

アジリティ競技ルール

Part 1. 総則

Chapter1 アジリティ競技会開催に関する一般的条件

- 1.1 本ルールは、OPDES が開催するすべてのアジリティ競技に適用される。本ルールで「競技」という単語を用いる場合は、すべての OPDES アジリティ競技に関するものである。
- 1.2 コース走行中は、リング内で犬は何も－首輪、口輪、衣服等 - 身につけてはならない。ただし、ビギナークラスはリード、首輪、またノービスクラスは首輪をつけての走行が認められる。
目の周りの毛足が長い犬のみ、ヘアピンを身につけることが認められる。
- 1.3 競技者は、(リレーの際のバトンは除いて) 手に何も持ってはならない。競技者は、犬を導く助けとなるもの(例えば、笛、ウェスト・バッグ、手袋をつける、腰にリードを巻く、ポケットにフードを入れる、オモチャ等)をリングに持ち込んではいない。
- 1.4 抗議は、問題となる瞬間の明瞭なビデオが存在する場合にのみ考慮される。但し、コンタクト・ゾーンの on、off についての抗議は受けつけない。
また、ビデオ確認での成績変更等はその競技会終了までとする。
- 1.5 ジャッジは、犬とハンドラーの走行を妨げてはならない。
- 1.6 競技は以下の体高クラスで開催される：

クラス		犬の体高	ハードルの高さ
標準	25cm クラス	30.48cm 以下	25cm
	35cm クラス	35.56cm 以下	35cm
	40cm クラス	43.13cm 以下	40cm
	50cm クラス	48.26cm 以下	50cm
	55cm クラス	53.34cm 以下	55cm
	60cm クラス	53.35cm 以上	60cm
パフォーマンス	ミニ	30.48cm 以下	20cm
	ミディアム	43.13cm 以下	30cm
	スタンダード	53.34cm 以下	40cm
	ラージ	53.35cm 以上	50cm
IFCS チャレンジ クラス	30cm (Toy)	30cm 以下	30cm
	40cm (Mini)	40cm 以下	40cm
	50cm (Midi)	50cm 以下	50cm
	60cm (Maxi)	50.1cm 以上	60cm

- 1.6.1 1度クラス（JP1 または／及び AG1）に初めて出場する犬、3度クラスに初めて出場する犬は、受付後から競技会の最初のクラスの競技が始まるまでに体高測定を受け、ワーキング・ブックへの記入を済ませなければならない。
- 1.7 病気あるいは体力を消耗している犬、妊娠中の牝犬は競技に参加することができない。
- 1.8 全ての犬は、一つの種目につき一回のみ参加することができる。
- 1.9 犬と競技者のドーピング（IOCによって禁止されている方法と物質）は禁止する。

Chapter2 競技に用いられる障害

- 2.1 競技においては、以下の障害が用いられる：
 - 2.1.1 コンタクト・ゾーンのある障害：
 - ドッグ・ウォーク
 - シーソー
 - A フレーム
 - 2.1.2 コンタクト・ゾーンのない障害：
 - ハードル
 - パイプ・トンネル
 - タイヤ
 - ロング・ジャンプ
 - スラローム
 - テーブル
 - レンガ
- 2.2 障害の色は問わない。コンタクト・ゾーンのある障害を除いては、着色の方法についても問わない。
 - 2.2.1 コンタクト・ゾーンのある障害は、二色の異なる色で着色しなければならない。
 - 2.2.2 犬がコンタクト・ゾーンを踏んだかどうか明確に定めることができるように、二つの色は互いにはっきりと区別できるものでなければならない。
 - 2.2.3 障害の色は、明るく調和の取れたものでなければならない。
- 2.3 コンタクト障害
 - 2.3.1 ドッグ・ウォーク
 - 高さ 120cm～135cm
 - 幅 28cm～30cm
 - スロープおよび天板の長さ 360cm
 - スロープには 20～38cm おきに、厚さ約 1～2cm、幅 2～3.8cm の突起したスラットをつけなければならない。
 - ドッグ・ウォークのコンタクト・ゾーン 90cm

上面と側面を対比して目立つ色で着色しなければならない。コンタクト・ゾーンが一番上には、スラットを設けてはならない。最初のスラットは、コンタクト・ゾーンが一番上から、最低 10cm 離さなければならない。

2.3.2 シーソー

幅 ドッグ・ウォークと同じ

長さ 360cm

中央の高さ 60~67.5cm

コンタクト・ゾーンのサイズと着色 ドッグ・ウォークと同じ

2.3.3 A フレーム 二つの直角四角形、あるいは不等辺四角形のパーツから成り、標準クラス、パフォーマンスクラスともに頂上までの高さは 160cm (IFCS チャレンジクラスアジリティは 170cm)。スロープの最低幅は 90cm で、一番下の部分の幅は 120cm まで認められる。

