

# 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、IFCS および IFCS の後援によって加盟メンバーが開催する全ての国際競技とアジリティ・チャンピオンシップに適用される。本ルールで「競技」という単語を用いる場合は、上記に挙げたすべての IFCS 競技に関するものである。
- 1.2 チーム・メンバー数、スコアリング・メンバーおよび競技の種類（個人、チーム、あるいは個人とチームの双方）については、競技会規則で規定する。
- 1.3 コース走行中は、リング内で犬は何も一首輪、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。
- 1.4 服装—スポーツ・ウェアとスポーツ・シューズ。競技者は、リング内ではゼッケンを身につけなければならない。
- 1.5 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、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서는ならない。
- 1.6 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受け入れられ、考慮される。
- 1.7 ジャッジは、犬の走行を妨げてはならない。
- 1.8 アジリティ競技は、以下の異なる年齢グループ別に開催することができる：チルドレン、ジュニア、アダルト。競技者のシニア・グループを設けることも可能である。年齢によるグループ分けがない場合は、競技はアダルト・グループによるものとみなされる。
  - 1.8.1 年齢グループ分けが行われる場合は、年齢上はジュニアあるいはチルドレン・グループに属する場合でも、十分に訓練を積んでいる場合は、アダルト・グループにエントリーすることができる。
  - 1.8.2 年齢グループ分けが行われる場合は、競技者は一つの年齢グループにのみエントリーすることができる。
  - 1.8.3 各グループの年齢制限は、IFCS 評議会の特別決定によって、その年の始まる6ヶ月以上前に定められる。
- 1.9 競技は以下の体高クラスで開催される：

クラス	犬の体高 cm(インチ)	ハードルの 高さ cm (インチ)	スプレッド・ハードル		テーブル	ロング・ジャンプ
			平行	段違い		

トイ	30cm(12" ) 以下	30cm(12" )	なし	25-30cm (10" -12" )	30cm(12" )	50cm(20" )
ミニ	40cm(16" ) 以下	40cm(16" )			40cm(16" )	90cm(36" )
ミ デ ィ ア ム	50cm(20" ) 以下	55cm(22" )	30-40cm (12" -16" )	40-60cm 未 満 (16" -24" 未満)	60cm(24" )	120cm(48" )
マ キ シ	50cm(20" ) 超	65cm(26" )				150cm(60" )

注：開催国の測定単位が用いられる。

1. 10 通常、一回の競技会においては、全ての体高クラスにおいて競技が行われる。1つのクラスの競技者が5名に満たない場合は、次の原則に従い、別のクラスとの混合で表彰を行うことができる：トイ・クラスとミニ・クラス、ミディアム・クラスとマキシ・クラス。混合されたクラスは、同一のコースでなければならないが、障害の高さはそれぞれの体高クラスの高さとする。
1. 11 競技規則によりチームが混合構成(異なるグループ及び/または体高クラスから成る)となる場合、これらのグループ及び/または体高クラスの競技者は同一コースを走らなければならない。
1. 12 すべてのコースを一人のジャッジが審査してもよいし、それぞれのコースにつき一人のジャッジが審査してもよい。
  1. 12.1 すべてのコースを一人のジャッジが審査する場合、彼(彼女)が競技会のチーフ・ジャッジである。
  1. 12.2 異なるコースを数人のジャッジが審査する場合、チーフ・ジャッジを定めなければならない。
1. 13 チーフ・ジャッジの決定により、ゲート・ジャッジがミニ・クラスとスタンダード・クラスの犬を測定し、競技開始前にその結果をスペシャル・シートに書き込まなければならない。
  1. 13.1 スタート・ジャッジは、犬の体高がそのクラスの最大基準体高を超えている場合、スタートを延期することができる。スタート・ジャッジはチーフ・ジャッジに報告し、チーフ・ジャッジが最終的な測定を行う。
  1. 13.2 最終的な測定によっても、その犬の体高が基準を超えている場合には、エンター・シートに記入し、チーフ・ジャッジはその競技者を失格とする。
1. 14 病気あるいは体力を消耗している犬、ヒート中の牝犬、妊娠中の牝犬は競技に参加することができない。
1. 15 競技会の獣医は、競技に参加することによって健康や生命が損なわれる場合には、そ

