

2016 WAO 日本代表選考会 ギャンブラー ブリーフィング

Judge: Marquand Cheek

ギャンブラーには、*WAO Rules and Regulations* セクション 3.5 のすべてのルールが適用される。<http://worldagilityopen.com/rules.html>
本ブリーフィングには、2016WAO 日本代表選考会のギャンブラー競技に限定された情報が含まれる。

概要

- オープニング・タイムは 30 秒、オープニング・タイム終了のブザー／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・コースのうちのいずれかに挑戦できる。
- 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することができるが、実際の競技中に補助として使用してはならない。
- 300/400 クラスのギャンブル・タイムは、コース図の白丸数字、黒丸数字のギャンブル・コースいずれも 14 秒
- 525/650 クラスのギャンブル・タイムは、コース図の白丸数字、黒丸数字のギャンブル・コースいずれも 12 秒
- 最初に、スタート・ハードルを正しい方向から飛ばなければならない。スタート・ハードルはポイント無し。スタート・ハードルは競技中常に「生きて」おり、走行中にスタート・ハードルを再度飛んだ時点で、コースミスとみなされる。ポイント獲得はその時点で終了し、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、ギャンブルの成否にかかわらず、ギャンブルのフィニッシュ・ハードルを飛んでタイムを止め、コース走行を終了しなければならない。もしフィニッシュ・ハードルを、オープニング・ピリオド中、あるいはギャンブラーの終了前に、どちらかの方向から飛んでしまった場合は競技終了となり、それ以降のポイントは加算されない。ギャンブル・ポイントを獲得するためには、フィニッシュ・ハードルは正しい方向から飛ばなければならない。
- 犬の走行を助けるためにハンドラーが障害を走行した場合、下をくぐった場合、上をまたいだ場合は失格となり、成績は 0 ポイントとなる。
- オープニング・ピリオド中には拒絶は審査しないが、ギャンブル中は拒絶も審査され、ギャンブル・ポイントは獲得できない。

オープニング・ピリオド 30 秒

- オープニング・ピリオド中は、各障害（含ギャンブル内の障害）は、成功した場合二回までポイントが獲得できる。もし二回以上クリアした場合には、ポイントは与えられないがペナルティはない。
- 障害をクリアした場合は、ジャッジが障害のポイントをコールする。クリアできなかった場合は、ジャッジは “No Score” のコールをするので、ハンドラーはその障害にすぐにもう一度チャレンジすることもできる。
- 最初のチャレンジで失敗した場合を除き、同一障害を二回続けて（一回目をクリアして直ちに再度）走行することはできない。例えば、A フレームをクリアした犬が直ちに続けて A フレームをもう一度クリアした場合には、犬が正しくクリアした場合でも、二回目の分のポイントは与えられない。ポイントを獲得するためには、犬は、二回目に A フレームにチャレンジする前に、別の障害を走行しなければならない。もし犬が A フレームでノータッチだった場合は、直ちに再チャレンジすることができる。

- 犬は、オープニング・ピリオド中に、同一のギャンブル・コースに使用されている障害を続けて（ギャンブル・コース内の一つの障害をクリアした後に、続けて、同じギャンブル・コース内の障害を）走行することはできない。そうした場合は、もしギャンブルに成功したとしても、ギャンブルは0ポイントとなる。しかし、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一つの障害のみを二回使用することはでき、クリアすればポイントが与えられる。
- 二つのコンタクト障害を続けて走行することはできない。すなわち、コンタクト障害をクリアした後に別のコンタクト障害を走行することはできない。例えば、犬がドッグウォークをクリアし、その次に続けてAフレームをクリアした場合は、Aフレームのポイントは与えられない。
- 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、そのハードルはその後使用できない（ポイントは与えられない）。
- 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を落とした場合は、元に戻さない。そのため、落としたハードルを含むギャンブルのポイントは獲得できない。ハンドラーは、オープニング・ピリオド終了のブザー／ホーンが鳴るまではポイント獲得を続けなければならないが、ブザー／ホーンが鳴ったら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・ハードルに向かう際に、犬が他の障害を通っても、スラロームを走行した場合も含めて、ペナルティはない。
- オープニング・ピリオド終了のホーンが鳴った際に走行中の障害のポイントは、その時点で犬がその障害を失敗できない地点にいる（ハードルを飛んで着地している、コンタクトゾーンを踏んだ後少なくとも一本の足が地面を踏んでいる、前足がトンネルから出ている、スラロームの最後のポールを頭が通過している）場合にのみ獲得できる。

