



Flyball Racing Party ステアリングコード (Ver 2.4)

◆Flyball Racing Party(以下これを FRP とする)の活動目的

- ・ 日本フライボール選手権を開催する組織を立ちあげる
- ・ このフライボールというスポーツ自体の認知度を上げ、その質を高める
- ・ 年に一度の日本フライボール選手権を開催する

結果として、犬という人間にとって欠くことのできない最も近い生き物をより深く学び共に生きていく社会づくりの一役を担う

◆FRP 活動内容

- ・ 年に一度の日本フライボール選手権を開催する
- ・ 日本チャンピオンシップレースに至るまでのローカルレースの開催
- ・ フライボール競技のルール/マナー徹底のためのセミナーやレッスン活動等
- ・ フライボール競技レベルを向上させる為のセミナーやレッスン活動等

<目次>

1. 守るべきこと

2. マナー

3. 参加

3.1 クラブの参加条件

3.2 犬の参加条件

3.3 競技者の参加条件

3.4 ドーピングに関して

4. レースルール

4.1 目的

4.2 タイムシート

4.3 チーム

4.4 レースレーンへの到着

4.5 エラーレース

4.6 ウォームアップ

4.7 ヒート

4.8 エラー

4.9 フォルススタート

4.10 ブレイクアウト

4.11 リング内のインターフェアランス(妨害)

4.12 リング外のインターフェアランス(妨害)

4.13 ジャンプの転倒

4.14 危険

4.15 危険な行動

4.16 フライボールボックスの故障

4.17 リング内でのファウル

4.18 ヒートのスコアリング

5. チームタイプ

5.1 レギュラーチーム

5.2 エキジビションチーム

5.3 ピックアップチーム

5.4 1on1(ワンオンワン)チーム

5.5 2on2(ツーオンツー)チーム

6. 競技クラス

6.1 スタンダードクラス

6.2 スペシャルクラス

6.2.1 マルチブリードクラス

6.2.2 1on1 クラス

6.2.3 2on2 クラス

7. イベント中の振る舞い

7.1 参加者の振る舞い

7.2 犬の振る舞い

7.3 ジャッジの振る舞い

8. 道具

8.1 ジャンプ

8.2 フライボールボックス

8.3 ボール

8.4 バックストップ

8.5 エレクトリックジャッジングシステム(EJS)

8.6 カラー(首輪)

9. フライボールリング

9.1 リングサイズ

9.2 足元

9.3 S/F ライン

9.4 ジャンプの位置

9.5 フライボールボックスの位置

9.6 バックストップの位置

9.7 エレクトリックジャッジングシステムの位置

9.8 マーキング

10. ジャッジ

10.1 ヘッドジャッジ

- 10.2 ボックスジャッジ
- 10.3 ラインジャッジ
- 10.4 タイム計測ジャッジ
- 10.5 スコアリングテーブル(レース本部)
- 10.6 複数リング

11. ジャンプハイト(U-FLI に準ずる)

- 11.1 メジャーリング(測定)に関して

12. FRP レコード

13. イベント

- 13.1 トーナメント告知
- 13.2 トーナメントの種類-エントリーの制限
- 13.3 シード
- 13.4 レース形式
- 13.5 表彰と賞
- 13.6 トーナメントディレクターの義務と責任

14. FRP 構成要員

- 14.1 FRP 代表について

15. 除名に関する考え方

1. 守るべきこと

- ・ ジャッジや運営委員、他の競技者を批判しないこと
- ・ 意図的にでも不注意にでも、犬や他の人を傷つけないこと
- ・ レースの最中、意図的に他の競技者の邪魔をしないこと
- ・ ジャッジングを有利にするために、ジャッジを脅したり、賄賂を渡したりしないこと
- ・ 精神状態が不安定な状態(アルコール、ドラッグ、精神疲労等)で参加しないこと
- ・ 常に自分の犬に注意を向け、コントロール下におくこと
- ・ 参加者は、自分や犬の体力の限界を認識して、無理をしない、させないこと
- ・ イベントの間、天候やリングコンディションの限界を認識してレースすること
- ・ イベントの開催場所、主催クラブ、競技運営委員のルールに従うこと
- ・ FRP の運営に異論がある場合、文章にてこれを表明すること
- ・ 競技運営に異論がある場合、文章にてこれを表明すること

2. マナー

- ・ 他のチームのレースを応援し、楽しむこと
- ・ 喧嘩をしないこと
- ・ イベントを通して、安全に気を付け、他の参加者と楽しく過ごすこと
- ・ 粗暴な、あるいは、不適切な言動、態度をしないこと
- ・ どんな目的であれ苦情を申し立てないこと
- ・ レースのジャッジ、運営委員の尽力に敬意を払うこと
- ・ 問題が起きた場合は、運営委員に出来る限り協力すること
- ・ 常にスポーツマンシップを示すこと

3. 参加

Flyball Racing Party(以下 FRP)のイベントは全ての人に差別なく開かれる。また、正しいスポーツマンシップを表現し、このルールと規定に記されている内容を支持する人は誰でも参加することができる。競技者は、この中の記載事項を守る限り、ピュアブリード、ミックスブリードにかかわらず、どんな犬とでも競技に参加できる。このスポーツで大切なことは、レースを通じて犬のスピードと敏捷性を表現すると同時に、人と犬が楽しみ、その中で信頼関係を育む事である。また、フライボール競技は、犬と競技者双方の安全性について、常に正しい判断をすることが求められる。

全てのクラブは、FRP に登録して年会費を納めなければならない。それによって競技に参加し FRP に認可されたイベントでの受賞資格が得られる。登録は FRP のウェブサイトで行うことができる。また、犬は登録時に 1 回のみ登録料が必要となる。

3.1 クラブの参加条件

クラブ、個人のトレーニングセンター、他の組織は、自分たちのコミュニティの中でフライボールをスポーツ競技イベントとして推し進めることを目的とし、FRP に加入することができる。

各クラブは、18 歳以上で、FRP に関わる責任を持って FRP との窓口を行うメンバーを選定しなくてはならない。

3.2 犬の参加条件

各種目で設定されている月齢以上の犬に限りその種目に参加できる。

犬は FRP の競技参加するにあたり、あらかじめ FRP で発行される FRP ナンバーを取得しなければならない。(犬の登録時に発行される)

発情犬もしくはケガや病気など、このスポーツを安全に行えない状態の犬はイベントにエントリーすることができない。

ヘッドジャッジ（後述 10.1）が、体調や十分な制御が利かないなどの理由で犬が安全に競技できないと判断した場合は、その犬はイベントに参加できない。

FRP トーナメントで、認可されたクラスにエントリーした犬は、その競技クラスで求められる正しい行動を行えなくてはならない。ヘッドジャッジや FRP 代表の裁量で、まだ競技に出場する準備ができていないとみなされた犬は、競技クラスの残りのヒートに出場することができないことがある。

3.3 競技者の参加条件

競技者は FRP と良好な関係を維持しなくてはならない。

3.4 ドーピングに関して

麻薬・覚せい剤、興奮剤、中枢神経抑制剤、利尿剤、局所麻酔剤及び筋口増強剤等、その犬の競走能力を一時的に高め又は減ずる薬品又は薬剤を使用すること（ドーピング）を禁止する。競技会において、禁止薬物に係る検査を無作為に行うことがある。検査には、レース終了後に自然排泄された尿を使用するが、尿が採取できない場合は血液を使用する

4. レースルール

4.1 目的

フライボールは 4 つのジャンプを超えて 51 フィート先にあるフライボールボックスからボールをキャッチしてスタート/フィニッシュライン(以下 S/F ライン)までのタイムを競うドッグスポーツ。ボールは口 に完全にくわえたまま S/F ラインを越えなくてはならない。初めの犬が(体のどの部分でも)S/F ラインに戻ってきた時初めて、次の犬が(体のどの部分でも)S/F ラインに到達することができる。続く犬も全て同様で、エラーをしたためにリランを行う犬が全て終わるまで同じように行う。最初にエラーなく終えたチームがそのヒートの勝利チームとなる。