の犬を競技から排除することができる。

1.16 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。

1.17 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
- 「バイアダクト」（穴の開いているレンガ・ウォール）／「ウォール」（穴の開いていないレンガウォール）
- オープン・トンネル
- クローズド・トンネル
- タイヤ
- ロング・ジャンプ
- スラローム
- テーブル

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、楽しい雰囲気醸し出すように、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(48")～137cm(54")；幅 28cm(11")～30cm(12")；スロープおよび天板の長さ 360cm(11' 10")～420cm(13' 10")  
スロープには20～38cm(8"～15")おきに、(厚さ約1～2cm[2/5"～4/5"])、幅2～3.8cm(4/5"～1/1/2")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(36"))(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・ゾーンの一番上には、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・ゾーンの一番上から、最低

10cm(4")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(11' 10")から 425cm(14') 中央の軸柱の高さ 長さの約六分の一。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、55cm、65cm クラスの犬に対しては 98° (頂上が約 180cm[71"]) または 30cm、40cm クラスの犬に対しては 104° (頂上が約 170cm[67"]) のいずれかとなる。スロープの最低幅は 90cm(3') で、一番下の部分の幅は 120cm(4') 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 106cm(42") とする。コンタクト・ゾーンの一番上には、スラットを設けては成らず、最初のスラットはコンタクト・ゾーンの一番上から最低 10cm(4") 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(36" × 36")、最大 120cm×120cm(48" × 48") 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。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・ゾーンの無い障害
- 2.4.1 ハードル
    - 2.4.1.1.1 ハードルは 2 本のポールから成る (高さは最低 1m[39"])。ポールの間には、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。
    - 2.4.1.1.2 ポール間のパーツ：
      - 水平なバー
      - 二本の交差したバー ("X")
      - 穴のないシールド
      - 様々な穴のあるシールド
      - 「ブラシ」
      - その他の構成パーツ
    - 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。水平なバーのハードルのみ用いることができる。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 「ブラシ」を除く全てのハードルは、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 「バイアダクト」／「ウォール」 厚さ 18~21cm(7" -8" )、幅が 1m20cm(48" ) を越えない障害。「ウォール」には穴がなく、「バイアダクト」には一つあるいは二つのアーチ型の穴がある。てっぺんに、容易に動く、半円形のパーツがなければならない(そのパーツも、障害のトータルの高さに含まれる)。「バイアダクト」／「ウォール」の両側には、30×30×100cm(16" ×16" ×39" )の二つの垂直な柱がある。
- 2.4.3 オープン(パイプ)・トンネル 内径 60cm(24" )、長さ 305~610cm(10' -20' )。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。
- 2.4.4 クローズド・トンネル(シュート) 240~365cm(94" -144" )の長さの布製のシュート。シュートは少なくとも直径 60cm(24" )で、犬が布製のシュートに入ることができるように、シュートの一方は堅固なパーツに取り付けられる。犬がもつれることなく布製のシュートから出られるように、布製のシュートの長さに応じて直径を大きくしなければならない。 堅固なパーツの長さ 75~90cm(30" -36" )、幅と高さ 約 60cm(24" )、最低 45cm(18" )、上部は半円形
- 2.4.5 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 53cm から 55cm(20' 86" -21' 65" )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。
- 2.4.6 タイヤ フレームと、フレームに 4 つの伸張性のあるつなぎ材で連結されている、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こ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。
- 2.4.7 ロング・ジャンプ 犬の走行ラインと交差するように置かれ、互いに等距離に置かれた、2~5 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、90~150cm(36" -60" )。高さは最も低いパーツで最低 5cm(2" )、最も高いパーツで最大 26cm(10" )。頂点表面の幅は、約 12.5~25cm(5" -10" )で、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(48" )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・エリアの最小サイズは 20×40m(66' ×132' )とする。
- 3.2 コース・エリアは通常長方形とする。
- 3.3 コース・エリアの境界は、リボンか、フラッグの付いたリボンで示される。
  - 3.3.1 コース・エリアの境界上には、入口と出口を設置しなければならない。
  - 3.3.2 コース・エリアの入口と出口は、スタートとゴールから遠いところに設置してはならない。
- 3.3 コース・エリアの表面は平らで滑らないものでなければならない。
- 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（少なくとも一本の足がコンタクト・ゾーンを踏んで）上りスロープを駆け上がり、A フレームの頂上を越え、下りスロープを四本全ての足で駆け下り、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（少なくとも一本の足がコンタクト・ゾーンを踏んで）上りスロープを駆け上がり、天板上を走り、下りスロープを四本全ての足で駆け下り、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（少なくとも一本の足がコンタクト・ゾーンを踏んで）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、それから下りスロープを四本全ての足で駆け下りて、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 犬はオープン・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 クローズド・トンネル（シュート）では、犬は堅固なパーツの側から入り、布製のシュートの側から出る。
- 4.8 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。