滑り止めのスラットは、ドッグ・ウォークと同じ方法、同じサイズで作られる。

コンタクト・ゾーンは(上面、側面を)対比して目立つ色で着色し、サイズは 105cm とする。コンタクト・ゾーンが一番上には、スラットを設けてはならず、最初のスラットはコンタクト・ゾーンが一番上から最低 10cm 離さなければならない。A フレームの頂上は犬にとって安全なものでなければならない。

2.3.4 テーブル 最低 90×90cm、最大 120cm×120cm の正方形とする。安定したものでなければならない。テーブルはアジリティとジャンピングには用いず、ジャッジの裁量により、その他のコースで、スタート及び／あるいはゴールとして用いることができる。

2.3.5 コンタクト障害の表面は、滑りやすいものであってはならない。ゴム・マットあるいはカーペットを、滑りを少なくするために用いることはできない(テーブルを除く)。表面は、犬のパッドを傷つけるものであってはならない。

2.3.6 コンタクト障害は、ジャンピングでは用いられない。

2.4 コンタクト・ゾーンのない障害

2.4.1 ハードル

2.4.1.1 ハードルは 2 本のポールから成る(高さは最低 1m[39"])。ポールの間、飛び越えるための別のパーツがある。ハードルの幅は 1m20cm(48") から 1m50cm(60") とする。

2.4.1.2 スプレッド・ハードル それぞれが一つの跳躍障害物を構成するように配置された、二本あるいは三本のシンプルなハードルから成る。スプレッド・ハードルは以下のいずれかである：

平行：全てのハードルのバーが、そのクラスの跳躍障害物の最大限の高さ

段違い：最初のハードルのバーが、二番目のバーより最低 10cm 低い

ハードル間の距離は、水平バーの中心点を計測する。

- 2.4.1.3 全てのハードルは、犬が触れたときに落下する、容易に動く水平のバーを含まなければならない。
- 2.4.2 パイプ・トンネル 内径 60cm、長さ 305~610cm。トンネルは、少なくとも一回は曲げられるように、柔軟性のあるものでなければならない。
- 2.4.3 スラローム 障害は、切断面が丸い垂直のポールから成り（アジリティとジャンピングにおいては 10-12 本、その他のコースにおいては、ジャッジの裁量により、5-12 本のポールを用いることができる）、それぞれのポールは 55cm から 60cm の間隔でまっすぐに立てられる。ポールの高さは最低 90cm で、その上部は犬と競技者にとって安全なものでなければならない。
- 2.4.4 タイヤ 内径 43 から 50cm (17" -20") のタイヤから成る。タイヤをフレームに堅く取り付けるとは禁じられている。フレームは、その内部に、各体高クラスの障害の高さにタイヤを固定できるだけの大きさがなければならない。犬がタイヤの中を飛び越えたときに、障害が落下してはならない。
- 2.4.5 ロング・ジャンプ 互いに等距離に置かれた、1~5 つのパーツから成る（クラスによって数が変わる）。パーツの長さは、14~152cm。高さは最も低いパーツで 15cm、最も高いパーツで 30cm。パーツはわずかに傾斜している。ロング・ジャンプの区画は、四隅の 4 本のポールによって示される。ポールの高さは約 120cm で、その上部は犬と競技者にとって安全なものでなければならない。
- 2.5 開始前に、ジャッジは全ての障害をチェックし、測定を行い、障害が競技会で使用できるかどうかを判断しなければならない。
- 2.6 障害は犬にとって安全でなければならない。

Chapter 3 コース・エリア

- 3.1 コース・エリアは通常 30×40m の長方形とする。
- 3.3 コース・エリアの表面は平らで滑らないものが望ましい。
- 3.4 競技規則にしたがって、コース・エリア上に特別な印を設けてもよい。

Chapter 4 障害の正しい走行方法

- 4.1 スラロームは以下の方法で走行する：最初のポールは犬の左側に、次のポールは犬の右側に、その次のポールは - 左側に来る、等。犬は全てのポールの周囲の、定められた側を通り、ポールを抜かしてはならない。
- 4.2 A フレームでは、犬は上りスロープを駆け上がり、A フレームの頂上を越え、下りスロープを駆け下り、コンタクト・ゾーンを（少なくとも一本の足で）踏まなければならない。