4.2 タイムシート

レースに参加する犬を一覧にして記載したタイムシートは、そのチームのディビジョンが始まる前にレース本部に渡さなくてはならない。タイムシートに載っている全ての犬は、FRP の全ての参加条件を満たさなくてはならない。

4.3 チーム

各ヒート前に、チームはラインジャッジ（後述 10.3）にどの犬が走るかを示さなくてはならない。一旦ヒートが始まったら、犬の交代はできない。

犬のリリースをハンドラー以外のサポートメンバーが行うことができる。その際は、ハンドラーの後ろにいないてはならない。犬のリリース後、サポートメンバーはすぐにリングの後ろに移動するか、ヒートが終わるまで激しく動いてはならない。

犬のリコールの際のサポートメンバーは、犬のリリース位置から行わなくてはならない。

ジャッジや相手チームの邪魔をしない限り、走り終わった犬がランバックで横に走ることを止めるために、サポートメンバーは立っていることができる。この場合、S/F ラインから 45'マークよりラインに近づいてはいけない。

4.4 レースレーンへの到着

チームは、レース時間に間に合うように来なくてはならない。遅れが許されるのは、連続してレースがあったり、同クラブのチームが 2 つのリングで同時にレースがあるなどの理由がある場合である。このような遅れが見込まれるチームは、できるだけ早くヘッドジャッジまたはレース本部に知らせなければならない。正当な理由を知らせることなく、ウォームアップ時間も含め 5 分を超えて遅れて来た場合、ヘッドジャッジはそのレースのヒートについてそのチームを負けとすることができる。

理由なく、時間通りにレース来なかったチームは、ウォームアップタイムを失う。

4.5 エラーレース

相手チームのエラーなどによってレースする相手がいなくなった場合でも、トーナメントを継続する為には最低数のヒートは行わなければならない。

4.6 ウォームアップ

各レースの開始に先立って、ウォームアップ時間が与えられる。ウォームアップ時間は、その前のレースの終了をもって開始される。しかし、レースの状況によってチームの到着が遅れている場合は、両方のチームがレースリングに到着するまで開始はしない。理由なく時間通りにレースに来なかったチームは、ウォームアップ時間を与えられない。決められたウォームアップ時間に、チームと一緒にウォームアップをすることができるのは、チームのタイムシート上に記された犬の一覧に載っている犬だけである。プロップ（トレーニング用の道具）は、チームのウォームアップ時間の間だけ使用することができる。ウォームアップ時間が終了したら、全てのプロップはリングから片づけなければならない。（主催者がレース中のプロップ使

用を認めているクラスなどを除く)

4.7 ヒート

フライボールのヒートはヘッドジャッジがタイム計測開始の合図をした時に始まる。

スタートドッグ（1番目に走る犬）は、タイム計測が開始される前に、体の一部分のどこでも Start/Finish ライン(以下 S/F ライン)を越えることはできない。スタートドッグ以外の全ての犬は、戻ってくる犬の体の一部分が S/F ラインを越える前に、体の一部分が S/F ラインを越えてはならない。参加者は、ヒート中のどの時点でも S/F ラインを体の一部や、犬のおもちゃなどの物で越えてはならない。

それぞれの犬はジャンプを S/F ラインからフライボールボックスまで順番に越えていかなければならない。犬はフライボールボックスを作動させ、ボールを取り、そのボールをくわえたまま各ジャンプを順番に越えて戻り、S/F ラインを越えなければならない。体のどこか一部分が S/F ラインを越えた時点でその犬のランは終了する。ボックスローダー（レースの最中に自チームのフライボールボックスにボールをローディングする役割。各チームに必ず1人必要となる）は、ボールをローディングした後、もとの体勢に戻ることが望ましい。ボックスローダーの手は体の横に垂らすか、背中側に回し動かさない。ボックスローダーは声を使って犬を激励することはできる。ボックスローダーは、ヒートの次のボールを用意したり、転がったボールを取りにいったり、倒れたジャンプを直しに行く以外は、ヘッドジャッジがそのヒートの勝者を宣言するまでは、ボックスのポジションについたままでいなければならない。チームの全ての犬がこの手順を終えて(失敗した犬はリランをして初めて成功とみなす)完走とし、その後ジャッジが宣言をして初めて、そのヒートが全て終了となる。完走できない場合は(ヘッドジャッジの判断で決める場合もある)そのチームはノーフィニッシュとなる。

レギュラーチーム（後述 5.1）で最初にチームの全ての犬が完走したチームがそのヒートの勝者となる。

スタートの失敗によってヘッドジャッジが途中で止めた場合、それぞれのチームについて1レースにつき1回だけそのヒートをやり直しとなる。

4.8 エラー

犬が正しく完走できなかった場合、ヘッドジャッジ（後述 10.1）あるいはボックスジャッジ（後述 10.2）あるいはラインジャッジ（後述 10.3）はエラーであることをサインで示す。エラーが犬、参加者またはボックスローダーいずれかによるものに関わらず、エラーになった犬はチームの全ての犬の最初のラン後、順にリランしなければ完走とならない。それぞれの犬はランごとに1回のエラーのみがためられる。ランは出走する犬が S/F ラインを体のどこか一部で越えた時に開始される。ヘッドジャッジが「ノーフィニッシュ」(NF)を示した場合は、チームはリランをすることはできない。エラー例は以下である。ただし、これだけではない

- ・ 最初の犬(スタートドッグ)が1レースの中で2回フォルススタートをした
- ・ 犬がジャンプを順番通りに跳ばなかった、あるいは、いずれかのジャンプを迂回した

- ・ 犬が S/F ラインを越える前にボールを口から放した
- ・ 犬がフライボールボックスを作動させる前に、ボックスからボールを取った
- ・ 戻ってきた犬の体の一部分が S/F ラインを越える前に、次の犬が S/F ラインを越えた
- ・ ボックスローダーが声以外の方法で犬にサポート行為をした
- ・ ハンドラーの体の一部または物(おもちゃなどが S/F ラインを越えた など

4.9 フォルススタート

タイム計測が開始される前に、最初の犬の体の一部分が S/F ラインを越えた場合に、フォルススタートとなる。ヘッドジャッジはヒートを中断し、タイム計測をやり直す。このレース中に同じチームが再度 フォルススタートをコールされた場合はエラーが告げられ、ヒートは続行する。その犬はチームのライン ナップの最後に再度走り直さなくては完走とならない。

2 回目のフォルススタートが、対戦チームの 1 回目のフォルススタートと同時に起きた場合は、対戦チームの 1 回目のフォルススタートの結果が優先される。そのヒートを中断し、タイム計測をやり直す。

4.10 ブレイクアウト

ブレイクアウトとはレースの各ディビジョンに設定されたフィニッシュタイム(ブレイクアウトタイム)より速いタイムでフィニッシュするエラー行為の事である。

通常フライボールレースでは、各チームがエントリー時に申告した自チームの予想フィニッシュタイムをもとにして、FRP 本部がディビジョン分けを行う。ブレイクアウトルールを設けることでチームが実際より遅いタイムを申告し、チームにとって有利なディビジョンに分けられるように図るのを防ぐ。

ブレイクアウトルールはトップシード(最もタイムが速い)のディビジョンを除く全てのディビジョンに設ける。各ディビジョンのブレイクアウトタイムは、そのディビジョンのトップシードチームのタイムより 1 秒速いタイムとする。そのディビジョンで設定されたブレイクアウトタイムより速いタイムで走ったチームは、そのヒートは負けとなり、タイムは残らない。1 トーナメントの間に 3 回ブレイクアウトしたチームは、そのトーナメントで順位は与えられない。対戦している両方のチームがブレイクアウトした場合、どちらもそのヒートにおいて負けとなる。

