

Japan Open Agility Championship ギャンブラー ブリーフィング

Judge: Greg Derrett

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>

全般

- 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・コースのうちいずれか一つに挑戦できる。
- 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。
- ギャンブル・タイムは、600/525 クラスは 11 秒、400/300 クラスは 13 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・ハードルには、ポイントは与えられない。スタート・ハードルは競技中常に「生きて」おり、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、いずれの方向からでも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。
- 拒絶は、オープニング・ピリオド中には審査しないが、ギャンブル・ピリオド中は審査され、拒絶が起きた場合はギャンブル・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。もし一つの障害を三回以上クリアした場合は、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直ちに再度チャレンジしてもよい。
- 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走行した場合、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—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。但し、もし犬が A フレームでコンタクトをミスした場合は、直ちに再度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、二つ目にクリアしたコンタクト障害のポイントは与えられない。両方のコンタクト障害のポイントを獲得するためには、まだ二回クリアしていないコンタクト障害以外の障害を間に挟まなければならない。もし犬が、二つのコンタクト障害の間に走行した障害の一部を失敗した場合、例えばバーを落とした場合でも、間に障害を走行したとみなされ、二つのコンタクト障害を連続して走行したとはみなされない。
- 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が落下した場合、そのハードルのポイントは、その後獲得できない。
- 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のバーを落とした場合は、元に戻さない；そのため、その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。その後、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、犬がスラロームを含むほかの障害を通っても、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、ウォールジャンプ、タイヤ、スプレッド・ハードル、ロング・ジャンプ: 2 ポイント (注: 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
- コンビネーション・ボーナス: 8 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 から D とコース図に記された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

ギャンブル #2 = 20 ポイント

- 二つの異なるギャンブル・コースは、コース図上に明確に示される。
- ギャンブルのスタート地点に向かう途中で、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時点で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ない、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他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。ギャンブル中の拒絶は、WAOの“Rule of Thirds”に基づいて審査される。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、コース図上に明確に示される。その場合ハンドラーは、それらの障害に対する(地面に示された)ラインを、越えたり踏んだりしてはならない。もしハンドラーがラインを踏んだりその上を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。ギャンブル開始のホーンが鳴った時に、ハンドラーが遠隔ゾーン内にいた場合は、犬がギャンブルの最初の障害を走行する前に、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(意図的にであれ、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。
- 遠隔ゾーンが設定されている場合に、ハンドラーが遠隔ゾーンのラインを踏んだり越えたりした場合(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たりしてはならない)。
- 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、既に二回ポイントを獲得した障害を繰り返し使用したり、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。
- 犬がオープニング・ピリオド中に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終了前に、フィニッシュ・ハードルをどちらの方向からでも飛んだ場合。