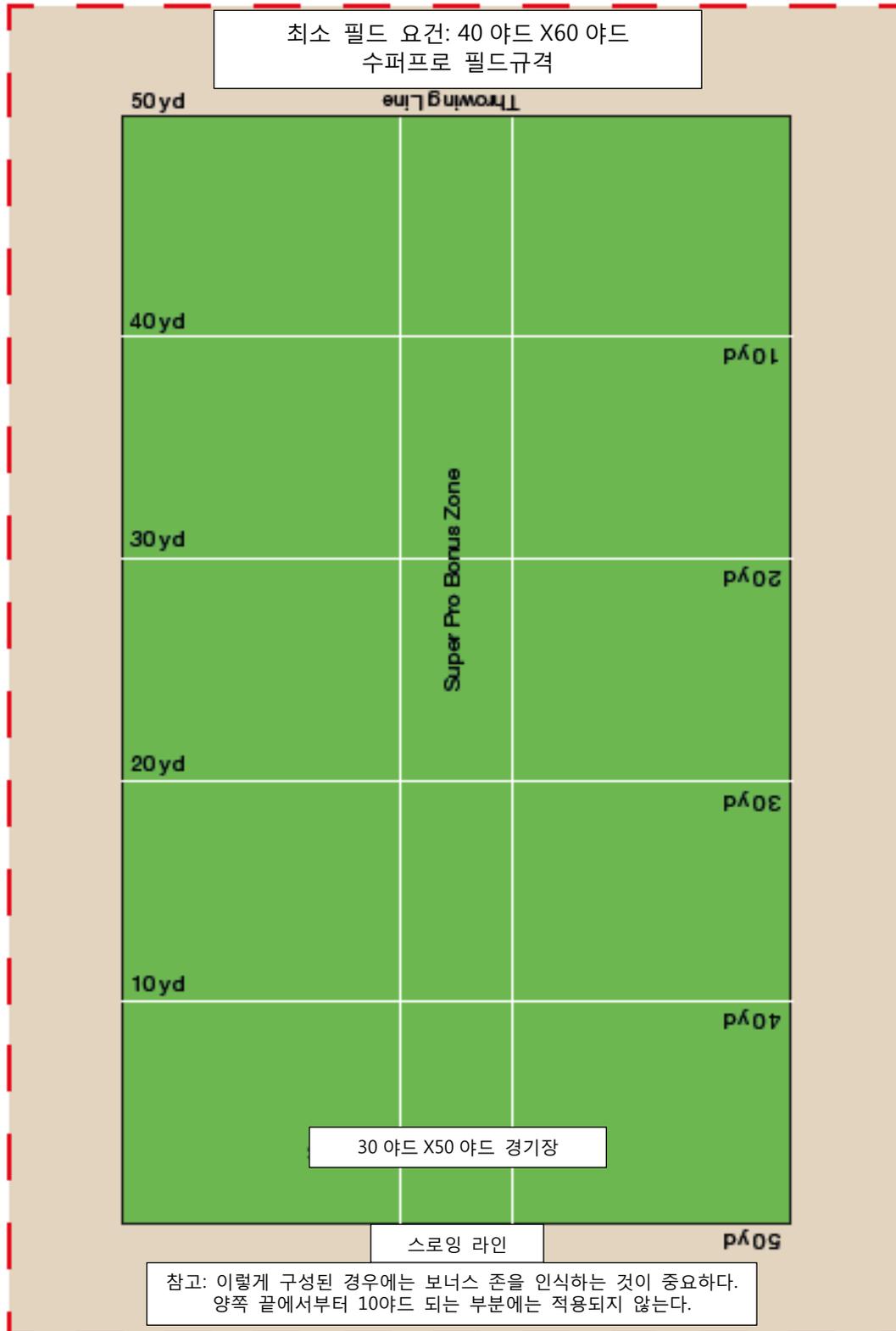
최대 필드 크기

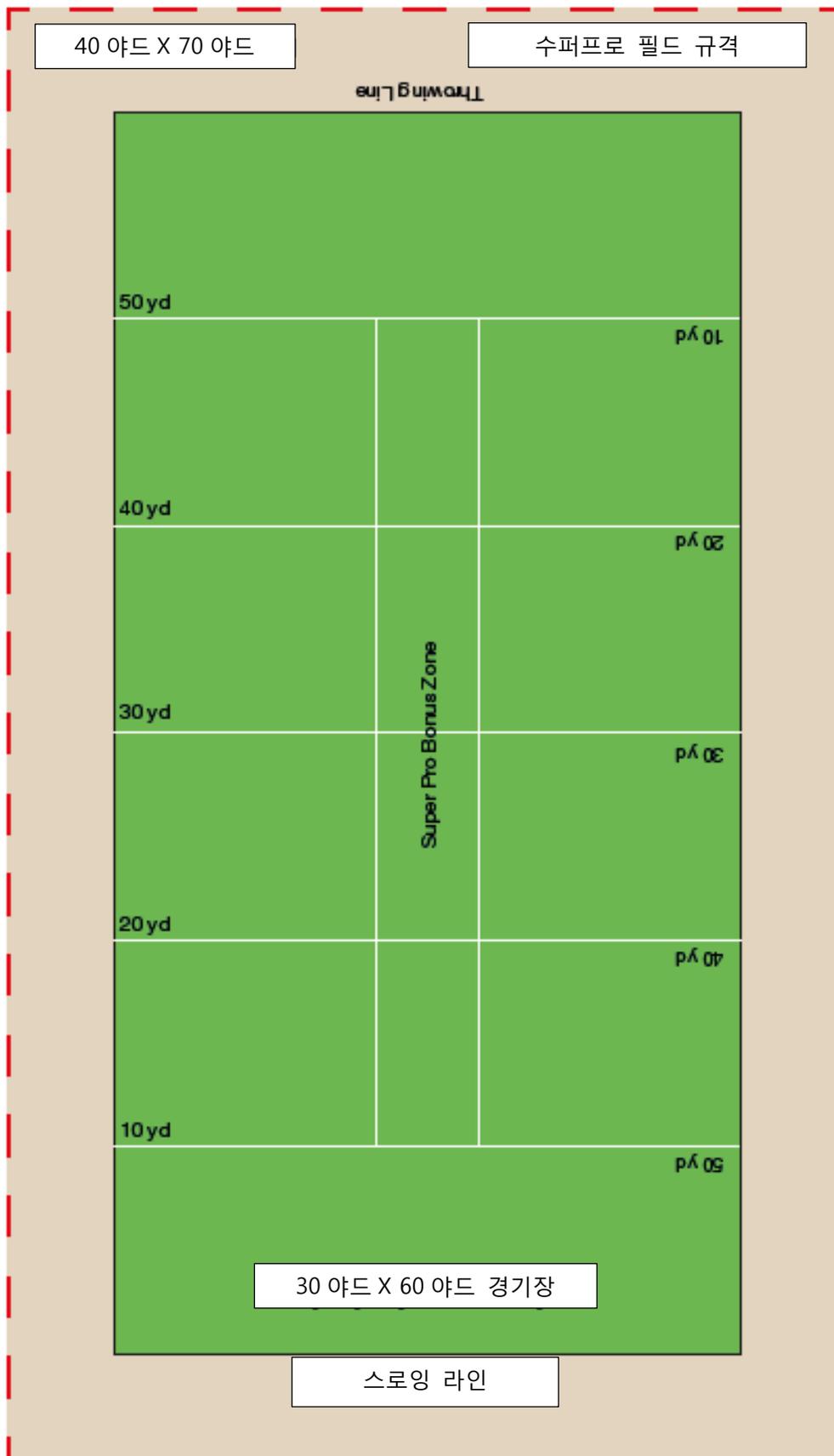


부속자료 5:

USDDN 슈퍼-프로 토스 & 페치 필드 구성

최소 필드 크기





부속자료 6:

USDDN 배정 결정 사항

USDDN 출전자는 초청을 통해 매년 개최하는 USDDN 세계대회 (월드 파이널)에 출전할 수 있다. USDDN 세계대회에서, 출전자는 각각의 디비전에서 출전권 한 마리만 데리고 출전할 수 있다. 마찬가지로, 출전권은 여러 핸들러와 출전할 수 있지만 세계대회 각 디비전에서는 핸들러 한 명하고만 출전할 수 있다.

모든 USDDN 세계예선대회는 누구나 출전할 수 있다. USDDN은 출전자가 여러 예선대회에 출전하는 것 또는 여러 출전권과 함께 출전하는 것을 금지하지 않는다. 그러나, 핸들러는 하나의 출전 자격만을 부여받는다. USDDN은 각 대회마다 새로운 출전 자격이 있는 팀을 결정하기 위해 "롤다운 (roll down)" 방식을 활용한다.

각 대회에서 부여하는 공식적인 "출전 자격" 지위 4개는 다음과 같다.

- 출전 자격이 있는 팀 (1~4위)
- 대체 출전 팀 (1, 2, 3순위)
- 이미 출전 자격을 취득한 팀
- 보조 출전권

공식적인 지위에 대한 설명:

출전 자격이 있는 팀 1 ~ 4위

이번 예선 대회에서 USDDN 세계대회 출전 자격을 획득한 팀.

