

# 2016 WAO 日本代表選考会 スヌーカー 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 3.6 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 日本代表選考会のスヌーカー競技に限定された情報が含まれる。

## 概要

- 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。
- 各体高クラスごとのコース・タイムは、競技者に配布されるコース図に示される。
- ホーンが鳴った際に障害を走行中の場合、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）場合にのみポイントを獲得できる。

## スタート・ハードル

- すべての犬は最初に、スタート・ハードルを、コース図に示された方向に飛ばなければならない。
- 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。

## フィニッシュ・ハードル

- フィニッシュ・ハードルも常に「生きて」おり、走行中にフィニッシュ・ハードルを飛んだ場合、タイムが止まり、ポイント獲得も終了する。
- フィニッシュ・ハードルを飛んで走行を終えなければならない。フィニッシュ・ハードルはどちらの方向から飛んでもよい。
- クロージング・シーケンスの7番障害を終えた後、あるいは障害を失敗しジャッジがホイッスルを吹いた後、あるいはホーン／ブザーが鳴った後、フィニッシュ・ハードルを飛ばなかった場合はタイム無しとなり、獲得したポイントをすべて失う。犬がフィニッシュ・ハードルに向かう途中にほかの障害を通過しても、ペナルティはない。

## オープニング・シーケンス

(レッド・ハードル [#1] クリア→いずれかのカラー [得点] 障害挑戦→別のレッド・ハードル [#1] クリア→いずれかのカラー [得点] 障害挑戦→別のレッド・ハードル [#1] クリア→いずれかのカラー [得点] 障害挑戦)

- オープニング・シーケンスには、拒絶は審査しない。
- コース上には3本のレッド・ハードルがあり、すべてに挑戦しなければならない。
- もしレッド・ハードルで失敗した場合、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・ハードルに向かわなければならない。もし3本目のレッド・ハードル

ルを失敗した場合、ハンドラーは2番障害に向かい、クロージングを開始しなければならない。

- オープニングにおいては、すべての障害はどちらの方向から飛んでもポイントを獲得できる（スタート・ハードルを除く。スタート・ハードルは0ポイントだが、コース図に示された方向に飛ばなければならない。）
- コース上には組障害が設置されている。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、組障害内の各障害を正しくクリアしなければならない。組障害内の各障害は、どのような順番で、どちらの方向から走行してもよい。組障害に挑戦する場合は、組障害内の“A-B”あるいは“A-B-C”の各障害を一度ずつクリアした場合にのみ、組障害のポイントを獲得できる。もし組障害内のいずれかの障害を失敗した場合、ジャッジは“Fault”または“Zero”のコールをし、ポイントは与えられない。ハンドラーは、組障害内の残りの障害を走行する必要はなく、次の使用可能な#1 レッド・ハードルに向かうか、（すべての#1 レッド・ハードルを終えている場合は）2番障害に向かいクロージングを開始しなければならない。
- スラロームが設置されている場合は、以下のルールが適用される：犬がエントリーを失敗した場合、それは拒絶となるが、オープニングでは拒絶は審査されないため、もう一度スラロームをやり直せばポイントを獲得することができる。スラロームに正しく入り、そのあとにポールをミスした場合、ジャッジは“Fault”のコールをする。“Fault”のコールがされた場合、ハンドラーは次の使用可能な#1 レッド・ハードルに向かうか、（すべての#1 レッド・ハードルを終えている場合は）2番障害に向かいクロージングを開始しなければならない。失敗した場合、犬はスラロームをやり直してクリアする必要はないが、やり直してクリアしてもペナルティはない。

#### クロージング・シーケンス (#2-#7)

- クロージング・シーケンスにおいては、拒絶は審査され、ジャッジがホイッスルを吹く。ホイッスルが鳴ったら、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 までのすべての障害は、番号順に、コースに示された方向から正しく走行しなければならない。コース図の番号は、クロージング・シーケンスの各障害の方向を示すため、入口側に記されている。
- 組障害はアルファベット順（コース図に従って A-B または A-B-C の順に）、文字の方向に走行しなければならない。コース図の文字は、各障害の方向を示すため、入口側に記されている。
- ハンドラーは、ジャッジのホイッスルまたは走行タイムの終わりを示すホーンが鳴るまでは、コース走行を続けなければならない。
- 障害を失敗し、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にほかの障害を走行しても、ペナルティはない。