4.11 リング内のインターフェアランス(妨害)

意図的であろうとなかろうと相手チームの走りを妨害する行動や出来事があった場合、ヘッドジャッジはそのヒートを中止し、インターフェアランスを宣言し、妨害を受けた方のチームの勝利と推測タイム(エスティメテッドタイム)を宣言する。推測タイムは「EST」とそのチームのタイムシートに記される。推測タイムはトーナメントの結果を決める際には使用しない。また、そのトーナメントにおけるそのチームの最速タイムとしても認められない。リング内のインターフェアランスは、相手チームの犬やハンドラーがレースレーンに入ってくる場合や、ボールが相手チームのレースレーンにバウンドしてくる場合、あるいは、犬や人によってチームが通常の方式で完走することを妨害する行動が起こされた場合に起こりうる。ヘッドジャッジは、どんな行動がインターフェアランスをコールする対象になるかを定める必要がある。

1つのレース中に同じチームがインターフェアレンスを2度行った場合、そのチームはそのレースを負けとする

4.12 リング外のインターフェアランス(妨害)

フライボールのリングの外で、チームがそのヒートを通常的方式で完走できないように妨害する行動や出来事があった場合、ヘッドジャッジはそのヒートを中止し、アウトサイドインターフェアランスと、そのヒートのリランを宣言する。どちらのチームもペナルティは発生しない。ヘッドジャッジの裁量で、チームはそのヒートを完了させるために、代わりの犬を使うことを許可することができる。ヘッドジャッジはどんな行動がインターフェアランスをコールする対象になるかを決める必要がある。

4.13 ジャンプの転倒

犬がジャンプを転倒させた場合、またはジャンプにぶつかり著しくジャンプの位置をずらし安全が損なわれたとヘッドジャッジが判断した場合は、ヘッドジャッジはヒートを中断することがある。そのヒートは中断のきっかけを作っていないチームの勝利となる。

4.14 危険

ヘッドジャッジは、安全上の問題があるかを見極め、そのヒートを中断するか、そして危険が取り除かれれば、そのヒートをペナルティなしにリランさせるかを決めなければならない。そのヒートのそのランに先立って起こったフォルススタートは、リランの対象のままである。

4.15 危険な行動

レース中、相手チームを直接妨害するものでないとしても、危険な状態を引きおこす行動は禁止である。危険な行動とは、参加者やレースを行う犬によって、他の参加者や犬、運営者に対して、そして観客に対して、悪影響を与えるような行動のことである。例えば、犬が相手チームのレーンに入ったり、ボール、タグなどをランバックで投げた結果、相手チームを妨害するような行動が「危険な行」とみなされる。ヘッドジャッジは、そのような行動について警告をしておくべきである。そのような行動が続けられた場合、ヘッドジャッジの権限で、危険行動を行った側のチームの次の終わっていないヒートを負けとするか、またはそのヒートがレースの最後であれば、現在のヒートを負けとすることができる。

4.16 フライボールボックスの故障

ボックスの故障が起きた場合、ボックスローダーは頭の上で腕をクロスして×の字を作って知らせる。ヘッドジャッジはヒートを中断し、故障を確認する。ボックスが故障していることをヘッドジャッジが確認した場合、チームは別のフライボールボックスに取り換えるか、ヘッドジャッジが妥当と考える時間内に完了するのであれば故障したボックスを修理することができる。ヘッドジャッジがボックスの故障が確認できない場合は、そのヒートはそのチームの負けとなる。

4.17 リング内でのファウル(ネイチャーブレイク)

フライボールのリング内で、リングに入場してから退場するまでの間に犬が糞尿行為を行った場合、そのチームはその後のまだ終えていないヒートを負けとするか、またはそのヒートがレースの最後であれば、現在のヒートを負けとする。

4.18 ヒートのスコアリング

ヒート中、エラーのリランを含めて、最初にチームの全ての犬が完走したチームが、そのヒートの勝者と宣言される。ラインジャッジはその結果をタイムシートのリザルト欄の正しい箇所には○で囲むことによりて記録する。以下が FRP のタイムシートのサンプルである。

Race #:	Race format:	Opponent:	Time:	Title Points:	Tourn. Scoring:
Heat: 1	Lineup (Circle Dog # from above): 1 2 3 4 5 6 E	Result (Circle one) / Reason: W L T NF INT B/O EST F			Total Title Pts.
2	1 2 3 4 5 6 E	W L T NF INT B/O EST F			
3	1 2 3 4 5 6 E	W L T NF INT B/O EST F			
4	1 2 3 4 5 6 E	W L T NF INT B/O EST F			
5	1 2 3 4 5 6 E	W L T NF INT B/O EST F			

E=エキジビションドッグ	チームがエキジビションランを選択した場合 “E”のついている犬が指名される。チームのタイムシートに載っている最初の 7 頭の犬のみがポイントを獲得できる。
W=勝ち	「勝ち」は通常、ヘッドジャッジによって、勝ったチームのレーンを指す ことによつて示される。
L=負け	「負け」は、ヘッドジャッジが勝者チームを決めた場合、その対戦チーム側がこれに丸をつける。ノーフィニッシュを示しているわけではない。
T=引き分け	「引き分け」は、ヘッドジャッジによつて示される。
NF=ノーフィニッシュ	チームが完走ができなかったり、全てのエラー行為についてのリランが完了しなかった場合、ヘッドジャッジによつて「ノーフィニッシュ」が示される。通常これは、手で前後に掃くような動作で表現される。一般的にノーフィニッシュは勝者が決まる前に示される。チームのタイムシートに“NF”が記録され、タイム欄にタイムは記録されない。
INT=インターフェアランス(妨害)	チームがインターフェアランス(妨害)で負けた場合、チームのタイムシートの“INT”が記録され、タイムは記録されない。ヘッドジャッジはインターフェアランスが起きた場合、インターフェアランスを示す。
B/O=ブレイクアウト	チームがそのディビジョンのトップシードチームのシードタイムより 1 秒以上速いタイムで走った場合、ヘッドジャッジは「ブレイクアウト」を示す。チームのタイムシート“B/O”が記録され、タイム欄にそのヒートのタイムは記録されない。
EST=エスティメイトド	ヘッドジャッジは推測タイムを使用する場合は、ヘッドジャッジがそれを示す。チー

タイム(推測タイム)	ムが推測タイムを聞いた場合、そのタイムは"EST"の記載付きで、シードタイムとして記載される。推測タイムは記録タイムとしてはカウントされず、トーナメントの順位を決めることにも、公式なベストタイムとしても使用されない。
F=ファウル (ネイチャーブレイク)	リング内でのファウルによってチームが負けとなった場合、チームのタイムシートに"F"と記載され、タイムは記録されない。ヘッドジャッジはファウルが発生した際、それを示す。

5. チームタイプ

FRP に参加するチームタイプは以下の 5 つに分けられる

5.1 レギュラーチーム

レギュラーチーム構成:

<犬> 4-6 頭

<ハンドラー> 4-6 人

<ボックスローダー> 1 人

オプションとして、チームにはパッシング補助や、他にチームをサポートするメンバーを置くことができる。

このサポートメンバーは決してジャッジや相手チームの邪魔をしてはいけない。犬と参加者はすべての FRP の参加条件を満たさなくてはならない。一度クラブのレギュラーチームで競技に参加した犬は、それから 60 日間は別のクラブのレギュラーチームで競技に出ることができない。レギュラーチームは、スタンダードクラスやマルチブリードクラスの競技に参加することができる。レギュラーチームは、トーナメントでの順位が与えられ FRP データベースの中のランキングに入ることができる。