- 4.9 「バイアダクト」／「ウォール」とハードルでは、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。
- 4.10 障害のパーツが犬のせいではなく落下した場合あるいはクローズ・トンネルがもつれた場合には、ジャッジは自分のストップ・ウォッチを押し、コース走行を止める。
  - 4.10.1 全ての障害が正しい状態に戻った後、ジャッジは競技者に、タイム計測が止まった地点に立つように求め、走行を続けるように命じ、この瞬間に自らのストップ・ウォッチを止める。
  - 4.10.2 この競技者のポイントを計算する時は、コースに表示されているトータル・タイムから、ジャッジのストップ・ウォッチに示されたタイムを引く。

## Chapter 5 障害の配置と走行に関する一般的な条件

- 5.1 コースはジャッジ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、リングの境界を示すリボンが障害に近すぎて、犬がリングを出てしまうことがないように、コースを作成しなければならない。
- 5.3 ジャッジは、開始前 30 分以内に、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因をおくことができる。
- 5.4 可能であれば、犬のウォーミング・アップのため、2～3本のハードルを置いたエリアを設けなければならない。競技のプログラムと規定に従い、スペシャル・ジャッジがそれを担当する。
- 5.5 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。
- 5.6 ゲート・ジャッジの合図で、競技者はスタート・ゾーンに入らなければならない。合図から2分たっても不在の場合は失格となる。
- 5.7 ジャッジの準備ができたなら、競技者はスタートすることができる。ストップ・ウォッチは、犬の身体の前がスタートを越えたときに押される。競技者は、犬無しでリングに入り、そこからスタートすることが認められる（リレーの二番目およびその次の競技者のスタートは除く）。
- 5.8 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。
- 5.9 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。
- 5.10 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。

5.11 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 コースは 16～25 の障害から成る。
- 1.1.4 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。
- 1.1.5 ロング・ジャンプとタイヤは、競技者が犬に、直接飛ぶように誘導できるように置かれなければならない。
- 1.1.6 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）。
- 1.1.7 コースを作成する際には、同一障害を二度続けて通ることのないようにしなければならない。
- 1.1.8 コースを作成する際には、ジャッジは、犬がコース走行中に複数回飛ばなければならない障害が落下した場合に、それを元に戻すのに必要な時間を考慮しなければならない。
- 1.1.9 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。
- 1.1.10 スタートとゴールとして、二つのハードル、一つの同一ハードル、コース・エリア上に示されたラインのいずれかが用いられる。
- 1.1.11 ジャッジはコースの長さを計測する。コース全長は、スペシャル・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、以下の表に従ってジャッジが定めた旋回スピードで割って定められる。

体高クラス	旋回スピード	
	メートル／秒	ヤード／秒
トイ	2.60 - 2.80 m / 秒	2.85 - 3.10 yds / 秒
ミニ	2.75 - 2.95 m / 秒	3.00 - 3.25 yds / 秒
ミディアム	3.20 - 3.40 m / 秒	3.50 - 3.75 yds / 秒
マキシ	3.20 - 3.40 m / 秒	3.50 - 3.75 yds / 秒