- 4.3 ドッグ・ウォークでは、犬は上りスロープを駆け上がり、天板上を走り、下りスロープを駆け下り、少なくとも一本の足でコンタクト・ゾーンを踏まなければならない。
- 4.4 シーソーでは、犬は上りスロープを駆け上がり、下向きに傾き始めるまで上り、障害のもう一方の端が地面に触れるまで待ち、少なくとも一本の足でコンタクト・ゾーンを踏まなければならない。
- 4.5 タイヤでは、犬はタイヤの中心を飛び越える。
- 4.6 犬はパイプ・トンネルを、定められた側から入り、反対の側から出る。
- 4.7 ロング・ジャンプでは、犬は、パーツやパーツ間の地面に触れることなく、パーツを飛び越える。犬は入口二本と出口二本のポールの間両方を飛ばなければならない。
- 4.8 ハードルでは、犬は、容易に動くパーツを落下させることなく飛び越えなければならない。
- 4.9 障害のパーツが犬のせいではなく落下し、走行が危険と判断した場合には、ジャッジはコース走行を一旦止め、危険を取り除く。その後、再度スタートから走行させる。

Chapter 5 障害の配置と走行に関する一般的な条件

- 5.1 コースはコース委員によって作成される。コースは各競技会のために準備されたものでなければならない。
- 5.2 ジャッジは、開始前に、主催者にコース図を渡さなければならない。ジャッジのコース作成を手伝う専門の要員（チーフスチュワード）をおくことができる。
- 5.3 犬のウォーミングアップのため、ハードルを置いたエリアを設けなければならない。
- 5.4 犬が走行前にコースを知ってはならないが、競技者は主催者とジャッジが定めた時間内で、犬無しでコースを検分することができる。
- 5.5 犬は地面からスタートしなければならない。犬をスタート・ラインに固定するための手助けを用いることは禁止されている。
- 5.6 走行中、競技者は、犬に走ることを促すためのあらゆるコマンドと動作を用いることができる。
- 5.7 走行中、競技者が犬や障害に意図的に触れたり、競技者自身が障害を通過したりすることは禁じられている。
- 5.8 タイム計測は、犬が身体の前でゴール・エリアを越えたときに止まる。

Part 2 競技ルール

Chapter 1 アジリティ

競技者の目的は、ジャッジによって作成されたコースを、定められた順番と方向に従って、ミスなく、できるだけ速く走行することにある。

1.1 コース

- 1.1.2 コースは、現行ルールの 2.1.1 および 2.1.2 の条項にあげられた障害を用いて作成することができる。
- 1.1.3 コンタクト障害とスラロームは、コースの最初あるいは最後に置くことはできない。
- 1.1.4 コースは、前の障害から次の障害までの距離が、原則として 5~7m となるように作られなければならない（最低でも必ず 3.5m 以上は離さなければならない）。
- 1.1.5 障害を通る順番と方向は、障害の近くに置かれた札によって示される。
- 1.1.6 ジャッジはコースの長さを計測する。コース全長は、スコア・シートに書き込まなければならない。

1.2 標準タイムとリミット・タイム

- 1.2.1 標準タイムは、コース全長を、別表に従って旋回スピードで割って定められる。
- 1.2.2 標準タイムを超えた場合、減点として 100 分の 1 秒単位まで計測される。
- 1.2.3 標準タイムは個人競技のアジリティ（ノービス、ジャンピング、アジリティ）にのみ用いられる。個人競技のビギナー、スティープルチェイスにはリミット・タイムのみが用いられる。
ビギナーのリミット・タイムは 60 秒、スティープルチェイスのリミット・タイムは 100 秒。
- 1.2.4 リミット・タイムは、原則として、標準タイムの 1.5 倍とする。

1.3 コース走行

- 1.3.1 スタート前に、主催者は競技参加者に標準タイム、リミット・タイム、コース全長、障害の走行順番を示さなければならない。
- 1.3.2 競技に参加するすべてのグループとクラスの競技者は全員、障害を、定められた順番と方向に従って、一度だけ走行しなければならない。障害を走行する順番や方向を競技者が変えることは禁じられている（スヌーカー、ギャンプラーは除く）。

1.4 得点

- 1.4.1 走行中に犯した違反は、以下のように判定される：
 - 1.4.1.1 失敗
 - 1.4.1.2 拒絶
 - 1.4.1.3 失格となる違反

1.4.2 失敗と拒絶は、それぞれ5点の減点となる。

1.4.3 失敗

- 1.4.3.1 競技者が意図せずに犬や障害に触れた場合。
 - 1.4.3.2 犬が触れたことにより、その瞬間あるいは飛んだ後に障害や障害のパーツが落下した場合（触れること自体は減点の対象とはならない）。
 - 1.4.3.3 犬が触れたことにより、ロング・ジャンプのクランプが、動いた場合、倒れた場合（触れること自体は減点の対象とはならない）。
 - 1.4.3.4 犬が - 下りスロープで - コンタクト・ゾーンを踏まなかった場合
 - 1.4.3.5 （犬がコンタクト・ゾーンを踏んでいても）下りスロープが地面に触れる前にシーソーを飛び降りた場合。
 - 1.4.3.6 （正しく入っても）スラロームのポールをミスした場合
- 1.4.4 （スラロームを除いては）犬が失敗をした場合、状況を改善するために、その障害をもう一度やり直すことはできない。