5.2 エキジビションチーム

エキジビションチームは、レース開始後にレギュラーチームまたはピックアップチームが、チームの 1 頭または複数の犬が足りなくて、それ以上そのトーナメントでレースを続けることができない場合に作られる。レギュラーまたはピックアップチームがトーナメント中に犬が使えなくなった場合、どのクラブからでも別の使えるエキジビションドッグを代わりに使ってトーナメントを続けることができる。レギュラーチームが一旦エキジビションチームになった場合、エキジビションチームとしてレースを行った全ヒートが負けとなり、FRP で承認される記録として残らない。

エキジビションチームと対戦するレースは、エキジビションチームがレギュラーチームである場合と同じように行う。3 of 5 フォーマットでレースを行っている場合、最後まで行う。しかし、一旦レースが完了すれば、エキジビションチームの全てのヒートは負けとなり、レギュラーチームが成功で終了していれば、レース本部によってそのレースでの勝利が与えられる。エキジビションチームになるより前にレギュラーチームが終っていた結果は、順位、記録、ランキングとも全て有効である。レースの全てのルールはそのまま適用される。

5.3 ピックアップチーム

ピックアップチームは、レースに先立って作られ、以下の構成となる。 <犬> 4-6 頭

<ハンドラー> 4-6 人

<ボックスローダー> 1 人

- ・ ピックアップチームは他のクラブとの合同チームの事である。チーム内に 1 頭でも他のクラブの犬がいる場合は、その犬が走るかどうかにはかかわらず、そのチームはピックアップチームとなる。
- ・ オプションとして、チームにはパッシングの補助やチームをサポートするメンバーを置くことができる。このオプションのサポートメンバーは決してジャッジや相手チームの邪魔をしてはいけない。
- ・ どのクラブのどの犬でも、他のクラブと一緒にピックアップチームとして競技に参加することができる。

全ての犬と参加者 FRP の参加条件を満たさなくてはならない。ピックアップチームは、スタンダードやマルチブリードクラスの競技に参加することができ、レース中に必要があればエキジビションチームに変わることができる。

ピックアップチームと対戦するレースは、ピックアップチームがレギュラーチームである場合と同じように行う。

3 of 5 フォーマットでレースを行っている場合、最後まで行う。ピックアップチームはエキジビションチームとは異なり、トーナメントの順位に入り、記録としても残す。ただしチーム名の頭に“ピックアップチーム”を示す P を表記する。

ピックアップチームによる FRP レコード(新記録)は認められない。

5.4 1on1(ワンオンワン)チーム

チームは、以下の構成となる。

<犬> 1 頭

<ハンドラー> 1 人

<ボックスローダー> 1 人

- ・ オプションとして、別の参加者をリングの中でサポートするメンバーとして入れることができる。このサポートメンバーは決してジャッジや相手チームの邪魔をしてはいけない。
- ・ 犬はクラブに所属している必要はない

犬と参加者は全ての FRP の参加条件を満たさなくてはならない。1on1 チームは 1on1 クラスの競技にしか参加できない。

5.5. 2on2(ツーオンツー)チーム

チームは、以下の構成となる。

<犬> 2 頭

<ハンドラー> 2 人

<ボックスローダー> 1 人

- ・ オプションとして、別の参加者をリングの中でサポートするメンバーとして入れることができる。このサポートメンバーは決してジャッジや相手チームの邪魔をしてはいけない。
- ・ 参加する犬はどのクラブに所属している必要はない。

犬と参加者は全ての FRP の参加条件を満たさなくてはならない。チームは 2on2 レースの競技にしか参加できない。

6. 競技クラス

犬は 1 つのトーナメントで 3 つ以上の違うクラスでの競技参加や、1 つのクラスに 2 つ以上のチームでの参加はできない。ただし、トーナメントが 2 日に渡っての開催の場合、1on1 チームと 2on2 チームで別の日にエントリーすることができる。

6.1 スタンダードクラス

スタンダード競技クラスは、FRP 認定トーナメントでは必ず設けなければならない。スタンダードクラスは、そのイベントについてその地域の法規に従っている限り、FRP の出場資格に合う、どの犬種にもミックス犬にもオープンとする。主催クラブはそのクラスが認可された範囲に限定されているかどうかを判定する。チームは、提出されたシードタイムに基づいたディビジョンにグループ分けされる。

6.2 スペシャルクラス

スタンダードクラスに加えて、以下のようなスペシャルクラスを、FRP トーナメントに設けることができる。犬と参加者は全ての FRP の参加条件を満たさなくてはならない。主催クラブはそのクラスが認可された範囲に限定されているかどうかを判定する。

6.2.1 マルチブリードクラス

チームは少なくとも 4 犬種で構成されなければならない。競技中、同じ犬種の 2 頭がチームのラインナップに入っているはいけない。ミックス犬は犬種の一つと考えられ、レースのラインナップの中には 1 頭のミックス犬のみ入れ ことが出来る。チームは、提出されたシードタイムに基づいたディビジョンにグループ分けされる。

6.2.2 1on1 クラス

1on1 チームのみがこのクラスにエントリーすることができる。

ハンドラー自身が希望する FRP ジャンプハイトを選ぶことができる

可能であれば、同等なスピードの犬同士を対戦させる。その犬のベストタイムでランキングを行う。ハンドラーのリアクションタイムは犬のタイムに含まれる。相手のいない不戦勝レースでは、1on1 クラスの競

技チームは対戦するためのチームを用意して対戦することができる。その際の対戦相手チームの記録は残らず、表彰も、フォルススタート、リランも行われぬ。また、そのチームは誓約書にサインし、FRPの全ての参加条件を満たしていなくてはならない。

このクラスではベストタイムでランキングを決める、もしくはレースの勝敗で順位を決める。トーナメント開催時に主催者が決定し、事前にどちらの形式により順位を決めるかを告知する。このクラスで、犬がまだレースを行うレベルに達していないとヘッドジャッジが判断した場合でも、残りのレースに出たいとの申し出があれば、ヘッドジャッジの裁量でこのチームをサポートランに参加させることが可能である。

6.2.3 2on2 クラス

2on2 チームのみがこのクラスにエントリーすることができる。各チームが希望する FRP ジャンプハイトを選ぶことができる。

可能であれば、同等なスピードのチームと対戦する。ベストタイムでランキングを行う。ハンドラーのリアクションタイムはチームのタイムに含まれる。相手のいない不戦勝レースでは、2on2 クラスの競技チームは対戦するためのチームを用意して対戦することができる。その際の対戦相手チームの記録は残らず、表彰も、フォルススタート、リランも行われぬ。また、そのチームは誓約書にサインし、FRPの全ての参加条件を満たしていなくてはならない。

このクラスではベストタイムでランキングを決める、もしくはレースの勝敗で順位を決める。トーナメント開催時に主催者が決定し、事前にどちらの形式により順位を決めるかを告知する。

7. イベント中の振る舞い

7.1 参加者の振る舞い

競技参加者は、FRP 認定イベント中はいかなる時も、スポーツマンらしくらぬ行動をとってはならない。スポーツマンらしくらぬ行動とは、ののしり、いやがらせ、わいせつな身振りや手振りなどである。参加者は、ジャッジ、運営者、他の参加者、観客に対して常に敬意をもって礼儀正しく接しなければならない。FRP のイベント中はアルコールの摂取を認めない。また、リングへのアルコールの持ち込みを禁止する。参加者が不法ドラッグの影響下にあたり、酔った状態であると、ヘッドジャッジや FRP 代表者が認めた場合、その参加者はそのイベントに参加できないことがある。

7.2 犬の振る舞い

他の犬や人に対して、相手が何もしていないのに自ら噛みつこうとしたり、明らかな攻撃行動をした犬は、実際に攻撃したかどうかに関わらず、そのイベントの残りのレースに出場できなくなる可能性がある。このような状態で免責された犬は FRP に報告され、参加を継続できるかどうかを決めるための調査が行われる。このような犬は、ヘッドジャッジや FRP 代表者によって競技を断られることがある。

