2019 World Agility Open Championships

Gamblers Briefing

Saturday 18 May, Judge: Bill Pinder

ギャンブラーには、WAO Rules & Regulations セクション 3.5 の全てのルールが適用される。このブリーフィングには、ルールの再確認と、このコースに固有の追加情報の両方が含まれている。

コースタイム

・オープニングのポイント獲得ピリオドのタイムは 30 秒であり、ブザー／ホーンが鳴ったらコース図に示された二つのギャンブル（白または黒）のうちの一つに挑戦することができる：

・300 クラス ギャンブルタイム 14 秒

・400 クラス ギャンブルタイム 13 秒

・500/600 クラス ギャンブルタイム 12 秒

全般

・ハンドラーは、スタート・ハードルを正しい方向に飛んで競技を開始しなければならない。スタート・ハードルには得点は与えられない。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。

・ハンドラーは、ギャンブルの成功如何にかかわらず、ギャンブルのフィニッシュ・ハードルを飛ぶことによって競技を終え、タイム計測を止めなければならない。オープニング・ピリオド中に、あるいはギャンブルを終える前に、どちらの方向からでもフィニッシュ・ハードルを飛んでしまった場合は、競技終了となり、それ以降ポイントは加算されない。フィニッシュ・ハードルは、ギャンブル・ポイントを獲得するためには、正しい方向からクリアしなければならない。

・ハンドラーが走行を補助するような方法で障害を通過したり、下を通ったり、上を通ったりした場合は失格となり、競技ポイントは 0 ポイントとなる。

・オープニング・ピリオド中は拒絶は審査しないが、ギャンブル・ピリオド中は拒絶も審査され、[ギャンブル・ピリオド中に拒絶すると]ギャンブル・ポイントは獲得できない。

・ストップウォッチその他のタイム計測機器は、コース検分中は使用しても良いが、実際の競技中に使用してはならない。

・ハンドラーが、（意図的、偶然の接触のどちらの場合でも）犬または障害に、犬の走行を助けるような方法で触れた場合は、その障害のポイントは 0 ポイントとなる。

オープニング ポイント

・ハードル：1 ポイント

・トンネル、ウォール（レンガ）、タイヤ、ロングジャンプ、スプレッドハードル：2 ポイント （ロングジャンプとスプレッドハードルは、コース図上に矢印で示された正しい方向に 飛ばなければならない。）

・シーソー、6 本スラローム：3 ポイント
・A フレーム：4 ポイント
・ドッグウォーク、12 本スラローム：5 ポイント
・コンビネーション・ボーナス：オープニング・ピリオド中であればいつでも良いが、 A、B、C のラベルで示された3つの障害を、順番に、ハンドラー立入制限ライン[遠隔ライン]の外からクリアした場合 7 ポイントのボーナス・ポイントが獲得できる。[ボーナス・ポイントに加えて]各障害のポイントも与えられる。ボーナス・ポイントは一回のみ獲得できるが、各障害のポイントは二回まで獲得できる。

ギャンブル・ポイント

ブザー／ホーンの後、いずれかのギャンブルにチャレンジできる。ポイントを獲得する為には、以下に示す順番で、正しく、このブリーフィングの最初に示されたタイム内にクリアしなければならない。

・ ギャンブル#1=10 ポイント－1a をクリアした後、1b、1c、1d の三つのうちの二つをクリアし、1e でフィニッシュ
・ ギャンブル#2=20 ポイント－1a をクリアした後、1b、1c、1d の三つ全てをクリアし、1e でフィニッシュ
・どちらのギャンブルでも、1b、1c、1d はどの順番で、どちらの方向から進んでもよい。
・1つまたは両方のギャンブルにハンドラー立入制限ライン[遠隔ライン]が設定される場合は、コース図上に示される。

オープニング・ピリオド 30 秒 注記

・各障害（ギャンブルの障害も含む）は、オープニング・ピリオド中は、成功すれば二回まではポイントを獲得することができる。一つの障害を三回以上クリアした場合、 [三回目以降の]ポイントは与えられないが、オープニング・ピリオド終了前に「時間稼ぎ」をしているとみなされない限り、ペナルティもない。
・障害をクリアしたら、ジャッジは障害の点数か番号をコールする。もし失敗した場合は、ジャッジは「ゼロ」とコールし、ハンドラーが望むなら、直ちにその障害に再度チャレンジしても良い。
・すべての障害は、一回目がコンタクトあるいはスラロームの失敗だった場合を除いて、続けて二回（一度目に通過した後、直ちに続けて二度目を）通ってはならない。例えば、犬が A フレームを成功した後、直ちに A フレームにもう一度チャレンジした場合、犬が A フレームを正しく通過したとしても、二回目のポイントは獲得できない。ポイントを獲得するためには、犬は、A フレームに再度チャレンジする前に、別の障害にチャレンジしなければならない。チャレンジするとは、別の障害を通る、あるいはハードルのウイングやタイヤのフレーム内を通過することを意味する。もし犬がコンタクト・ゾーンをミスした場合は、ジャッジは「ゼロ」とコールし、直ちにもう一度その障害にどちらの方向からでもチャレンジしても良い。
・二つのコンタクト障害を続けて使用することはできない；すなわち、コンタクト障害の後に続けて別のコンタクト障害を使用することはできない。例えば、もし犬がドッグウォークを使用した後に A

