

IFCS WAC2008 競技種目 Snooker(スヌーカー)について

資料提供 富永伸哉氏

1. Snooker とは

”Snooker(スヌーカー)”と言うアジリティ競技があります。この競技は、IFCS及びUSDAAでの大会で公式競技として開催されており、IFCSの「World Agility Championship(WAC)」においては個人総合種目として、USDAAにおいては団体種目、個人種目の一競技として開催されております。

スヌーカーは主にイギリスや旧英連邦諸国で人気の高いキュースポーツ(ビリヤード)の“スヌーカー”をアジリティに応用したゲームだそうです。(残念ながら私自身はこのビリヤードのスヌーカーをやったことがありません。)

ビリヤードのスヌーカーをご存知の方であればなんとなく競技内容が理解できると思います。ビリヤードにおけるスヌーカーはテーブル上に配置された赤球と点数のついたカラー球を交互にポケットするゲームです。アジリティにおけるスヌーカー競技は、赤球やカラー球の代わりに赤障害と得点障害を交互にクリアして点数を獲得していくゲームです。

大抵ハードルを赤障害として使用します。リンク内には3つないしは4つの赤障害(ハードル)が設置されます。得点障害は2点、3点、4点、5点、6点、7点の点数がついた障害(タイヤ、スラローム、シーソー等)が設置されて、赤障害を一つクリアするたびに一つの得点障害をクリアすることができます。全ての赤障害をクリアしたら最後に得点障害を2点から順番に7点の得点障害までクリアすればゲーム終了です。

例えば、赤障害が3つの場合の流れとしては、

赤障害→得点障害→赤障害→得点障害→赤障害→得点障害(オープニング)
2点障害→3点障害→4点障害→5点障害→6点障害→7点障害(クロージング)

となり、赤障害→得点障害→赤障害→…を「オープニング」と呼び、2点障害→3点障害→4点障害…を「クロージング」と呼びます。オープニングにおいては2点から7点の得点障害のいずれか一つを何度もクリアすることが可能ですので、例えば、オープニングにて

赤障害(1)→5点障害→赤障害(1)→2点障害→赤障害(1)→5点障害

とクリアした場合、オープニングにおける獲得点数は $1+5+1+2+1+5=15$ 点となります。仮に、クロージングを全てクリアすると、

2点障害→3点障害→4点障害→5点障害→6点障害→7点障害

$2+3+4+5+6+7=27$ 点に加算され、オープニングとクロージングの獲得点数は $15+27=42$ 点となります。

スヌーカー競技においては、コースに応じて犬の体高別に制限時間が設定されます。この制限時間内に既定の赤障害と得点障害をクリアし、クロージングに進まなければなりません。競技の途中で制限時間をオーバーした場合には、その時点でゲーム終了となり、それまでの獲得点数がそのペアに与えられます。

2. Snooker の基本ルール

2-1. ゲームの開始方法

競技者はリンク内に設置されたスタートラインの外側に犬を待機させる必要があります。スタートラインの外側であれば、競技者自身がコース攻略上最適と判断した場所からスタートしても構いません。但し、競技者はスタートラインを超えてリードアウトしても構いませんが、犬がスタートラインを超えた時点から時間は計測されません。

2-2. オープニングの基本ルール

オープニングにおいては、最初に赤障害をクリアし、次に得点障害をクリアする必要があります。例えば、赤障害(ハードル: 点数1)→得点障害(例えば、トンネル: 3点)をクリアしたら、その時点で「1+3」で4点を獲得したことになります。

コース上には3つないしは4つの赤障害が設置されているので、上記の要領で次の赤障害→得点障害と進み、赤障害がなくなるまで得点を獲得することができます。赤障害がなくなった時点でクロージングへと進まなければなりません。

例) 赤障害が3つの場合

赤障害→得点障害→赤障害→得点障害→赤障害→得点障害→クロージング

赤障害→得点障害→得点障害・・・となった場合には、その時点で失格となります。

赤障害を失敗した場合には、次の赤障害に進まなければなりません。尚、一度通過した赤障害は二度と通過することはできません。通過した場合はその時点で失格となります。

尚、重要なルールとして、オープニングにおいて拒絶はありません。つまり、赤障害もしくは得点障害を拒絶したからといって失格や減点などはなく、そのままゲームを続行することができます。

2-3. オープニングの詳細ルール

オープニングにおいては、コース上に設置された赤障害と得点障害を順にクリアすることで点数を獲得していきます。仮に、赤障害の次に得点障害ではなく別の赤障害をクリアした場合には、その時点でゲーム終了となります。

赤障害→ハードル障害の場合:

赤障害→ハードル障害の場合、ハードルの落下、ウイングの崩壊にて失敗した場合には次の赤障害へと進まなければなりません。この場合、失敗した得点障害の点数は獲得できません。

赤障害→タイヤ、トンネル障害の場合:

赤障害→タイヤ、トンネル障害の場合、タイヤの中を通過しなかった、トンネルの入り口から出てきたといった拒絶行為の場合には、正しくやり直してください。正しくやり直すことで得点障害の点数を獲得することができ、次の赤障害もしくはクロージングシーケンスへと進むことができます。

赤障害→組障害の場合:

赤障害→組障害の場合、組障害を構成する個々の障害の失敗もしくは組み障害の障害順番を間違えた場合には、組障害はやり直すもしくは次の赤障害へと進まなければなりません。但し、この場合には失敗した得点障害の点数は獲得できません。組み障害における失敗及び次の赤障害へと進むべき判断基準については、競技開始前のブリーフィングにて審査員より指示されます。