注：標準タイムを決定する際に、異なる単位体系を用いてもよい。

- 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とバイアスロン（アジリティ+ジャンピング）にのみ用いられる。個人競技のポリアスロン（アジリティ、ジャンピング、スヌーカー、ギャンプラー）とチーム競技の場合は、リミット・タイムのみが用いられる。
- 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、ジャッジ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。

### 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 複数の種目の得点を集計する競技の場合には、コース失格は、120点の減点となる。

#### 1.4.4 失敗

- 1.4.4.1 競技者が意図せずに犬や障害に触れた場合。
- 1.4.4.2 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）。
- 1.4.4.3 ロング・ジャンプのポールを倒した場合。
- 1.4.4.4 犬が - 下りあるいは上りスロープで - コンタクト・ゾーンを踏まなかった場合
- 1.4.4.5 （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。
- 1.4.4.6 （正しく入っても）スラロームのポールをミスした場合
- 1.4.5 （スラロームを除いては - 6.8 参照）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。

#### 1.4.6 拒絶

- 1.4.6.1 犬が障害の前で、あるいは離れたところで止まった場合（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、犬の四本の足すべてが、認識可能な時間、同時に地面の上にあること

を指す。

- 1.4.6.2 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）。
  - 1.4.6.3 犬がハードルのバーの下をくぐった場合。
  - 1.4.6.4 犬がタイヤと枠組みの間を飛んだ場合。
  - 1.4.6.5 ロング・ジャンプのパーツの上や間を走った場合、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。
  - 1.4.6.6 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。
  - 1.4.6.7 地面から A フレームに、上りスロープに前足が触れないように飛び乗った場合。
  - 1.4.6.8 ドッグ・ウォークの天板に飛び乗った場合。
  - 1.4.6.9 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。
  - 1.4.6.10 シーソーが傾き始める前に飛び降りた場合、シーソーの上りスロープに触れずに下りスロープに飛び乗った場合。
  - 1.4.6.11 スラローム入口に正しく入らなかった場合。
- 1.4.7 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。
- 1.4.8 スラロームの得点についての特徴。
- 1.4.8.1 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。
  - 1.4.8.2 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。
  - 1.4.8.3 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。
  - 1.4.8.4 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。
- 1.4.9 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）
- 1.4.10 コース失格となる違反：**
- 1.4.10.1 リミット・タイムを超えた場合。
  - 1.4.10.2 三回の拒絶。
  - 1.4.10.3 障害を間違った順番で進んだ（あるいは進もうとした）場合。
  - 1.4.10.4 障害を反対の方向から進んだ（あるいは進もうとした）場合。
  - 1.4.10.5 拒絶や、犬が前の障害をやり直さなければならない失敗（テーブルとスラロ

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(あるいは進もうとした)場合。

- 1. 4. 10. 6 競技者が意図的に犬や障害に触れた場合。
- 1. 4. 10. 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. 10. 8 進行方向と逆に、スラロームのポール間のスペースを二つ以上進んだ場合。
- 1. 4. 10. 9 10 秒以上、犬をコントロールできなかった場合。
- 1. 4. 10. 10 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. 10. 11 リングを汚した場合(リング内での排泄)。
- 1. 4. 10. 12 ゲート・ジャッジのコールから2分以内に、スタートに競技者が来なかった場合。
- 1. 4. 10. 13 規則(Part1) 1. 3 及び 1. 5 に違反した場合。
- 1. 4. 10. 14 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. 10. 15 競技者自身が障害を通過した場合。
- 1. 4. 10. 16 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. 11 すべてのポイントが無効となる、競技会失格となる違反**

- 1. 4. 11. 1 競技会のスタッフを噛んだ場合。
- 1. 4. 11. 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. 11. 3 他の参加者の競技を妨げた場合。
- 1. 4. 11. 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. 11. 5 犬に対する野蛮なあるいはひどい扱い
- 1. 4. 12 失格となった後は、参加者は直ちにリングを去らなければならない(競技規則によって認められる場合は除く)。もし走行を続けた場合は、競技会失格となる。
- 1. 4. 13 ジャッジによって IFCS 規律委員会に報告された重大な違反の場合は、委員会がその競技会以外の競技会の失格について決定する。
- 1. 4. 14 ジャッジは以下の方法で違反を判定し、示す：
  - 1. 4. 14. 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. 14. 2 拒絶 - こぶしを握って上げる；
  - 1. 4. 14. 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、拒絶に対する減点が