1.4.5 拒絶

- 1.4.5.1 犬が障害の前で止まった場合（障害上あるいはジャッジの要請によって止まったときは、減点の対象とはならない）。「止まる」とは、認識可能な時間、地面にとどまっていることを指す。
 - 1.4.5.2 障害を通り過ぎる（避ける）ことによって障害に進むことを回避した場合（犬が、障害の前面にあるとされる想定上のライン[拒絶ライン]を越えた場合）。
 - 1.4.5.3 犬がハードルのバーの下をくぐった場合。
 - 1.4.5.4 犬がタイヤと枠組みの間を飛んだ場合。
 - 1.4.5.5 ロング・ジャンプのパーツの上や間を歩いた場合、あるいは前二本のポールや後ろ二本のポールを通り越した場合、あるいは障害を横切った場合。
 - 1.4.5.6 一度トンネルに入ったが、頭や足が戻って出てしまった場合、あるいはトンネル入口から出てしまった場合。
 - 1.4.5.7 ドッグ・ウォークあるいは A フレームから、4本の足がまったく下りスロープに触れずに飛び降りた場合。
 - 1.4.5.8 シーソーの中心を後ろ足が超える前に飛び降りた場合。
 - 1.4.5.9 スラローム入口に正しく入らなかった場合。
- 1.4.6 拒絶の場合、競技者はその障害を犬にやり直させなければならない。
- 1.4.7 スラロームの得点についての特徴。
- 1.4.7.1 スラロームの最大減点 - スラロームに一度正しく入った後は、失敗による減点は最大5点となる。
 - 1.4.7.2 拒絶以外の違反はすべて失敗とみなされる。しかし、失敗の場合はすべて、競技者は犬を、ミスした場所あるいはスラロームの最初に戻し、スラローム

を正しく通過しなければならない。

1.4.7.3 スラローム通過中に犬が止まった場合は、減点の対象とならない。

1.4.7.4 もし犬がスラロームを正しく終えずに、次の障害の拒絶ラインを越えたり、次の障害に進んでしまったりした場合は、コース・ミスによる失格となる。

1.4.8 競技者が失格となる違反：

- 当該コースのみの失格（他のコースについては、得点を得ることができる）

- 競技会の失格（すべてのポイントの取り消し）

1.4.9 コース失格となる違反：

1.4.9.1 リミット・タイムを超えた場合。

1.4.9.2 三回の拒絶。

1.4.9.3 障害を間違った順番で進んだ場合。障害を反対の方向から進んだ場合。

1.4.9.4 拒絶や、犬が前の障害をやり直さなければならない失敗（スラローム）をしたにもかかわらず、やり直さずに次の障害に進んだ場合。

1.4.9.5 競技者が意図的に犬や障害に触れた場合。

1.4.9.6 競技者が犬を故意に止めた場合。但し、ビギナー、ノービスクラスには適用しない。

1.4.9.7 障害に進む前に、犬あるいは競技者が障害を倒した場合。

1.4.9.8 犬がハードルのバーの下をくぐった際に、バーを落とした場合。

1.4.9.9 進行方向と逆に、スラロームのポールの間スペースを三つ以上進んだ場合。

1.4.9.10 10秒以上、犬をコントロールできなかった場合。但し、ビギナー、ノービスクラスには適用しない。

1.4.9.11 犬をコントロールできなくなった結果、犬がリングから出てしまった場合。

1.4.9.12 リングを汚した場合（リング内での排泄）。

直ちにリンクから出なければならない。

1.4.9.13 呼出係の合図で、競技者はスタート・ゾーンに向かわなければならない。

その種目終了時点で不在の場合は失格となる。

1.4.9.14 規則（Part1）1.2及び1.3に違反した場合。

（1.2 コース走行中は、リング内で犬は何も一輪、口輪、衣服等 - 身につけてはならない。目の周りの毛足が長い犬のみ、ヘアピンを身につけることが認められる。

1.3 競技者は、（リレーの際のバトンを除いて）手に何も持つてはならない。競技者は、犬を導く助けとなるもの（例えば、笛、ウェスト・バッグ、手袋をつける、腰にリードを巻く、ポケットにフードを入れる、オモチャ等）をリングに持ち込んではいない。）

