

## 参考資料 スヌーカー競技について

注：本資料は、USDAA及びIFCSのスヌーカー競技ルールを基に作成しており、WAOのスヌーカー競技ルールとは異なる場合もあります。

### スヌーカー ( Snooker ) とは

- キュースポーツの“Snooker”をアジリティに応用
  - テーブル上の赤球とカラーボールを交互にポケットするゲーム
- アジリティの“Snooker”とは
  - 制限時間内にコース上に設置された赤障害と得点障害を交互に通過するオープニングゲーム
  - 2点障害から7点障害までを順に通過するクロージングゲーム
  - より高い得点の獲得を目指すポイントゲーム

### スヌーカーのゲーム構成

- 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

## スヌーカーのゲーム構成

- 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

## スヌーカーで使用される障害

- 赤障害
  - 赤障害としてはハードル障害を使用 ( ウイングあり・なし )
  - IFCSでは3~5個の赤障害を使用
  - USDAAでは3個以上の赤障害を使用
  - 最低3個の赤障害を通過する必要がある
- 得点障害
  - ジャンプ障害、コンタクト障害、トンネル障害、ウィーブポール、組障害を使用
- テーブル
  - IFCS,USDAAではテーブルをスタート / フィニッシュ障害として使用することを認めている

## スヌーカーのルール

- 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スヌーカーのルールがある
- スヌーカーのルール
  - オープニングゲームとクロージングゲームのルール
  - 競技毎のローカルルール

## スヌーカーのルール

- オープニングゲームの基本ルール
  - 赤障害 + 得点障害の組み合わせで得点を獲得
  - 任意の赤障害を正しく通過することで得点障害を通過する権利が発生
  - 任意の得点障害を正しく通過するとその障害の得点が加算される
  - 赤障害->得点障害->赤障害->得点障害・・・
  - コース上で定められた赤障害 + 得点障害を全て通過した段階でオープニングゲームは終了

## スヌーカーのルール

- オープニングゲームの流れと得点
  - 3個の赤障害が設置されたコースの場合
  - 最初に1つの赤障害を正しく通過する
- 通過した時点で赤障害1点を獲得
  - 2点から7点の任意の得点障害を1つ正しく通過する

- 通過した得点障害を加算
  - 残り2つの赤障害を同様に正しく通過することで得点を加算
- 赤(1) + 7点障害 + 赤(1) + 7点障害 + 赤(1) + 4点障害
- オープニングの獲得ポイントは  $8 + 8 + 5 = 21$  点

### スヌーカーのルール

- オープニングゲームのルール
  - オープニングゲームにおいて“拒絶”は審査されない
  - 1つの赤障害は1回のみ通過することができる
  - 2回通過した場合はその時点でゲーム終了
  - “失敗”した場合は他の赤障害を通過する必要がある
  - 赤障害の次に別の赤障害を通過した時点でゲーム終了
  - 得点障害は何度でも通過することができる
  - “失敗”した場合は得点が獲得できないだけ
  - 得点障害の次に得点障害を通過した時点でゲーム終了
  - 制限時間をオーバーした場合はその時点でゲーム終了
  - フィニッシュラインを犬が通過した時点で競技タイムが確定

### スヌーカーのルール

- オープニングゲームの詳細ルール
  - 赤障害->ハードル障害の場合
  - “拒絶”行為の場合にはやり直して正しく通過すれば得点を獲得
  - バーの落下、ウィングの崩壊等の“失敗”の場合には得点は獲得できない

- 未通過の他の赤障害もしくはクロージングゲームへと進む
- 赤障害->トンネル障害の場合
- トンネルの出口から出てきた等の“拒絶”行為の場合にはやり直して正しく通過すれば得点を獲得
- 未通過の他の赤障害もしくはクロージングゲームへと進む

### スヌーカーのルール

- オープニングゲームの詳細ルール
- 赤障害->コンタクト障害の場合
- “拒絶”行為の場合にはやり直して正しく通過すれば得点を獲得
- コンタクトゾーンを踏まなかった場合 (“失敗”) には得点は獲得できない
- 未通過の他の赤障害もしくはクロージングゲームへと進む
- 赤障害->ウィーブポールの場合
- “拒絶”行為の場合にはやり直して正しく通過すれば得点を獲得
- “失敗”行為の場合にはやり直して正しく通過しなければ次の障害に進むことはできない (得点は獲得できない)
- 未通過の他の赤障害もしくはクロージングゲームへと進む

### スヌーカーのルール

- オープニングゲームの詳細ルール
- 赤障害->組障害の場合
- 組障害とは・・・複数の障害で一つの障害を構成
- “拒絶”行為の場合にはやり直して正しく通過すれば得点を獲得

- “失敗”行為の場合には得点は獲得できない
- 組障害における”拒絶”行為、”失敗”行為は審査員によって事前に指示される
- 未通過の他の赤障害もしくはクロージングゲームへと進む

### スヌーカーのルール

- オープニングゲームの注意点
  - 赤障害
- “拒絶”は審査されない
- “失敗”した場合には次の赤障害もしくはクロージングへ
- 通過方向への指定はない
  - 得点障害
- オープニングにおいては“拒絶”は審査されない
- 但し、一旦トライした得点障害を別の得点障害に変えることはできない
  - 障害の復旧
- 赤障害が崩壊した場合にはゲーム中に復旧されることはない
- 得点障害が崩壊した場合には復旧される（ベストエフォート？）
- タイヤ障害が倒れた場合にはその時点でゲーム終了
- 状況に応じて審査員が判断

### スヌーカーのルール

- クロージングゲームのルール
  - オープニングゲーム終了後にゲーム開始
  - 2点得点障害から7点得点障害まで順次点数の高い障害を正しく通過

- $2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 27$  点を獲得
- “拒絶”、“失敗”は審査される
- “拒絶”、“失敗”行為の時点でゲーム終了
- ゲーム終了直前の得点を獲得できる
- 犬がフィニッシュラインを通過した時点で競技タイムが確定

### スヌーカーのルール

- 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
- USDAAにおける制限時間の設定基準は45秒～60秒
- IFCSにおいて特に制限時間の設定基準はない
  - 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
  - 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.