7.3 ジャッジの振る舞い

全てのヘッドジャッジは FRP のジャッジガイドラインはもちろんのこと、FRP のレースルール、FRP のポリシーと手順とを熟知し、完全に理解してはならず、また、そのジャッジングスキルと知識を高め続けなくてはならない。

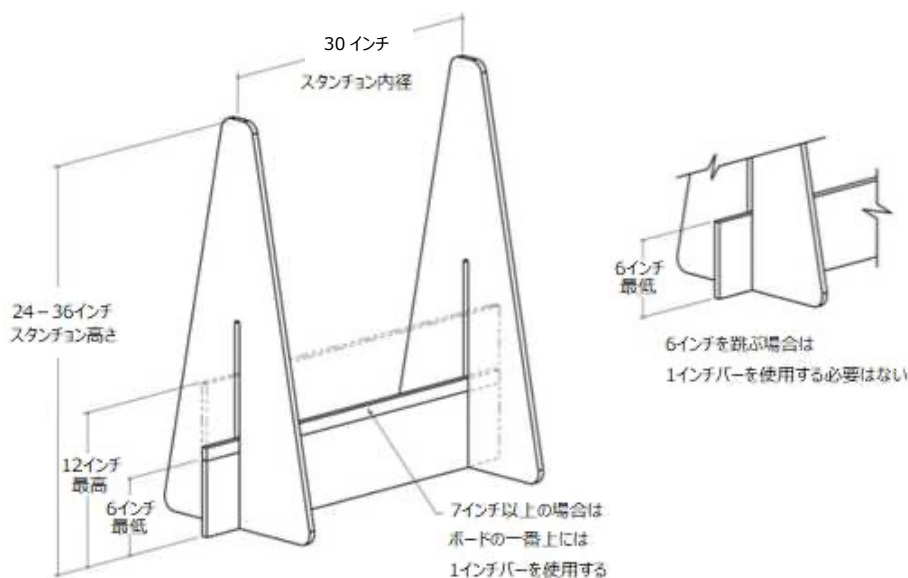
ジャッジは判定について首尾一貫し、公平で、礼儀正しくなくてはならない。ヘッドジャッジはレースリングの中、外のどちらにもすぐに行けるようにする。ヘッドジャッジはイベント中、いかなる決定についても明確にしようとしなければならない。また、参加者、観客のどちらをも育てる機会として、その人々の交流をしっかりと見てはならない。ヘッドジャッジは何をおいても、リング内での犬と参加者の安全を保証しなくてはならない。ジャッジは常に正しいスポーツマンシップの手本を見せなければならない。ヘッドジャッジは、その務め中にはドラッグやアルコールの影響下にあってはならない。ヘッドジャッジは FRP や FRP に加入しているクラブの評判やプロ意識を損なうような活動に加担してはならない。

8. 道具

8.1 ジャンプ

主催クラブは、各レーンに4台ずつ、計8台のジャンプを用意しなくてはならない。フライボールジャンプは以下の要件を満たしていなくてはならない。

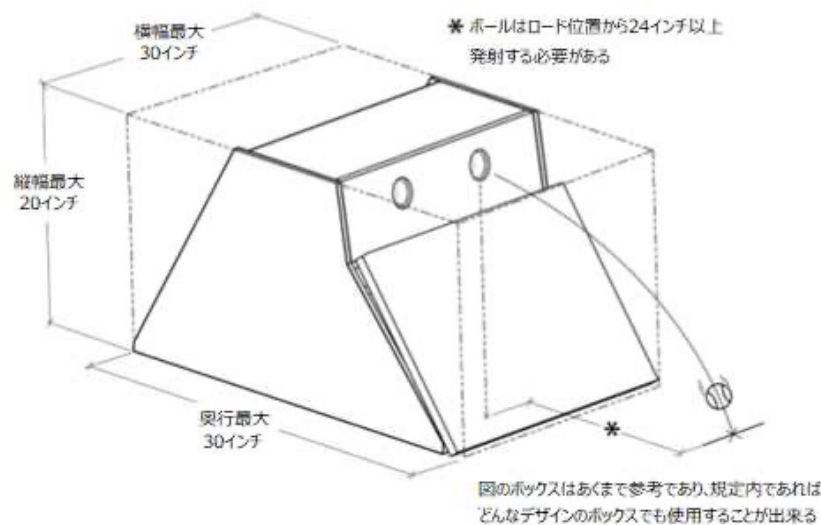
- ・ ジャンプのバーと土台は合板、シントラ素材(またはそれと同等のもの)、他の認められた素材でできていなくてはならない。犬の安全を考慮し、1インチバーに関してはFRPが推奨するシントラ素材を使用しなくてはならない
- ・ 全てのとがった角は取り除かなければならない。
- ・ 土台と側面のスタンションの厚みの上限は3/4インチで、全てのバーの厚みは1/2インチより厚くてはならない。ジャンプのバーと土台は白色でなくてはならない。
- ・ ジャンプの土台は6インチより高くしてはならない。主催クラブは、ジャンプを12インチの高さま上げることができるように、1インチバーを用意しなくてはならない。ジャンプの高さについては、1/4インチまでの誤差は許容される。FRPはクラブ対して、競技中の破損した場合に備えて、2インチと1インチのバーと、少なくとも1台のジャンプをスペアとして持っておくことを推奨している。ロゴを付けることや文字を入れることは許容されているが、まず、FRPに承認を得ること。
- ・ ジャンプのスタンションは24インチ～36インチの高さでなくてはならない。色は何色でもよい。ロゴや文字は許容されている。
- ・ ジャンプのスタンションの間隔は30インチとする。



8.2 フライボールボックス

各クラブは自分のフライボールボックスを使用すること。フライボールボックスは以下の仕様に合っていないてはならない。

- ・ ボックスには機械的なリリースの仕掛けがついていなければならない。ただし電動で動くものは許容されていない。
- ・ ボックスはどんな色をつけてもよい。ロゴや文字をつけてもよい。
- ・ ボックスのトリガーが押されると、ボックスからボールが飛び出さなければならない。ボールはロード位置から S/F ラインの方向に少なくとも 24 インチ以上飛ばなくてはならない。
- ・ ボックスの幅は 30 インチまで、高さは 20 インチまででなくてはならない。マットや滑り止めなどを使用する場合、ボックスの幅や高さの制限を 1/2 インチ以上超えてはならない。ボックスのボディーの奥行きは、ボックスローダーが立つ位置を除き 30 インチを超えてはならない。レースで使用するボックスは、ハンドルや持ち手を除き、この寸法の制限値を超えないようにする。



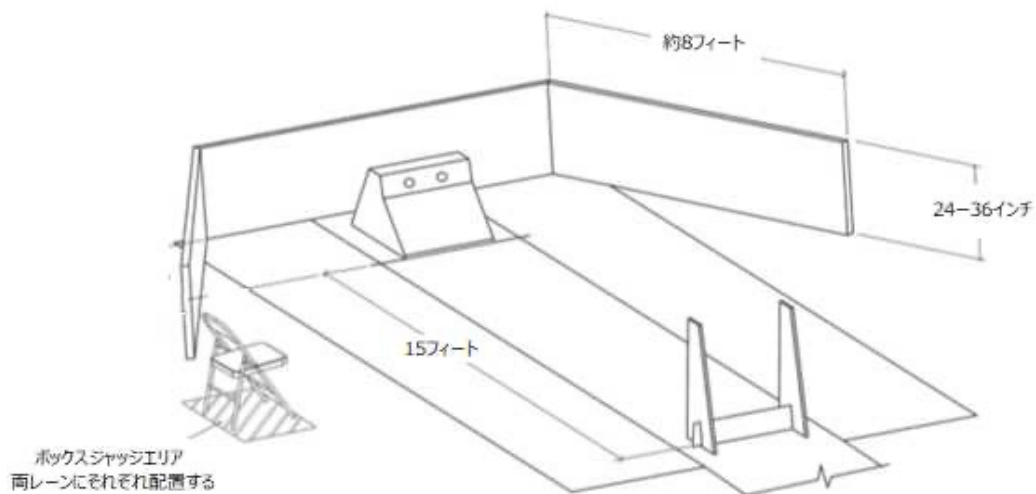
8.3 ボール

各クラブは自分のボールを使用する。ボールはどのようなサイズ、色、デザインでもよいが、はずみ、転がるものでなければならない。ボールはボックスから飛び出る際、24 インチ飛び出すことができるものでなければならない。