1.4.9.15 犬が地面からスタートしなかった場合、あるいは犬をスタートに固定するために追加的な補助を用いた場合。

- 1.4.9.16 競技者自身が障害を通過した場合。
- 1.4.9.17 犬がコースをあらかじめ知っている場合（犬が自分の競技の前にコースを走行した場合）。
- 1.4.9.18 リンク内で犬がハンドラーに対して噛みつく行為があった場合。
- 1.4.10 すべてのポイントが無効となる、競技会失格となる違反**
※競技会失格となると、他の種目にも出場できない。程度によっては、一定期間、他の競技会にも出場できなくなる。
 - 1.4.10.1 競技会のスタッフを噛んだ場合。
 - 1.4.10.2 リングあるいはスタート・ゾーンにおいて、犬がスタッフ、競技者、他の犬に対して攻撃性を示した場合。
 - 1.4.10.3 他の参加者の競技を妨げた場合。
 - 1.4.10.4 スポーツマンシップの欠如（不適切な言葉、ジェスチャー、ジャッジとの口論等）
 - 1.4.10.5 犬に対する野蛮なあるいはひどい扱い
 - 1.4.10.6 競技会場において、オフィシャルのウォーミングアップ用ハードル以外の障害で練習した場合。
- 1.4.11 走行中に競技会失格と判断された場合は、参加者は直ちにリングを去らなければならない。
- 1.4.12 ジャッジは以下の方法で違反を判定し、示す：
 - 1.4.12.1 失敗 - 手のひらを広げて手を上げる、あるいは手を差し出す；
 - 1.4.12.2 拒絶 - こぶしを握って上げる；
 - 1.4.12.3 失格 - 腕を交差させて高く上げるあるいは笛を吹く；

1.5 勝者の決定

- 1.5.1 個人競技の勝者は、コースにおいて、減点合計が最も少ないということによって決定される。コース・ポイントは、走行タイムと失敗、拒絶に対する減点から成る。
- 1.5.2 減点のない（すなわちタイム減点と拒絶／失敗がない）競技者の中で、走行タイムが最も速い者が優勝者となる。
- 1.5.3 スティーブルチェイスでは、「走行タイム＋減点」方式が用いられる。
- 1.5.4 スヌーカー、ギャンプラーは「ポイント方式」（獲得ポイントが最も多い者が優勝者となる）。但し、ポイント数が同じ場合は、走行タイムが速い者が上位となる。

Chapter 3 ペア及びチーム・リレー

リレー競技は、ペアまたはチームの競技者によって行われる。競技者は、（前のペア／チー

ム・メンバーがゴールした後、遅れることなく）一人ずつリレー・コースを走行する。アジリティと同様、ジャッジによって定められた順番と方向に従って、失敗なく、できるだけ速いタイムでコースを走行する。

- 3.1 チームの犬がすべて同一体高クラスの犬から構成されると定められている場合は、すべての犬が一つのコースを走行し、チーム（あるいはペア）の犬が二つの体高クラスの犬を含む場合は、コース・エリア内に設けられた二つのコースを走行する。コースは少なくとも 15 の障害から成り、それぞれのセクションの障害数は 9 つ未満であってはならない。
- 3.2 リレー・コースの作成に求められる要件は、通常、アジリティ・コースの場合と同様である。テーブルはスタート、ゴールあるいはリレー地点以外に用いてはならない。すべてのコンタクト障害を用いる必要はない。
- 3.3 ペア・リレーにおいては、競技者の一人が最初のセクションを走行し、もう一つのセクションを二人目の競技者が走行する。
- 3.4 チーム・リレーにおいては、（競技規則において、追加条件がない場合）チームは一つあるいは二つの体高クラスの犬から構成される。
- 3.5 最初の犬のスタートの前に、すべてのペア／チーム・メンバーは犬と共に、リレー・エリアにいないなければならない（リレー・エリアは、スタートとゴールがスムーズに行くように示されなければならない）。
- 3.6 バトン・リレー・エリアでは、犬はカラーとリードをつけてはならない。競技者が犬をつかむときは、野蛮ではない方法でなければならない。
- 3.7 ペア／チーム・メンバーは、最後のメンバーがゴールするまで、リレー・エリアにいないなければならない。
- 3.8 競技者はリレー・バトンをどのような方法で持ってもよいが、犬をバトンで脅かすことは、野蛮な扱いとみなされ、失格となる。
- 3.9 バトンは、リレー・エリア内で、投げることなく、手渡しでリレーされ、ジャッジがそれを判定する。
- 3.10 ジャッジについては、アジリティと同じである。
- 3.11 追加的な減点：
 - 3.11.1 リレー・エリア外でバトンを手渡した場合およびバトンを投げ渡した場合は、20 ポイントの減点となる。
 - 3.11.2 コース内でバトンを落とした場合は、10 ポイントの減点となる。
 - 3.11.3 犬がバトンを持った場合は、10 ポイントの減点となる。
- 3.12 チーム・メンバーのうち一人でも以下のような違反行為を行った場合、チーム全体が失格となる：他のチームの走行を妨げる、犬がカラーをつけている及び／あるいはリードをつけている、最後のメンバーがゴールする前にリレー・エリアを出る、コース・エリア内での犬の攻撃性

