2019 World Agility Open Championships

Snooker Briefing

Friday 17 May, Judge: Ivan Amez

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、2019 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、競技者に配布されるコース図に記載される。タイムは、スタート・ハードルから#7 組障害の最後の障害までのタイムを示す。フィニッシュ・ハードルは、同一体高クラスの犬の総合ポイントが同点の際に、タイムで順位を決定するために用いられる。

・ストップウォッチ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、実際の競技中には認められない。

・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、犬がその障害をクリアしている場合にのみポイントが与えられる。障害をクリアするとは、既に犬がその障害を失敗できない地点にいること（例えば、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）を意味する。

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ず、ハードル落下も審査されない。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。

・クロージングの 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／タイム終了のブザー・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・シークエンス

・オープニング・シークエンスは、レッド#1 障害成功→いずれかのカラー（得点）障害チャレンジ→別のレッド#1 障害成功→いずれかのカラー（得点）障害チャレンジ→別のレッド#1 障害成功→いずれかのカラー（得点）障害チャレンジである。

・オープニング・シークエンスにおいては、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・シークエンスの#2 障害に向かわなければならない。もしそうしなかった場合、競技は終了となり、フィニッシュ・ハードルに向かってタイム計測を止めなければならない。

・オープニングにおいては、全ての障害は（ポイントが与えられないスタート・ハードルとロング・ジャンプを除いて－両方とも、コース図に示された方向から飛ばなければならない）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。

・ハンドラーが、犬や障害（意図的にであっても偶然にであっても）に、犬の走行を補助するような方法で触れた場合、その障害のポイントは与えられない。その場合、未使用のレッド障害が残っている場合は次のレッド障害に、そうでない場合はクロージングを開始しなければならない。

・もし犬が一旦カラー（得点）障害の上に乗ったり中に入ったりした後に拒絶をし、その後別のカラー（得点）障害にチャレンジした場合、競技は終了となり、フィニッシュ・ハードルに向かってタイム計測を止めなければならない。（そのカラー障害を正しくやり直してポイントを獲得するか、未使用のレッド障害が残っている場合は別のレッド障害に向かうか、そうでなければクロージングを開始しなければならない。）

・コース上には複数の組障害が設置されることがある。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・シークエンスの#2 障害に向かわなければならない。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・シークエンス(#2-#7)

・拒絶は、クロージング・シークエ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・シークエ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、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別の障害を通過しても、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。**