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 チーム競技では、「走行タイム+減点」方式が用いられる。

## Chapter 2 ジャンピング

アジリティと同様、競技者の目的は、ジャッジによって作成された（コンタクト障害とテーブルがない）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である。

- 2.1 ジャンピングのコースは、現行ルールの 2.1.2 にあげられた、コンタクト・ゾーンのない障害とテーブル以外の障害から構成される。
- 2.2 ジャンピングに用いられる障害の数は 17 - 20 とする。
- 2.3 ジャンピング・コースの作成、走行、ジャッジについての規定は、アジリティと同じである。
- 2.4 ジャンピングの標準走行タイムは、以下の表にしたがって設定される：

体高クラス	旋回スピード	
	m/秒	ヤード/秒
トイ	3.20-3.65 m/秒	3.50-4.00 yds/秒
ミニ	3.50-4.00 m/秒	3.80-4.40 yds/秒
ミディアム	4.00-4.50 m/秒	4.40-4.95 yds/秒
マキシ	4.00-4.50 m/秒	4.40-4.95 yds/秒

注：開催国の測定単位が用いられる。

- 2.5 コースのリミット・タイムは、原則として、標準走行タイムの 1.5 倍とする。
- 2.6 ジャンピングでのコース失格者には、チーム競技においては 100 ポイントの減点が増えられる。
- 2.7 個人競技とチーム競技の優勝者は、アジリティと同様に決定される。

## 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

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 チームが二つの体高クラスの犬から成るチーム・リレーにおいては、一つの体高クラスの競技者たちと犬たちが奇数番号、別の体高クラスのもう一人の競技者が偶数番号の順番を走る。
- 3.6 奇数番号の競技者が一つのセクションを走り、偶数番号の競技者はもう一つのセクションを走る；コースの中のセクションの指定は、ジャッジの判断によって定められる。
- 3.7 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）。
- 3.8 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。
- 3.9 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・エリアにいななければならない。
- 3.10 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。
- 3.11 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。
- 3.12 ジャッジについては、アジリティと同じである。
- 3.13 追加的な減点：
  - 3.13.1 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。
  - 3.13.2 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。
  - 3.13.3 犬がバトンを持った場合は、10 ポイントの減点となる。
- 3.14 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

- 3.15 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 ポイントの減点に加えられる。
- 3.16 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。
- 3.17 リレーの結果は、ペア／チーム・メンバー全員の合計タイムと減点に基づく方式で算出される。
- 3.18 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。
- 3.19 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（ジョーカー）

ギャンブラー（ジョーカー）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、ギャンブル／ジョーカー・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、ジャッジの裁量に基づいて使用される。
- 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、ジョーカーあるいは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、テーブルが使用される場合はテーブルで示される。
- 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・ラインを越えたときもしくはテーブルを離れ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、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、追加的な価値を加えることができる。
- 4.8.10 障害にポイントを配分する際あるいは障害や組障害に追加ポイントを加える場合は、ジャッジは障害の配置と難易度に考慮しなければならない。
- 4.8.11 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。
- 4.8.12 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）。
- 4.8.13 犬によって落下したハードルは、元に戻さない。

#### 4.9 ジョーカー・タイム

- 4.9.1 ジョーカー・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 ジョーカーは、明確に定められた障害シークエ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、ジョーカーに関して、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 (ママ) ジョーカーは、通常3つ以上の障害から成る。
- 4.9.6 ジョーカーのタイムは、コース走行タイムの一連の流れの中に続けて含まれ、ジョーカー・タイムが始まったら、競技者はジョーカーの最初の障害に進まなければならない。
- 4.9.7 ジョーカーには、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・タイム中にジョーカー・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・タイム中に犬がジョーカー・ゾーンのハードルを落下させた場合には、競技者はジョーカー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 ジョーカー・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／あるいは拒絶なくジョーカー・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 ジョーカー・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（ジョーカー・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 ジョーカー・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（あるいはテーブルに飛び乗った時）に止まる。
- 4.9.12 設定されたタイムに達したとき、タイム・キーパーはジョーカー・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、ジョーカー全体について、オープニングとジョーカーの全体のポイント、あるいは減点が課されるかどうか）。
- 4.10 オープニング・タイム中にジョーカー・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。テーブルはスタートとゴールにのみ使用することができる。
- 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・タイムと、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・タイムから成る。
- 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、テーブ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、障害はビリヤードのスヌーカーのように、1から7ポイントの点数が割り当てられる。参考までに、「スヌーカー・カラー」障害には、以下のポイントが割り当てられる。