- 3.13 犬がコース失格となる違反を犯した場合（例えば、障害を間違った方向から進んだ場合）、ジャッジは失格のサインを示し、競技者はコース走行をやめ、リレー・エリアに戻らなければならない。この競技者に対して、120 ポイントの減点が加えられる。
- 3.14 ストップウォッチは、最初の犬がリレー・エリアを出たときに押され、最後の犬がリレー・エリアに入ったときに止められる。
- 3.15 走行タイムが最も速く、減点が最も少ないチームが優勝となる。
- 3.16 リレー・エリア内での、トレーナーやその他の者による手助けは認められない。

Chapter 4 ギャンブラー

ギャンブラーにおける競技者の課題は、オープニング・タイム中に、障害シーケンスを走行することによってポイントを獲得し、クロージング・タイム（ギャンブル・タイム）中にジャッジの定めた条件を達成することである。競技者の目的は、ジャッジによって定められたタイム内に、最大限のポイントを獲得することにある。

- 4.1 ギャンブラーにおいては、アジリティと同じ障害が用いられる。テーブルは、使用しない
- 4.2 ギャンブラーは、ポイントを獲得するオープニング・タイムと、ギャンブルと呼ばれる特別な時間帯から成る。
- 4.3 ジャッジはそれぞれの時間帯を別に設けるが、得点計算の際には、走行のトータル・タイムのみが対象となる。
- 4.4 競技者が走行中に、タイム計測機器、音のなる機器、その他のシグナルとなる機器等を用いることは禁じられている。ジャッジは、競技に影響を与えようという行為に対しては、競技者自身を含め、競技に参加している競技者を誰でも失格とすることができる。もし、そのチームのトレーナー（あるいは他のメンバー）がその違反行為にかかわっている場合は、そのトレーナーが、エントリー・フォームに公式に記名されている者でなくても、チーム全体を失格とすることもできる。
- 4.5 スタートとゴールは、ラインもしくは、ハードルで示される。
- 4.6 ギャンブラーのコース全体で用いられる障害は、15 以上とする。
- 4.7 障害の得点を示す標識は、障害の近くに置かれる。
- 4.8 **オープニング・タイム**
 - 4.8.1 犬がスタート・ラインもしくはスタート・ハードルを越えたときにタイム計測が始まる。
 - 4.8.2 競技者の課題は、自らの選択に基づいて、ジャッジによって設定されたタイム内に、どのような順番でもよいが、障害をクリアすることによってポイントを獲得することにある。
 - 4.8.3 オープニング・タイムの時間は、障害の数に応じて、20 から 50 秒の間で設定さ

れる。

- 4.8.4 障害をクリアした場合は、それに応じたポイントの合計が加算される（条項 4.8.8 参照）。
- 4.8.5 障害をクリアするとは、失敗なく、その障害を走行することである。失敗は減点の対象とはならないが、ポイントは獲得できない。
- 4.8.6 オープニング・タイム中は、拒絶は判定しない。
- 4.8.7 オープニング・タイム中には、同一障害を複数回クリアした場合は、二回のみポイントが加算される。犬がオープニング・タイム中に同一障害を複数回クリアした場合、三回目以降はポイントは加算されない。
- 4.8.8 ジャッジは自身の判断に基づいて、ポイント方式を決定することができる。用いられる二つのポイント方式の例は以下の通りである：

障害	1-3-5-7 システム	1-2-3-5 システム
ハードル及び飛越障害	1	1
トンネル及びタイヤ	3	2
コンタクト障害及びスラローム	5	3
スラローム及びドッグ・ウォーク	7	5

- 4.8.9 障害あるいは組障害が、その配置あるいは組み合わせにより、遠隔でのハンドリング等、挑戦する意義が高まる場合は、ジャッジはその裁量により、ボーナスポイントを加えることができる。その際は、障害の配置と難易度に考慮してボーナスポイントを決定しなければならない。
- 4.8.10 オープニング・タイムは、タイム・キーパーの示す合図（笛）によって終了するが、タイム計測は継続する。
- 4.8.11 犬が、合図が鳴っている最中に障害上にいた場合は、失敗なくその障害をクリアした場合はポイントが与えられる（例えば、犬がすでに降り口のコンタクト・ゾーン上にいる場合、スラロームに正確に入っている場合 等）。
- 4.8.12 犬によって落下したハードルは、元に戻さない。