8.4 バックストップ

主催クラブは、それぞれのレースレーンのエンドにバックストップを用意する。バックストップを設置する目的は、ボールがレーンから外れて遠くまで転がっていくのを防ぐことである。バックストップは3方から成り、以下の仕様に合っていないなければならない。

- ・ パネルのサイドの高さは最低 24 インチ、最長 36 インチとする。
- ・ それぞれの横の板は、約 8 フィートとする。
- ・ バックストップにはどんなロゴ、色を付けてもよい。
- ・ 素材は、ボールがレーンから外れて転がっていくのを防ぐために適したものでなければならない。



8.5 エレクトリックジャッジングシステム(EJS)

FRP は、FRP の認定イベントで使用するためにエレクトリックジャッジングシステム(EJS)を用意してはならない。

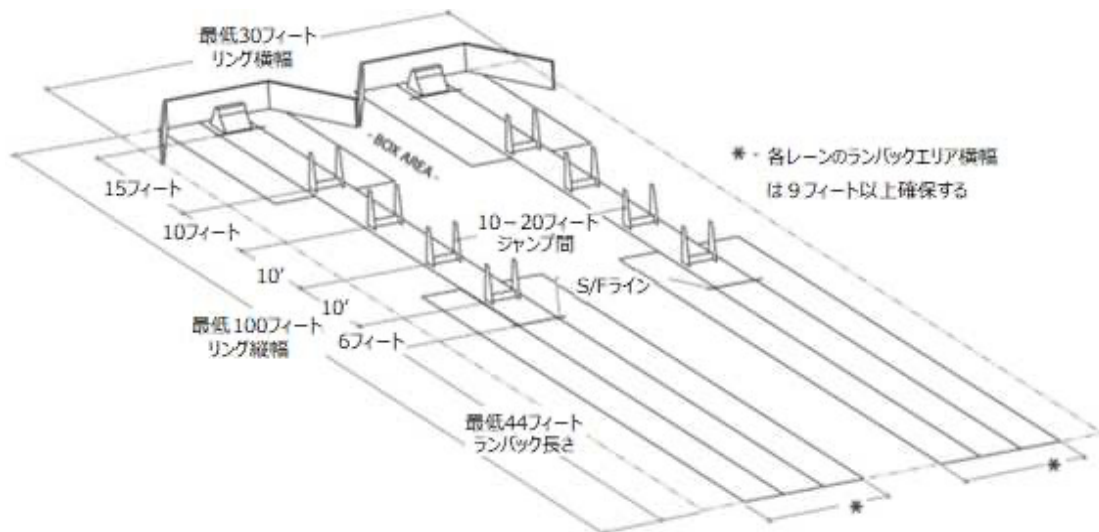
EJS は競技会のタイム計測を行う必要がある全てのクラスで使用される。

イベントで EJS を使用せず、手動での時間計測を行わなければならなかった場合、タイムやランキングの記録は残らない。

8.6 カラー(首輪)

FRP イベントに参加している全ての犬につけることを許されていない首輪は以下である。電気ショックカラー、ダミー電気ショックカラー、スパイクカラーなどチョークチェーンや口輪は、リング外では許容されているが、リングに入る際には、すぐに外さなくてはならない。全てのリードやリーシュタグは、長さに関わらず、ウォームアップを含めコースを走る前にはずさなくてはならない。カラーについているネームタグ等が長すぎると走りに影響を与える可能性がある。安全でないとと思われるタグは取り除くか、首輪にしっかり固定する。

9. フライボールリング



9.1 リングサイズ

最小のリングサイズは原則 30 フィート X100 フィートとする。トーナメントで決定されていても、FRPで例外が認められればそちらを優先しなくてはならない。2つのレースレーンは、ジャンプのスタンションの内側のエッジから測って、最低 10 フィート最大 20 フィート離す。

9.2 足元

主催クラブはレース用に滑らない床面を用意しなければならない。インドアや、コンクリートや木などの固い素材の床面でレースが行われる場合、主催クラブは走る床面をカバーする適切なマットを用意する。マットは犬の安全を考慮したエリアの最低限カバーすること。

- ・ 各レースレーンには、フライボールボックスに一番近いジャンプから、バックストップの後ろのエッジまで、最低 9 フィートの幅でレースレーンの中央にマットをひく。
- ・ 各レースレーンには、S/F ラインに一番近いジャンプから、フライボールボックスに一番近いジャンプまで、最低 3 フィートの幅でレースレーンの中央にマットをひく。
- ・ 各レースレーンには、S/F ラインに一番近いジャンプから、ランバックエリアに最低 44 フィートの長さ、最低 9 フィートの幅でレースレーンの中央にマットをひく。
- ・ 全てのマットは、その両端ともマットの全長分、安全でなくてはならない。

レースが自然の地面で行われる場合、主催クラブは、明らかな汚染物質がなく、適度に水平で、穴やわだち、障害物がないことを確認しなければならない。

9.3 S/Fライン

S/Fラインは、フライボールリングの幅で、縦の制限はない。S/Fラインはそれぞれのレースレーンを横切るように明確に示されること。

9.4 ジャンプの位置

それぞれのレースレーンには、4台のフライボールジャンプが必要である。最初のジャンプは S/F ラインから6フィートの位置に置き、そこから各ジャンプを10フィート間隔で並べる。リングの中のジャンプの位置には印をつけ、当たって位置がずれてもすぐに元の位置に戻せるようにしておく。

9.5 フライボールボックスの位置

ボックス位置は、各レースレーンを横切るように印をつけておく。フライボールボックスの先端が S/F ラインから51フィートとする。ボックスのどの部分もそれを超えてはならない。

9.6 バックストップの位置

バックストップの真ん中のパネルはボックスラインから最低5フィートは離れていること。

9.7 エレクトリックジャッジングシステムの位置

エレクトリックジャッジングシステム(EJS)センサーパネルは、以下のように設置する。エンターセンサーは S/F ライン上に、リターンセンサーはボックスラインに最も近い場所に置く。センサーパネルは最低36インチ最長48インチ離す。ライトツリーが有る場合は、レースレーンの間に直接設置する。位置は S/F ラインと最初のジャンプの間で、レースの邪魔にならないようにする。

9.8 マーキング

人工的な床面でレースを行う場合、それぞれのレースレーンの S/F ラインからランバックエリアのエンドまでメジャーテープを伸ばす。メジャーテープはレースレーンの中心の右側に置く。メジャーテープはインチとフィートのどちらも測れなければならない。メジャーテープは明確なテープを使用し、安全に S/F ラインからランバックのエンドまでをカバーする。

- ・ 自然の地面でレースを行う場合、それぞれのレースレーンにフッテージマーキングを行う。フッテージマーカーは、S/F ラインからランバックの端まで伸ばす。フッテージマーカーの目盛りは1フィートを超えないこと。主催クラブは、フッテージマーカーが常に見えるように、気を配ること。
- ・ FRP は、S/F ラインからランバックへの最初の5フィートは、1フィート単位でマーカーで示すように提唱する。
- ・ レースレーンに物理的な境界を明確に作ることは、安全性の観点から大切である。FRP は、インドアでのレースではベイビーゲート(または似たようなフェンス)を使用し、アウトドアでのレースではリングロープを使用して、リングからおおよそ10フィート離れた境界を作ることを推奨している。場所に余裕があるならば、より安全で自由が利くように、リングより大きな明確で物理的な境界を作る。