オープニング 得点

- ハードル： 1ポイント
- トンネル、ウォール、スプレッド・ハードル、ロング・ジャンプ： 2ポイント（スプレッド・ハードルとロング・ジャンプは、コース図に矢印で示された、正しい方向に飛ばなければならない。）
- シーソー： 3ポイント
- Aフレーム： 4ポイント
- ドッグウォーク、スラローム： 5ポイント
- オープニング・ピリオド中であればいつでもよいがA、B、C、Dと記された4つの障害をすべてクリアした場合、8ポイントのコンビネーション・ボーナス・ポイントが与えられる。ボーナス・ポイントは一回しか獲得できないが、個々の障害のポイントは二回まで獲得できる。

クロージング・ピリオド—ギャンブル

- ブザー／ホーンが鳴った後、いずれかのギャンブル・コースにチャレンジすることができる。
ギャンブル#1=10 ポイント：白丸数字の1～4番の障害を順番どおりに正しくクリアしなければならない
ギャンブル#2 =20 ポイント：黒丸数字の1～5番の障害を順番どおりに正しくクリアしなければならない
- ギャンブルスタートの地点に向かう際に犬が別の障害を走行してもペナルティはない。但し、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が始まり、上述の通りに審査される。
- ハンドラーがギャンブル開始のホーンがなるのを待って、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、ハンドラーは直ちにフィニッシュ・ハードルに向かわなければならず、ギャンブル・ポイントは獲得できない。

- ギャンブルの最初の障害に一旦チャレンジした後に、ギャンブル・コース以外の障害を走行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。
- ギャンブルは、ジャッジが示した順番通りに、割り当てられたタイム内に終えなければならない。
- ギャンブル中に失敗した場合は、ギャンブル・ポイントは獲得できない。失敗したらジャッジがホイッスルを吹くので、ハンドラーはギャンブルをやめ、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・ハードルに向かうまでの間に他の障害を走行しても、ペナルティはない。
- 遠隔ゾーン（ハンドラーの立ち入りを制限するエリア）は、一つまたは両方のギャンブルに設定され、コース図に示される。こ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、（地面に示された）ラインを越えたり踏んだりすることはできない。もしハンドラーがラインを踏んだり越えたりした場合は、ギャンブル・ポイントは獲得できない。犬がギャンブル走行中にラインを越えた場合、それがギャンブル内の次の障害の拒絶と判断されない限りは、減点とならない。ホーンが鳴ったときにハンドラーが遠隔ゾーン内にいた場合は、犬がギャンブル・コースの最初を走行する前にハンドラーは遠隔ゾーンの外に出なければならない。
- ハンドラーが犬の走行を助けるような方法で犬または障害に触れた場合（意図的であれ、偶然であれ）には、その障害のポイントは与えられない。

以下の場合、ギャンブル・ポイントは獲得できない：

- 犬が定められたタイム内にギャンブル・コースを終えることができなかった場合および／または失敗した場合
- ハンドラーが遠隔ゾーンのラインを踏んだあるいは越えた場合（ハンドラーは、ライン上に身を乗り出したり、腕を伸ばしたりしてもよいが、ラインを踏んだり越えて中に入ったりはしない。）
- 犬がオープニング・ピリオド中に、ポイント獲得のためにギャンブル内のハードルを使用し、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、積極的に障害にチャレンジしなければならない。もしハンドラーが犬をコンタクト上で止めたり、すでに二度ポイントを獲得した障害を繰り返し使用したり、あるいはホーンが鳴るのを明らかに立ち止まって待っていたりする場合、時間稼ぎとみなされる。
- 犬が「白」または「黒」のギャンブル内の障害を二つ続けて走行した場合。
- 犬がオープニング・ピリオド中、あるいはギャンブラーの終了前に、フィニッシュ・ハードルをどちらかの方向から飛んだ場合。