4.9 クロージング・タイム（ギャンブル・タイム）

- 4.9.1 ギャンブル・タイムはジャッジによって設定されるが、通常 10 秒から 20 秒である。
- 4.9.2 ギャンブルは、明確に定められた障害シーケンスを走行する場合か、オープニング・タイムと同様に設定されたタイム内にポイントを獲得する場合のいずれかがありうる。
- 4.9.3 犬によって落下したハードルは、元に戻さない。
- 4.9.4 競技者は、オープニング・タイム中に既に二度使用した障害を再び通ることができる。
- 4.9.5 ジャッジは、ギャンブルに関して、追加的なルールや特別なハンドリングの条件

を定めることができる。

- 4.9.5 ギャンブルは、通常3つ以上の障害から成る。
- 4.9.6 ギャンブルのタイムは、コース走行タイムの一連の流れの中に続けて含まれ、クロージング・タイム（ギャンブル・タイム）が始まったら、競技者はギャンブルの最初の障害に進まなければならない。
- 4.9.7 ギャンブルには、ジャッジの裁量により、以下のような特別な挑戦が含まれることがある；
 - 障害の区別（ジャッジに定められた特定の種類の障害のみを走行する）；
 - ハンドラーから距離をおいて、一つあるいは複数の障害を走行する；
 - 5m以上はなれて犬をコントロールする（特別なラインが示される）
- 4.9.8 競技者は、オープニング・タイム中にギャンブル・ゾーンの二つ以上の障害を使用することはできない
- 4.9.9 もしオープニング・タイム中に犬がギャンブル・ゾーンのハードルを落下させた場合には、競技者はギャンブルを走行することができない。
- 4.9.10 ジャッジは以下のことを決定できる：
 - 4.9.10.1 ギャンブル・ゾーンの障害それぞれをクリアした場合に、一つ一つの障害にポイントが与えられるのか
 - 4.9.10.2 失敗及び／あるいは拒絶なくギャンブル・ゾーン全体をクリアした場合に、全体にポイントが与えられるのか
 - 4.9.10.3 ギャンブル・ゾーンをクリアした場合、オープニング・タイム中に獲得したポイントが倍になるのか（ギャンブル・ゾーンの障害に対して与えられるポイントの有無も）
 - 4.9.10.4 ギャンブル・タイム中の拒絶を判定するかどうか
 - 4.9.10.5 競技の本質に関連するその他の決定も行うことができる。
- 4.9.11 タイム計測は、犬が身体の前でフィニッシュ・ラインを越えた時（あるいはハードルを越えた時）に止まる。
- 4.9.12 設定されたタイムに達したとき、タイム・キーパーはクロージング・タイム（ギャンブル・タイム）の終了を合図する。この時、ジャッジが、ポイントを与えるかどうかを決めなければならない（合図のときに通過中の障害について、ギャンブル全体について、オープニングとギャンブルの全体のポイント、あるいは減点が課されるかどうか）。
- 4.10 オープニング・タイム中にギャンブル・ゾーンの近くで、オープニング・タイムの終了を待つために、何もせずに立ち止ったり、ポイントが与えられない障害を走行したりすることは禁じられている。その場合は失格となる。
- 4.11 ジャッジによって定められた、競技を行う方法に関する全ての決定は、全ての競技者に適用され、準備（検分）時間の前に発表されなければならない。

- 4.12 定められたタイム内にできるだけ多くのポイント合計を獲得した競技者が優勝者となる。
- 4.13 競技中、ジャッジは障害で獲得したポイントを大きな声でアナウンスする。ポイントが獲得できなかった場合は、ポイントをアナウンスせず、失敗したことを示す。

Chapter5 スヌーカー

スヌーカーにおける競技者の課題は、このセクションで定められた障害シーケンスをクリアすることによってポイントを獲得することにある。スヌーカーは、オープニングとクロージングの二つのピリオドから成る。競技者の目的は、ジャッジによって設定されたタイム内に最大限のポイントを獲得することにある。