10. ジャッジ

認定された FRP イベントには、そのイベントの監督責任を持ち、レースリングの中での全ての行いと決定についての権限を持つ、FRP 公認のヘッドジャッジが一人いなければならない。また、二人のラインジャッジ、二人のボックスジャッジ、そしてヘッドジャッジの補佐をする一人またはそれ以上のヘッドジャッジ補佐を置く。これらの人員は、フライボールと FRP ルールに精通している必要がある。

FRP イベントにおいてヘッドジャッジを務めてよいのは、FRP 公認ジャッジリストに載っている人に限られる。ヘッドジャッジは、競技会に先立って犬の計測、リングの検証、フライボールボックスの試験をする責任を持つ。ヘッドジャッジは、別のレースに先立ってフライボールボックスを試験するために、FRP 公認のヘッドジャッジ、あるいは、可能であれば、知識を有し経験豊富な別の人を指名する権限を持つ。ヘッドジャッジ、ラインジャッジ、ボックスジャッジは違反行為を見つけた場合、指し示さなくてはならない。違反に関する最終決定は、ヘッドジャッジが一人で行う。ヘッドジャッジの決定が最終決定とならなくてはならない。

主催クラブは、FRP イベントのそれぞれのリングに、ヘッドジャッジの交代要員を提供する努力をしなければならない。もし交代要員のヘッドジャッジが用意できない場合、主催クラブはヘッドジャッジに適度な休憩時間を確保しなければならない。

ジャッジは公平で公正でなければならない。ラインジャッジとボックスジャッジは、ルールに関する質問については、必ずヘッドジャッジに確認しなければならない。

10.1 ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジは以下を行わなければならない

- ・ 2 つのレースレーン間のランバックの両方のレーンが良く見渡せる位置にいないといけない。ヘッドジャッジは競技しているチームの邪魔にならない場所にいないといけない。
- ・ 各ヒートのスタートとストップ。
- ・ 各ヒートについて、勝ち、負け、ノーフィニッシュ、タイ、インターフィアランスなどの裁定による結果の決定。
- ・ エラー行為があった場合の指摘や、犬を再度走らせる必要がある場合の指示。
- ・ 必要がある場合、ホイッスルを使ってヒートを止める。ヒートを止める理由には、以下も含まれる。インターフィアランス、ボックスの故障、リング内でのファウル、攻撃性、他の安全上の問題。
- ・ ルールの共通理解を持ち、FRP と自分が関わるイベントの一員としてのプロの自覚を持つ、良くトレーニングされたジャッジ団を育成し、派遣することは FRP の目標である。FRP のヘッドジャッジになることに興味のあるグループはジャッジコーディネータに連絡をとること。以下の手順を踏む。
 - ・ FRP ステアリングコードを読み、勉強する。
- ・ FRP のヘッドジャッジが付いて、ボックスジャッジ、ラインジャッジ、それぞれ最低丸一日ずつ行う。全てのジャッジは、18 歳以上で、FRP に加入していなければならない。

10.2 ボックスジャッジ

ボックスジャッジの席は、レースレーンの外側で、ボックスラインに一番近いジャンプとボックスラインの間に設ける。ボックスジャッジのポジションは、リングの行き来を妨げたり、レース中の犬を邪魔することがあってはならない。

10.3 ラインジャッジ

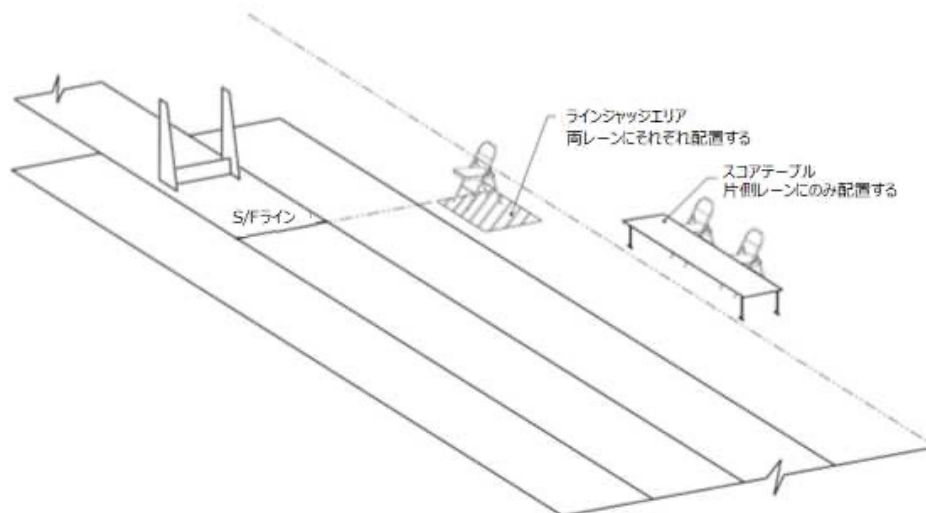
ラインジャッジの席は、S/F ラインが何にも邪魔されずに、はっきりと見える位置に設ける。ラインジャッジと一緒にいる追加のトーナメントのスタッフ、補助スタッフは、ランバックから見て S/F ラインの反対側にいること。

10.4 タイム計測ジャッジ

センサーを使用せず手動で計測する場合、タイム計測ジャッジは S/F ライン位置にいること。

10.5 スコアリングテーブル(レース本部)

可能な限り、スコアリングテーブル(レース本部)はフライボールのリングの外側で、ランバックの隣に設置する。スコアリングテーブルからは、EJS やヘッドジャッジが障害なく見えるようにしなければならない。テーブルは、EJS からのケーブルが、参加者に危険なく届く距離に設置する。



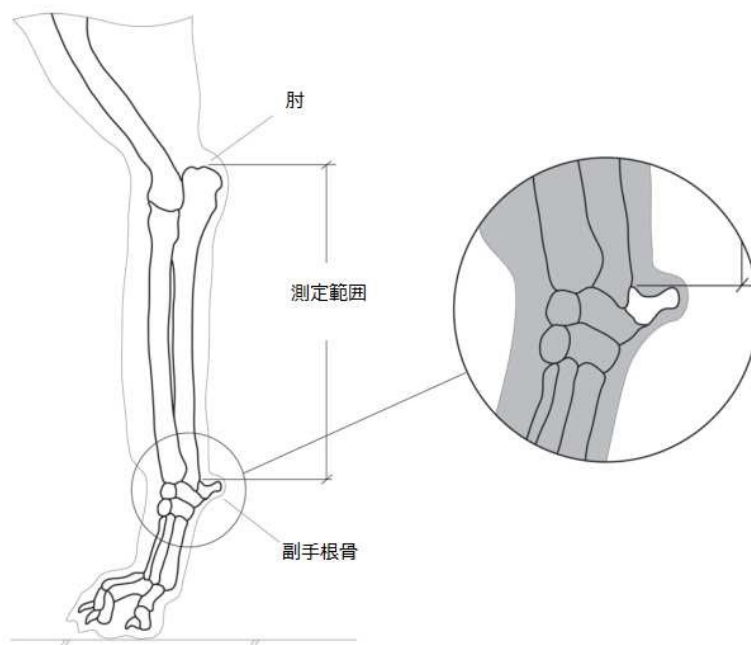
10.6 複数リング

トーナメントで複数のリングを使用する場合、できる限り全てのリングの外見を同一にし、どのリングでも同じ条件でレースできるような設置を行う。

11. ジャンプハイト(U-FLI に準ずる)

FRP 認定レースでハイトの測定を受けるまでは、レース出場資格を持つ犬は全て 12 インチのジャンプハイトを持つものとする。

12 インチ未満のハイトドッグと認定されるには FRP トーナメントで FRP ジャッジによるハイトの測定を受けなければならない。一度 FRP にハイトが記録された犬はその後再びハイト測定を受ける必要はない。ハイト測定の結果は FRP データベースに記録される。