フレームを使用した場合、A フレームのポイントは獲得できない。コンタクト障害に続けてスラロームを使用することは認められる。
・同一のギャンブルに含まれるいかなる二つの障害であっても、犬がオープニング・ピリオド中に続けて（相次いで）使用した場合は、それらの障害のポイントは獲得できるが、ギャンブルに成功した場合でも、ギャンブル・ポイントは獲得できない。もし二種類のギャンブルが異なる障害を使用している場合は、犬がオープニング中に一方のギャンブルの障害を続けて使用した場合でも、クロージングでもう一種類のギャンブルにチャレンジすることができ、成功すればポイントが与えられる。ハンドラーがオープニング中に、ギャンブル内の同一障害を二回成功してポイントを獲得した場合は、ギャンブルにチャレンジする機会は失われず、成功すればポイントを獲得できる。ギャンブル１の中の一つの障害の後に続けてギャンブル２の一つの障害を使用すること、あるいはその逆は可能である。
・ハードルのバーが落下した場合は、元に戻さない。そのため、最初のチャレンジでバーを落とした場合は、その後そのハードルにはポイントは与えられない。
・もし、オープニング・ピリオド中にギャンブルで使用されているハードルにチャレンジし、バーが落下した場合は、元に戻さない；そのため、そのハードルを使用するギャンブル・ポイントは獲得できない。ハンドラーはブザー／ホーンが鳴り、オープニング・ピリオドが終了するまでは、ポイント獲得を続けなければならないが、オープニング・ピリオド終了のブザー／ホーンが鳴ったら、ハンドラーは出来る限り早くフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。フィニッシュ・ハードルに向かう時に、犬が、スラロームを含め、他の障害を通過しても、ペナルティはない。
・もし犬が、オープニング・ピリオド終了を示すブザー／ホーンが鳴った時に障害を走行中の場合、犬がその障害を**すでにクリアしている場合のみ**ポイントを獲得できる。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（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）を意味する。
・オープニング・ピリオド終了を示すホイッスル／ホーンが鳴った時に、もし犬が、ギャンブルの 1 番障害に差し掛かっていたがまだそれをクリアしていなかった場合、その障害のオープニングにおけるポイントは与えられない。また、その障害はホイッスル／ホーンが鳴る前に開始されているため、ハンドラーがギャンブルに挑戦したいと考えるなら、その障害をもう一度クリアしなければならない。
・[オープニング終了の]ホイッスル／ホーンが鳴った後、ギャンブルに向かう途中に犬が障害を通過しても、タイムロスとなってしまうが、ペナルティはない。しかし、犬が一旦ギャンブルを開始したとジャッジが判断した後は、失敗と審査される。例えば、犬がギャンブルの 1 番障害を拒絶し、その後に別の障害を通過した場合。
・ハンドラーがギャンブル開始のホーンが鳴るのを待って、まだ二回ポイントを獲得していない障害に積極的にチャレンジせず、「時間稼ぎ」をしているとジャッジが判断した場合は、ジャッジがホイッスルを吹くので、ハンドラーは出来る限り早くフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。

ギャンブル・ポイントは与えられない。

ギャンブル 注記

・ギャンブルのスタート地点に向かう途中に犬が障害を通過しても、ペナルティはない。しかし、犬が一旦ギャンブルの最初の障害に向かったとジャッジが判断した場合にギャンブル開始となり、拒絶、コースミス、その他の失敗はルールに従って審査される。

・一旦ギャンブルの最初の障害にチャレンジした後、他の障害を通過した場合はギャンブル終了となる。その場合ジャッジがホイッスルを吹くので、ハンドラーは出来る限り早くフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。

・ギャンブル挑戦中に障害で失敗した場合、ギャンブル・ポイントは獲得できない。失敗した場合は、ジャッジが直ちにホイッスルを吹くので、ハンドラーはギャンブル挑戦をやめ、出来る限り早くフィニッシュ・ハードルに向かわなければならない。犬がフィニッシュ・ハードルに向かう途中に障害を通過しても、ペナルティはない。

・ハンドラーの立入制限[遠隔]は、一つまたは両方のギャンブルで設定され、コース図上に明示される。その場合、ハンドラーは、犬がフィニッシュ・ハードルをクリアするまで、（地面に記された）制限ラインを踏んだり越えたりしてはならない。ハンドラーは、ライン上に身を乗り出したり、ライン上に腕をのばしても良いが、ラインを踏んだり越えたりしてはならない。

以下が起きた場合、犬はギャンブル・ポイントを獲得することができない：

・犬が割り当てられたタイム内にシークエンスを終えることができなかった場合、及び／あるいは失敗した場合

・犬がオープニング・ピリオド中にギャンブル内のハードルのポイントを獲得しようとしてバーを落とした場合

・ハンドラーが「時間稼ぎ禁止ルール」を破った場合。ハンドラーはオープニング・ピリオド終了のホーンが鳴る瞬間まで、ポイントを獲得するために積極的に障害にチャレンジし続けなければならない。もしハンドラーがコンタクト障害で犬を止めたり、既に二度クリアしてポイントを獲得した障害を繰り返したり、あるいはその他の方法で、ホーンが鳴るのを待って明らかに躊躇している場合は、時間稼ぎとみなされ、ギャンブル・ポイントを獲得することはできない。

・オープニング・ピリオド中に、犬がギャンブルで使用されている障害を複数続けて使用した場合

・犬がオープニング・ピリオド中、あるいはギャンブルを完了する前に、どちらの方向からでも、フィニッシュ・ハードルを飛んだ場合。

・遠隔制限が設定されている場合に、ハンドラーがそのラインを踏んだあるいは越えた場合。