

## 参考資料 ギャンブラー競技について

注：本資料は、USDAA及びIFCSのギャンブラー競技ルールを基に作成しており、WAOのギャンブラー競技ルールとは異なる場合もあります。

### ギャンブラー ( Gamblers ) とは

- Gamblers(Joker)とは
  - 制限時間内にコース上に設置された得点障害をより多く通過するオープニングゲーム
  - 制限時間内に指定された障害のみ指定された方法で通過するGamble/Jokerゲーム
  - より高い得点の獲得を目指すポイントゲーム

### ギャンブラーのゲーム構成

- スタートラインとフィニッシュライン
    - コース上に設置されたスタートラインの外側に犬を待機
    - ハンドラーはスタートラインを越えても構わない
    - 犬がスタートラインを越えた時点で競技タイムの計測を開始
    - ゲーム終了後にコース上に設置されたフィニッシュラインを犬が通過しなければならない
    - フィニッシュラインを犬が通過した時点で競技タイムの計測を終了
    - スタート / フィニッシュラインとしてハードルやテーブルが用いられることも
- ※USDAAルールにおいてテーブルはスタートおよびフィニッシュ障害としてのみ

使用することが可能

### ギャンブラーのゲーム構成

- 競技構成
  - “オープニングゲーム”と“Gambleゲーム”で構成
- オープニングゲーム
  - 制限時間内にコース上に設置された障害を正しく通過する度にその障害のポイントを獲得
  - 制限時間内であればコース上に設置された障害を複数回通過することが可能
  - オープニングゲーム終了後はただちにGambleゲームへと進む
- Gambleゲーム
  - 制限時間内に指定された障害を指定された方法で通過する
  - ゲーム結果に応じてポイントを獲得

### ギャンブラーで使用される障害

- 得点障害
  - 一般的なアジリティ障害で使用される全ての障害を使用可能
  - IFCSでは最低でも15個の障害を使用
  - USDAAではMasterクラスで17～20個の障害を使用
- ポイントシステム
  - 障害毎に獲得ポイントが指定されている
  - 1-2-3-5ポイントシステムと1-3-5-7ポイントシステム
- テーブル

- IFCSでは得点障害およびスタート / フィニッシュ障害として使用を認めている
- USDAAではスタート / フィニッシュ障害およびGambleゲームの最後の障害として使用を認めている

### ギャンブラーのルール

- 基本的なアジリティのルール
  - 一般的なアジリティのルールの上にギャンブラーのルールがある
- ギャンブラーのルール
  - オープニングゲームとGambleゲームのルール
  - 競技毎のローカルルール

### ギャンブラーのルール

- オープニングゲームの基本ルール
  - 制限時間内にリンク内に設置された得点障害を正しく通過することで得点を獲得
  - 得点障害は複数回通過することが可能
  - 得点として加算されるのは2回まで
  - “拒絶”行為は審査されない
  - “失敗”行為は得点が獲得できないだけ
  - IFCSにおいてはオープニングゲームの制限時間は20～50秒に設定
  - 制限時間が告げられた場合にはGambleゲームに進む

## ギャンブラーのルール

### ・ オープニングゲームのポイントシステム

障害	1-3-5-7	1-2-3-5
ハードル、ロングジャンプ	1	1
トンネル、タイヤ、(※1)	3	2
コンタクト障害、ウィーブ(※2)	5	3
ウィーブ(※2)、ドッグウォーク	7	5

※1 USDAAにおいては10本以下のウィーブ

※2 USDAAにおいては10~12本のウィーブ

## ギャンブラーのルール

### ・ オープニングゲームの詳細ルール

- スタートラインまたはスタートテーブルを犬が越えた時から競技開始(計測開始)
- 得点障害を正しく通過する度に障害ポイントを獲得(ポイントは審査員によってコールされる)
- オープニングゲームの制限時間はタイムキーパー(電子タイマー)にてホイッスルまたはブザーにて通知
- オープニングゲームにおいてGambleゲームの対象となる障害を2個以上使用してはならない(※)

(※) USDAAにおいては連続して2個以上の障害は不可

## ギャンブラーのルール

- オープニングゲームの注意点
  - 障害ポイントの獲得
- 制限時間内に障害を正しく通過した時点でポイントを獲得
- オープニングゲームの終了を告げるブザーまたはホイッスルが鳴った時点で障害を正しく通過していれば障害ポイントを獲得
- 障害の復旧
- 得点障害が崩壊した場合には復旧されることはない
- オープニングゲームにおいてGambleゲームの障害を崩壊した場合には復旧されることはない
- その場合にはGambleゲームの権利もなくなる
- ハンドラーライン
- Gambleゲームにおけるハンドラーラインはオープニングゲームにおいては意味をもたない（越えても何も問題ない）
- オープニングゲームにおけるハンドラーラインはそのラインを越えずに指定の障害を正しく通過した場合にはボーナス獲得

### ギャンブラーのルール

- Gambleゲームの基本ルール
  - 制限時間内に指定された障害を指定された方法で正しく通過することで得点を獲得
  - Gambleゲームは通常3個以上の障害で構成
  - “拒絶”行為は審査される（審査されない場合もある）

- “失敗”行為は審査される（その時点でゲーム終了）
- Gambleゲームの制限時間は10～20秒に設定
- 制限時間が告げられた場合にはフィニッシュライン（テーブル）に進む

### ギャンブラーのルール

#### • IFCSにおけるGambleゲーム

- 障害を限定する場合
- ハンドラーが遠隔（犬から少し離れて）から1つ以上の障害を正しく通過させる場合
- ハンドラーが距離指定の遠隔（少なくとも犬から5m以上離れた場所）から障害を正しく通過させる場合

#### • USDAAにおけるGambleゲーム

- 障害を限定する場合
- コンタクト障害、ウィーブポールを用いたシーケンス
- ディレクションコントロールによるシーケンス
- 上記の基本ゲームに対してハンドラーエリアが指定（ハンドラーと犬との距離は15feet～24feet）

### ギャンブラーのルール

#### • Gambleゲームの詳細ルール

- 審査員によって以下のルールが決定される
- 対象となる障害を正しく通過した場合にポイントを獲得できる

- 対象となる全ての障害を“拒絶”や“失敗”なしに正しく通過した場合にポイントを獲得
- Gambleゲームを成功させることでオープニングゲームで獲得した得点を2倍にすることができる ( ※ )
- “拒絶”行為を審査しない
- ゲームの本質に沿ったその他のローカルルールの決定
  - ハンドラーライン
- Gambleゲームにおいてハンドラーラインが指定された場合、そのラインをハンドラーが踏み越えてしまった場合にはゲーム終了となる

### ギャンブラーのルール

- 制限時間と競技タイム
  - コース、犬の体高にて制限時間が設定
- オープニングゲームとGamble/ゲームの制限時間
  - 競技タイム
- 犬がスタートラインを通過した時間からゲーム終了後にフィニッシュラインを通過した時間
- ゲーム中のライン通過は関係ない
- フィニッシュラインを通過せずにリンクアウトした場合には“競技タイムなし (No Time)”となる
- 表彰
  - より高得点を獲得したペアが上位

– 同点の場合には競技タイムの速いペアが上位

• 禁止事項

– Gambleゲーム前の待機行為

– 時計のアラームやリンク外からの時間の告知・指導・助言等

富永伸哉氏「スヌーカー&ギャンブラー ルールと解説および攻略法」セミナー資

料より抜粋

Copyright© Shinya Tominaga All Rights Reserved.