色	ポイント
赤	1
黄	2
緑	3

茶	4
青	5
ピンク	6
黒	7

5.7 「レッド」障害は、取り除くことのできない障害である。他の「カラー」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。

## 5.8 オープニング・タイム

5.8.1 オープニング・タイムでは、「レッド」障害+「カラー」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「カラー」障害）。その場合の最大ポイントは、24ポイントである。

5.8.2 オープニング・タイム中は、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 - いずれかのカラー障害 - 別のレッド障害 - いずれかのカラー障害 - 三つ目のレッド障害 - いずれかのカラー障害。

5.8.3 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：

- ・ 「カラー」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「カラー」障害を走行してもよい。

5.8.4 3つから5つの「レッド」障害を置くことができる。

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

5.8.6 オープニング・タイム中に、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「カラー」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 - 「カラー」障害 - 「カラー」障害と進んだ場合。
- ・ 「レッド」障害 - 「カラー」障害 - 同一の「レッド」障害と進んだ場合。
- ・ オープニング・タイムが終了した場合。

## 5.9 クロージング・タイム

5.9.1 オープニング・タイム終了後、競技者は直ちにクロージング・タイム - 6つの障害から成り最大27ポイントを獲得できるシーケンス - に入る。

- 5.9.2 クロージング・タイム中、障害は以下の順番で走行しなければならない：黄（2ポイント） - 緑（3ポイント） - 茶（4ポイント） - 青（5ポイント） - ピンク（6ポイント） - 黒（7ポイント）
- 5.9.3 もし「黄色」障害をオープニング・タイムの最後に走行した場合は、クロージング・タイムの最初の障害としてもう一度走行しなければならない。
- 5.9.4 クロージング・タイム中に、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。
  - ・ クロージング・タイムが終了した場合。
- 5.9.5 拒絶は、ジャッジの決定により、クロージング・タイムでのみ判定する。
- 5.10 クロージング・タイムが終了したら、タイム・キーパーは合図をして競技の終了を知らせる。
- 5.11 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。
- 5.12 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に止まる。
- 5.13 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。
- 5.14 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、犬が既に降り口のコンタクト・ゾーン上にいる）場合には、ポイントは与えられる。
- 5.15 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。
- 5.16 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。

## Chapter6 タイム・ギャンブル

この競技における競技者の課題は、競技前にコース走行の予想結果（100分の1秒単位まで）を示し、できる限りそれに近い結果を示すことである。

- 6.1 タイム・ギャンブルのコース作成の条件は、通常、9から15の障害が用いられるという点以外は、アジリティ・コースと同じである。走行とジャッジについても、アジリティと同じである。
- 6.2 検分（準備）の後、競技者は予想される結果をスコアラーに伝える。
- 6.3 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とも、チーム全体を失格とすることもできる。

- 6.4 最終的なポイントを決めるために、スコアラーは、走行タイムを失敗、拒絶に足す。ジャッジは競技前に、失敗と拒絶のポイントを発表しなければならない（すなわち失敗はそれぞれ5ポイントの減点、拒絶はそれぞれの3ポイント減点）。
- 6.5 走行の予想ポイントと実際のポイントの差が、競技の結果となる。予想ポイントと実際の走行ポイントとの差が最も少ない競技者が優勝者となる。

## Chapter7 パワー・アンド・スピード

この競技での競技者の課題は、「パワー」障害（すなわちコンタクト障害、スラロームとスプレッド・ハードル）から成るセグメントと、その後の、ハードルと場合によってはトンネルとから成る「スピード」のセグメントを止まらずに走行することである。