- 5.1 スヌーカーでは、アジリティと同じ障害が用いられる。
- 5.2 スヌーカーは、競技者が自分の決定したシーケンスをクリアし、それぞれの障害とシーケンスをクリアした場合に得られるポイントを獲得するオープニング・ピリオドと、ジャッジによって決定されたシーケンスを走行するクロージング・ピリオドから成る。
- 5.3 ジャッジはコースを走行するトータル・タイムを決定する（両方のピリオドをこの時間内に終えなければならない）。
- 5.4 競技者が、タイム計測機器、音のなる機器、その他のシグナルとなる機器を用いることは禁じられている。ジャッジは、競技に影響を与えようという行為に対しては、競技者自身を含め、競技に参加している競技者を誰でも失格とすることができる。もし、そのチームのトレーナー（あるいは他のメンバー）がその違反行為にかかわっている場合は、そのトレーナーが、エントリー・フォームに公式に記名されている者でなくても、チーム全体を失格とすることもできる。
- 5.5 スタートとゴールは、ラインで示されるか、ハードルを使用することもできる。
- 5.6 スヌーカーには、最低9つの障害を使用し、障害には1から7ポイントの点数が割り当てられる（「レッド」障害は1ポイント、「ポイント」障害は2～7ポイント）。「レッド」障害は、取り除くことのできない障害である。他の「ポイント」障害は、ジャッジの選択によって使用するが、ポイントは、障害の難易度あるいはコース内における配置の難易度、もしくはその両方を考慮して割り当てられる。
- 5.7 **オープニング・ピリオド**
 - 5.7.1 オープニング・ピリオドでは、「レッド」障害+「ポイント」障害の組み合わせを最低3回通ることができる（3つの「レッド」障害+3つの「ポイント」障害）。その場合の最大ポイントは、24ポイントである。
 - 5.7.2 オープニング・ピリオド中は、障害は以下の順番で走行しなければならない：レッド障害 - いずれかのポイント障害 - 別のレッド障害 - いずれかのポイント障害

- 三つ目のレッド障害 - いずれかのポイント障害。

5.7.3 競技者は、以下の原則に従って犬に障害を走行させ、ポイントを獲得しなければならない：

- ・ 「ポイント」障害に進む前に「レッド」障害をクリアしなければならない。
- ・ 全ての「レッド」障害は、クリアするかしないかにかかわらず、一度だけ走行することができる。
- ・ 障害で失敗した場合は、ポイントを獲得することはできない。
- ・ 競技者の判断により、それぞれの「レッド」障害の後、同一の「ポイント」障害を走行してもよい。

5.7.4 3つから4つの「レッド」障害を置くことができる。

5.7.5 オープニング・ピリオド中は、拒絶は判定しない。そして、クロージング・ピリオド中は、ジャッジの判断によって判定するかどうかを決定する。

5.7.6 オープニング・ピリオド中に、以下の場合に得点獲得が終わり、競技者は競技を終えなければならない：

- ・ 「レッド」障害を失敗した後（例えば落下）、犬が「ポイント」障害に進んだ場合。
- ・ 「レッド」障害から他のあるいは同一の「レッド」障害に進んだ場合。
- ・ 「レッド」障害 - 「ポイント」障害 - 「ポイント」障害と進んだ場合。
- ・ 「レッド」障害 - 「ポイント」障害 - 同一の「レッド」障害と進んだ場合。

5.8 クロージング・ピリオド

5.8.1 オープニング・ピリオド終了後、競技者は直ちにクロージング・ピリオド（6つの障害から成り最大27ポイントを獲得できるシークエンス）に入る。

5.8.2 クロージング・ピリオド中、障害は以下の順番で走行しなければならない：2ポイント - 3ポイント - 4ポイント - 5ポイント - 6ポイント - 7ポイント

5.8.3 もし2ポイント障害をオープニング・ピリオドの最後に走行した場合は、クロージング・ピリオドの最初の障害としてもう一度走行しなければならない。

5.8.4 クロージング・ピリオド中に、以下の場合に得点獲得が終わり、競技者は競技を終えなければならない：

- ・ 障害で失敗あるいは拒絶した場合（拒絶を判定するとジャッジが発表した場合）。
- ・ 走行順を間違えた場合。
- ・ ジャッジの定めた競技タイムが終了した場合。

5.8.5 拒絶は、ジャッジの決定により、クロージング・ピリオドでのみ判定する。

5.9 クロージング・ピリオドが終了したら、タイム・キーパーは合図をして競技の終了を知らせる。

5.10 タイム終了の合図があったら、競技者は障害走行を終え、ゴール・ラインを越えて、

またはゴール・ハードルを越えてタイム計測を止めなければならない。そのことによって走行タイムを測定する。

- 5.11 タイム計測は、犬が身体の前でゴール・ラインを越えたとき、またはゴール・ハードルを越えたときに止まる。
- 5.12 タイム終了の合図の前に競技者が獲得したポイントは残る。
- 5.13 合図が鳴っている時に犬が障害上にいる場合は、それをクリアできることが明確であり、失敗なくクリアできた（例えば、犬がすでに降り口のコンタクト・ゾーン上にいる場合、スラロームに正確に入っている）場合には、ポイントは与えられる。
- 5.14 ジャッジによって定められた、競技を行う方法に関する全ての決定は、全ての競技者に適用され、準備（検分）時間の前に発表されなければならない。
- 5.15 設定されたタイム内に、最も多くの合計ポイントを獲得した競技者が優勝者となる。