

2016 World Agility Championships

スヌーカー ブリーフィング

金曜日 ジャッジ: Patty Drom

スヌーカーには、WAO Rules & Regulations セクション3.6の全てのルールが適用される。このブリーフィングには、2015 WAOスヌーカー競技に固有の情報が含まれる。

全般

- ・ 体高クラス毎のコース・タイムは、金曜日朝に配布されるコース図に記載される。
- ・ ストップウォッチあるいはその他のタイム計測機器の使用は、検分中は認められるが、実際の競技中に使用することはできない。
- ・ タイム終了のブザー／ホーンが鳴っている時に犬が障害を走行中の場合、犬が障害を失敗できない地点にいて（すなわち、ハードルを飛んで着地した、コンタクト・ゾーンを少なくとも一本の足が踏んだ後、前足が地面に着いた、前足がトンネルから出た、頭がスラロームの最後のポールを通過した）、その障害をクリアした場合にのみ、その障害のポイントが与えられる。

スタート・ハードル

- ・ すべての犬は、最初の障害としてスタート・ハードルを、コース図に示された側から通らなければならない。
- ・ タイム計測は、犬がスタート・ハードルを越えた時点で始まる。スタート・ハードルには、ポイントは与えられない。スタート・ハードルは競技中常に「生きて」おり、競技中にスタート・ハードルを再び飛んだ場合には、コースを外れたと審査され、ポイント獲得は終了し、ハンドラーは直ちにフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。

フィニッシュ・ハードル

- ・ フィニッシュ・ハードルもまた常に「生きて」おり、競技中にフィニッシュ・ハードルを飛んだ場合は、タイム計測が終了し、ポイント獲得も終了となる。
- ・ ハンドラーは競技を終えてそれまでに獲得したポイントを得るため、フィニッシュ・ハードルを飛ばなければならない。フィニッシュ・ハードルはどちらの方向から飛んでも良い。
- ・ クローキングの7番障害を終えた後／またはジャッジが障害の失敗を示す笛を吹いた後／ブザー・ホーンが鳴った後にフィニッシュ・ハードルを飛ばなかった場合はノータイムとなり、獲得したポイントも全て失われる。
- ・ フィニッシュ・ハードルに向かう途中に、犬が別の障害を飛んでも、ペナルティはない。

- ・フィニッシュ・ハードルに向かう途中に、競技を補助するような方法で犬に触った場合は、全てのポイントを失う。競技を補助しないような、偶然の接触にはペナルティはない。

オープニング・シーケンス

(レッド#1障害成功→いずれかの得点障害→別のレッド1ポイント障害成功→いずれかの得点障害→別のレッド#1障害成功→いずれかの得点障害)

- ・オープニング・シーケンスにおいては、拒絶は審査しない。
 - ・コース上には3つのレッド#1障害が設置されており、全てにチャレンジしなければならない。
 - ・もしレッド#1障害を失敗した場合、競技を続けるためには、ハンドラーは次の使用可能なレッド#1障害に向かわなければならない。もし三つ目のレッド#1障害を失敗した場合、ハンドラーはクロージング・シーケンスの#2障害に向かわなければならない。
 - ・オープニングにおいては、全ての障害は（スタート・ハードル-ポイントが与えられず、コース図に示された方向から飛ばなければならない-を除いて）どちらの方向から通過してもよい。例外がある場合は、コース図に記される。
 - ・コース上には複数の組障害が設置される。オープニングにおいて組障害のポイントを獲得するためには、組障害に含まれる各障害をクリアしなければならない。組障害内の各障害は、コース図に記述がない限り、どのような順番で、どのような方向から通過してもよい。
- それぞれの組障害にチャレンジしている間に、設置された” A-B” あるいは” A-B-C” の各障害をそれぞれ一度ずつクリアした場合に組障害のポイントを獲得できる。組障害の中のいずれかの一部を失敗した場合は、ジャッジが「フォールト」あるいは「ゼロ」のコールをし、ポイントは与えられない。その場合、ハンドラーは組障害に含まれる残りの障害を終える必要はなく、次の使用可能なレッド#1障害に向かうか、全てのレッド#1障害を終えている場合は、クロージング・シーケンスの#2障害に向かわなければならない。

- ・スラロームが使用されている場合は、以下のルールが適用される：

もし犬が入口を失敗した場合、それは拒絶となるが、拒絶はオープニング・シーケンスでは審査されないため、ハンドラーはスラロームを最初からやり直せば、ポイントを獲得することができる。スラロームに正しく入った後に失敗した場合は、ジャッジが「フォールト」のコールをする。「フォールト」のコールがあった場合は、ハンドラーは次の使用可能なレッド#1障害に向かうか、(全てのレッド#1障害を終えている場合は)クロージング・シーケンスの#2障害に向かわなければならない。

ない。失敗の場合、犬はスラロームを終える必要はないが、終えて[から次の障害に向かって]も、ペナルティはない。

クロージング・シーケンス(#2-#7)

- ・拒絶は、クロージング・シーケンスにおいては審査され、ジャッジが笛を吹く。笛が鳴ったらただちにフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。
- ・#2から#7までの全ての障害は、番号順に正しく、コースに示された方向から通過しなければならない。コース図上の番号は、クロージング・シーケンスにおける方向を示すため、各障害の入口側に置かれている。
- ・組障害は、アルファベット順（コース図に従ってA-BあるいはA-B-Cの順）に通過しなければならない。コース図上の文字は、クロージング・シーケンスにおける方向を示すため、各障害の入口側に置かれている。
- ・ハンドラーは、ジャッジのホイッスルあるいはタイム終了のホーンが聞こえるまで、コース走行を続けなければならない。
- ・もし障害に失敗し、ジャッジがホイッスルを吹いた場合、あるいはブザー／ホーンが鳴った場合、ゲームオーバーとなり、ハンドラーは直ちにフィニッシュ・ハードルに向かい、タイム計測を止めなければならない。フィニッシュ・ハードルに向かう途中で、犬が障害を通過しても、ペナルティはない。
- ・ハンドラーは、フィニッシュ・ハードルを、どちらの側からでもよいが犬に飛ばせることによって走行を終えなければならない。フィニッシュ・ハードルを飛ばなかった場合、ノータイムとなり、獲得したポイントも全て失われる。