前足の肘の先端から副手根骨根元までの長さ	ジャンプハイト
4.5 インチ未満	6 インチ
4.5 インチ - 5 インチ	7 インチ
5 インチ - 5.5 インチ	8 インチ
5.5 インチ - 6 インチ	9 インチ
6 インチ - 6.5 インチ	10 インチ
6.5 インチ - 7 インチ	11 インチ
7 インチ以上	12 インチ

上図の通り、犬の前足の肘の先端から副手根骨根元までの長さを測定しジャンプハイトを決定する。

11.1 メジャーリング(測定)に関して

- メジャーリングは 2 人以上の FRP ボードメンバーがその場で確認して初めて正式なデータとなる。
- メジャーリングを行う FRP ボードメンバーはそれぞれ別のクラブに所属している必要がある。
- メジャーリングを行った時点で、その犬が 24 ヶ月未満である場合は、24 ヶ月を超えたら再度メジャーリングをする必要がある。
- メジャーリングを行った時点でその犬が 24 ヶ月を超えている場合はルール変更等がない限り再度メジャーリングをする必要はない。

12. FRP レコード

FRP は競技会のスタンダードクラスで FRP レコードを認定し、記録に残す。FRP レコードの対象基準は以下の通りとする。

- ・ そのイベントは FRP 認定のものであること。
- ・ EJS(エレクトリックジャッジシステム)が正しく動作し、ヒートの間中使用されていたこと。認定されたスタンダードクラスの FRP レコードのヒート動画を FRP のウェブサイト上げる。現在の FRP レコードより速いタイムは、その動画が提出され、全ての FRP レコードの認定手順に沿って確認されるまではウェブサイトには上げない。確認のための動画が提出されない場合、FRP レコードのタイムは現在記録されている FRP レコードのタイムより 0.001 秒遅いものとする。

認定手順:

チームは以下を行わなくてはならない。

1. 以下の記載に従い、ただちにそのヒートの記録を FRP ボードに提出する。
 - ・ 提出された動画は、無編集の形でそのヒートが記録されていること。初めから終わりまでのそのヒートと、EJS に示されたタイム(スコアテーブルのタイムまたはディスプレイ)が映っていること。ヒート中ずっと EJS の緑色のスタートライトが見えていること。
 - ・ 映像記録は質がいいものであること。ヒートが明確に見えないような質の悪い映像記録は受け付けられない。
 - ・ 動画撮影は、FRP ボードが S/F ラインをはっきり確認でき、パスの妥当性がしっかりとわかる位置で行う。
 - ・ それぞれのパスは FRP ボードで見直しを行う。アーリーパスが認められた場合はそれをレコードと認定しない。
 - ・ それぞれの犬はボールを確実に S/F ラインを越えるように持ってこなければならない。・ハンドラーの体のどこか一部、ハンドラーが持っているもののどこか一部でも、S/F ラインを越えてはならない。

ヘッドジャッジは以下を行わなくてはならない:

1. ヒートが終わったら、レースを止め、確認手順を行う。
2. 全てのリングジャッジに、目立ったエラーがなかったかを確認する。
3. そのイベント用のチームのタイムシートやハイト測定記録シートと、そのヒートで実際にセットされたジャンプハイトとを比べて、正しいジャンプハイトで行われたことを確認する。
4. レーンはメジャーテープ(スチールのテープが好ましい)を使用しラインからフライボールボックスのフロント側の先端までの長さが少なくとも 51 フィートあることを確認する。
5. そのヒートのチームの記録の証拠はすぐに FRP ボードに提出する。

FRP ボードは以下を行わなくてはならない:

1. 記録を見直して確認する。
2. それぞれの参加犬が有効な FRP ナンバーを持ち、クラブや全ての参加犬とハンドラーが FRP の出場資格を持っていることを確認する。
3. 全ての FRP のレコード基準に合えば、そのヒートが FRP レコードであると認め、そのヒートの動画を FRP のウェブサイト上げる。

レコードタイムが出たイベントに複数 FRP ボードメンバーがいて、提出された動画を見ることができる場合、FRP ボードメンバーは現地で認定することができる。

13. イベント

13.1 トーナメント告知

全ての認可されたトーナメントは FRP のウェブサイト上のリストに載せなければならない。

13.2 トーナメントの種類-エントリーの制限

クラブは、各クラスのエントリー数制限があるかないかを明らかにしてよい。

クラスの上限チーム数を越えたエントリーがあった場合、エントリーの順番でエントリーを受け取る。受け付けた順番に、各クラブから 1 チームを受け付ける。それでもまだそのクラスの上限数に達しない場合は、各クラブの 2 番目のチームを受け付ける。この手順を繰り返し、上限数までのチームを決める。主催クラブは受け付けるエントリー数決めたら、各参加チームにそれを知らせなければならない。

13.3 シード

エントリー終了後、トーナメントディレクターは各クラスへのエントリーをディビジョンに分ける。ディビジョンへの分割ができたなら、トーナメントディレクターはレースの方式を考え、各チームに行うレース数を知らせる。ディビジョンは公平に、かつ競争に適したように設定されなければならない。

提出されたシードタイムが同じ場合、リストにはアルファベットの順番に載せる。

ディビジョンは最低 3 チームとする。

形式	スコアリング	タイ
総当たり戦 3/3、 4/4、または 5/5	ヒート勝利時 1 ポイント ヒート引き分け時 1/2 ポイント オプション:レース勝利時ボーナス ポイント 1 ポイント	2 チームが同じポイントであった場合、その 2 チームの直接対決レース結果で勝ちを決める。それでも引き分けの場合、その直接対決レースの中で最速タイムを出した方を勝ちとする。 3 チーム以上が同ポイントとなる場合、トーナメントの中でそれぞれの最速タイムによって順位を決める。
総当たり戦 3/5	レース勝利時ポイント 5 ヒート終了時に勝利チームがない場合、どちらのチームにもポイントは与えられない。	同上
予選ラウンド 総当たり戦	総当たり戦の方式は上記の通り。この結果を使って負けたチームの順位を決める。総当たり戦の勝ったチームの順位と負けたチームの順位を合わせて、最終的な順位を決定する。	全ての順位において、同じポイントであった場合、トーナメント中の最速タイムによって勝ちを決定する。 予選ラウンド形式のヒートでの同じポイントチーム:レースで勝者が決まらなかった場合、それらのチームはリランをする。

13.4 レース形式

レース形式やスコアリングはトーナメントごとに FRP によって認定される(レース形式には、総当たり戦や、予選ラウンドと組み合わせた総当たり戦など)

13.5 表彰と賞

イベントの各賞については、主催クラブが責任もって行う。

13.6 トーナメントディレクターの義務と責任

トーナメントディレクターはホストクラブに任命され、以下の責務を持つ。

- ・ イベントの監督責任
- ・ FRP 代表者との連携
- ・ ハイト測定とボックスチェック時間の指定
- ・ トーナメントのシード、レース形式を FRP へ提示し、確認と許可を得る

14. FRP 構成要員(五十音順)

- <FRP 代表> 平井皇介
- <FRP ボードメンバー> 酒井寛
- <FRP ボードメンバー> 清水千春
- <FRP ボードメンバー> 清水慶洋
- <FRP ボードメンバー> 須貝尚史
- <FRP ボードメンバー> 中村孝子
- <FRP ボードメンバー> 平井皇介
- <FRP ボードメンバー> 平井萌波
- <会計監査> 吉岡美緒

14-1. FRP 代表について

FRP ボードメンバーで代表を決定していく。

FRP 代表はFRP ボードメンバーの中から選ぶ。任期は3年とし、2期連続の代表はこれを認めない。

15. 除名に関する考え方

除名について、これを記さない

Flyball Racing Party 代表 平井皇介