- 7.1 テーブルは、この競技では用いられない。
- 7.2 スタートの規則はアジリティと同じである。
- 7.3 「パワー」セグメントには、二つあるいは二つ以上のコンタクト障害、スラロームと一つのスプレッド・ハードルが含まれる。
- 7.4 ジャッジは、競技者が自分自身のペースではあるが、割り当てられたタイム内に障害を走行するように、「パワー」セグメントのコース・リミット・タイムを設定しなければならない。
- 7.5 「パワー」セグメントにおいて失敗や拒絶をした場合、競技者は「スピード」セグメントに進む権利を失い、失格となる。失敗や拒絶が無かった場合、犬は、割り当てられたタイムが終了する前にスピード・コースに進まなければならないが、「パワー」セグメントの成功は、優勝者決定の際には考慮されない。
- 7.6 優勝者は、「スピード」セグメントの結果のみに基づいて決定される。
- 7.7 「パワー」セグメントの最後の障害を終えた後、最初の障害（あるいはスタート・ライン）を越えた瞬間に、二つ目のストップ・ウォッチを押し、二つ目のセグメント（「**スピード**」セグメント）のタイム計測を開始する。
- 7.8 「スピード」セグメントの失敗と拒絶は、アジリティと同様に減点が課される。結果は「タイム+減点」方式で算出される。
- 7.9 「スピード」セグメントの走行タイムが最も速く、失敗と拒絶の減点が最も少ない競技者が優勝者となる。

## Part3 個人及びチーム競技における結果算出方法の特徴

### Chapter1 バイアスロン（アジリティ+ジャンピング）

- 1.1 原則として、バイアスロンは個人競技でのみ行われる。
- 1.2 バイアスロンの結果の決定には、標準コースタイムを越えたタイム減点を失敗と拒絶の減点に足す方式が用いられる。
- 1.3 「実際のコース走行タイム+減点」方式も、バイアスロンで用いられることがある。
- 1.4 二つの競技でもっとも減点の少ない競技者が優勝者となる。
- 1.5 同点の場合は、最も良いタイムの競技者が上位となる。

### Chapter2 トライアスロン（アジリティ+ジャンピング+リレー）

- 2.1 トライアスロンはチーム競技でのみ行われる。
- 2.2 トライアスロンにおけるチームの結果を決定する際には、アジリティとジャンピングにおいては、標準コース・タイムは用いられない。
- 2.3 「実際のコース走行タイム+減点」方式が競技の結果を集積する際に用いられる。
- 2.4 三つの競技で最も減点の少ないチームがトライアスロンでの優勝者となる。
- 2.5 同点の場合は、リレーの結果が最も良いチームが上位となる。

### Chapter3 オール・アラウンド

- 3.1 個人競技のオール・アラウンドには、アジリティ、ジャンピング、スヌーカーとギャンブラーが含まれる。
- 3.2 チーム競技のオール・アラウンドには、アジリティ、ジャンピング、スヌーカー、ギャンブラーとリレーが含まれる。
- 3.3 標準コース・タイムは、チーム競技の結果を決定する際に、アジリティとジャンピングには用いられず、「実際のコース走行タイム+減点」方式が用いられる。
- 3.4 オール・アラウンドの結果を決定する際には、アジリティ、ジャンピングとリレーの減点が正のポイントに変換され、下表のコントロール・ナンバーから差し引かれる：

種目	コントロール・ナンバー	失格に対する減点
アジリティ	120	120
ジャンピング	100	100
リレー	120×チーム・メンバー数	120×失格したチーム・メンバー数

- 3.5 オール・アラウンドの総合結果は、スヌーカー、ギャンブラーの結果と、条項 3.4 の表に基づいて算出された、アジリティ、ジャンピング、リレーのプラス・ポイントを

不足ことによって算出される。

- 3.6 プラス・ポイントが最も高いチーム（競技者）がオール・アラウンドの優勝チーム（競技者）となる。
- 3.7 同点の場合には、リレーの結果が最も良いチーム（競技者）が上位となる。