출전 자격이 있는 팀이 되려면:

- 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 세계대회 출전 자격을 취득하지 않은 경우. (출전권은 무관)
- 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 대체 출전 자격을 취득한 경우. (출전권은 무관)

대체 출전 팀 1, 2, 3순위

세계대회 출전 자격을 가진 팀 중 불참팀이 발생할 경우 대체 출전을 통해 세계대회에 출전 할 수 있는 팀.

대체 출전 팀이 되려면:

- 이번 대회 또는 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 세계대회 출전 자격을 취득하지 않은 경우. (출전권은 무관)
- 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 대체 출전 자격을 취득한 경우. (출전권은 무관)

이미 출전 자격이 있는 팀

이번 대회 또는 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 이미 세계대회 출전권을 획득한 팀.

이미 출전 자격이 있는 팀이 되려면:

- 핸들러와 출전권이 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에서 세계대회 출전 자격을 획득한 경우.
- 다른 출전권과 이미 세계대회 출전 자격을 획득했지만 이번 대회에서 또 다른 출전권과 출전하여 상위 4팀에게 주어지는 세계대회 출전 자격을 획득하지 못한 경우.

보조 출전권

세계대회 출전 자격을 획득한 출전권이 한 마리 이상인 경우 핸들러는 USDDN 세계대회에 함께 출전할 출전권을 선택할 수 있다.

보조 출전권이 되려면:

- 핸들러가 이번 대회 또는 올해 열린 다른 USDDN 예선 대회에 다른 출전권과 출전하여 이미 세계 출전권을 획득하고 또 다른 출전권과 이번 대회에서 상위 4팀에게 주어지는 세계대회 출전 자격을 획득한 경우.

대회 배정 결과 검토

1단계: 동점이 있는지 확인한다.

- 최고 점수부터 최하 점수까지 최종 결과를 분류한다.
- 동점이 있는지 확인한다. 1위 혹은 출전자격 자리에 동점이 있는 경우에는 타이브레이커를 시작한다.
 - 프리스타일 타이브레이커 - 팀 요소 7개를 전부 더하여 (2개 라운드 모두) 최종 합계를 구한다.
 - 슈퍼-프로 토스 & 페치 타이브레이커 - 승부 던지기. 1회씩만 던진다 - 스로우가 좋은 팀이 승리.

2단계: 대회 배정을 결정한다.

- 타이브레이커까지 종료된 결과를 최종 결과에 반영한다
- 출전팀에 순위를 부여한다.

3단계: USDDN 출전 자격 팀을 결정한다.

- 대회 주최자는, 출전자가 이미 다른 대회 출전 자격이 있는지, 어떤 출전견과 함께 출전하는지 확인해야 한다. 가장 좋은 방법은 출전자의 출전 신청서에 출전자격 취득 여부 및 어떤 출전견이 출전하는지 등에 대해 기재하도록 한다. 여러 출전견과 함께 출전하는 경우에는 모든 서류에 기재하도록 한다.
- 2단계에서 부여한 순위를 바탕으로 출전 자격을 가린다.
- 출전 자격이 있는 팀(4팀)과 대체 팀(3팀)을 결정할 때까지 팀 단위로 배정 사항을 확인한다.

다음의 예를 통해 설명할 수 있다. 출전 자격이 있는 가상 팀의 최종 결과이다.

자격 상태	순위	출전자	출전견	비고
이미 취득	1	Yachi	Vega	이전 대회에서 이 출전견과 함께 자격 취득
취득 팀1	2	Chuck	Bam Bam	
취득 팀2	3	David	Ro	
보조 출전견	4	Chuck	Blind Bling	이번 대회에서 다른 출전견과 함께 자격 취득
취득 팀3	5	Andrea	Moxie	
보조 출전견	6	Tracy	Rampage	이전 대회에서 다른 출전견과 함께 자격 취득
이미 취득	7	Tracy	Siren	이전 대회에서 이 출전견과 함께 자격 취득
취득 팀4	8	Daniel	Nick	
이미 취득	9	Jeff	Killian	이전 대회에서 다른 출전견과 함께 자격 취득
대체1	10	Dominica	Kiper	
대체2	11	Alena	Jerry	
이미 취득	12	Tim	Auggie	이전 대회에서 이 출전견과 함께 자격 취득
대체3	13	David	Hippy Chick	
	14	Laura	Frenzy	
	15	Jimmy	Cisco	

위의 예를 살펴보면, Tracy와 Rampage는 보조 출전견 자격이 부여된다. Tracy는 Rampage 또는 Siren 중 어느 출전견과 함께 출전할 것인지 선택한다. Jeff와 Killian은 보조 출전견 자격이 부여되지 않는다. 취득 팀4를 확인하기 전에는 배정되지 않는다.