(※)組み障害とは複数の障害を組み合わせて一つの障害とみなすものです。例えば、180度平行にならんだ2つのハードルが組み障害として設置された場合、この二つのハードルを失敗することなくクリアした時点で点数を獲得することができます。

赤障害→コンタクト障害の場合：

赤障害→コンタクト障害の場合、コンタクトのタッチ(上り、下り)を踏まなかったままで次の赤障害に進んだ場合には、その得点障害の点数は獲得できません。但し、拒絶したコンタクト障害をやり直して成功し、次の赤障害に進んだ場合には、その得点障害の点数を獲得することができます。

赤障害→スラローム障害の場合：

赤障害→スラローム障害の場合、スラロームの入り口失敗(拒絶)の場合は、やり直して成功すれば次の赤障害に進むことができます。また、その際の得点障害の点数は獲得することができます。スラロームの途中で抜けた場合には、最初からやり直す必要があります。やり直して成功すれば次の赤障害に進むことができます。しかし、その際の得点障害の点数は獲得することはできません。

尚、得点障害の失敗時のやり直し方法や得点の加算方法については、そのコースの特徴等を考慮してジャッジがその都度ローカルルールを設定します。また、それらの競技上の注意は必ずコース検分を行う際にジャッジから競技者に対して説明されますので、ブリーフィングには必ず参加して不明な点があればその都度ジャッジに確認するようにしてください。

2-4. クロージングの基本ルール

コース上のローカルルールで定められた数の赤障害→得点障害をクリアしたらオープニングは終了となり、引き続き、クロージングへと進行することができます。

クロージングは、コース上に設置された2点障害から開始し、順次点数の高い障害へと7点障害まで進むことができます。7点障害まで失敗せずにクリアすれば、「2+3+4+5+6+7」=27点のクロージングポイントの最高得点を獲得することができます。

2点障害→3点障害→4点障害→5点障害→6点障害→7点障害

クロージングシーケンスの個々の得点障害にて拒絶、失敗した場合には、その時点でゲーム終了となり、失敗した得点障害のやり直しはできません。但し、失敗する直前までの獲得点数がクロージングポイントとして加算されます。

クロージングを最後まで終了した、もしくは途中で失敗してゲーム終了となった場合には、直ちにフィニッシュラインまで犬を誘導してください。犬がフィニッシュラインを超えた時点でフィニッシュタイムとなります。

2-5. 制限時間とフィニッシュタイム

Snooker における制限時間は、コース毎にその都度犬の体高に応じて設定されます。

犬がスタートラインを超えた時間で時間の計測が行われ、フィニッシュラインを超える前に制限時間に達した場合には、その時点でホイッスルが鳴り、ゲーム終了となります。

制限時間内にオープニングシーケンス及びクロージングシーケンスを全てクリアした場合には、犬がフィニッシュラインを超えた時点でのタイムがその競技者のフィニッシュタイムとなります。

オープニングおよびクロージングの途中で制限時間をオーバーしたり、途中で失敗した場合には、競技者は直ちにフィニッシュラインへと犬を誘導しなければなりません。何故なら、犬がフィニッシュラインを通過した時点でフィニッシュタイムとなります。

フィニッシュラインを超えずにリンク外に犬が出た場合は、フィニッシュタイムは“NO Time”となります。ゲーム終了後は直ちにフィニッシュラインへと犬を誘導し、ラインを超えるようにしてください。

3. Snooker の競技方法

3-1. ジャッジの役割

Snooker におけるジャッジの役割は他のアジリティ競技同様に競技の進行に対して全ての権限と責任を持っています。

Snooker におけるジャッジは、オープニング及びクロージングにおける獲得点数を都度コールします。また、コース途中で失格となった場合においては、ホイッスルを鳴らしてゲームオーバーであることを競技者に告げる必要があります。

3-2. ジャッジアシスタントの役割

Snooker におけるジャッジアシスタントは他のアジリティ競技同様にジャッジの支持に従い競技進行をサポートする必要があります。

Snooker におけるジャッジアシスタントは、ジャッジがコールする獲得点数を都度記録し、最終獲得点数とタイマー係りによって告知されるフィニッシュタイムを記録し、競技者の最終成績を決定します。

獲得点数が同じ競技者が複数存在した場合には、フィニッシュタイムが早い競技者がより上位の成績となります。

3-3. タイマー係りの役割

Snooker におけるタイマー係りは2つの時間を計測する必要があります。

1つ時間は、コースに応じて体高毎に設定された制限時間を計測し、制限時間をオーバーした時点でホイッスルを鳴らし、ジャッジと競技者に制限時間をオーバーしたことを告げます。

もう1つの時間は、各競技者において犬がスタートラインを超えた時点で時間の計測を開始し、フィニッシュラインを超えるまでのフィニッシュタイムを計測します。計測したフィニッシュタイムは競技者毎にジャッジアシスタントに告知する必要があります。

3-4. プレイヤー

他のアジリティ競技同様に進行順番に従って競技を行います。プレイヤーは自分の競技順番になったらコース上のスタートラインの内側に犬を待機させる必要があります。犬のスタートポジションはスタートラインの内側であればどこに待機させても構いませんが、犬がスタートラインを超えた時点で競技開始となり時間の計測が開始されます。

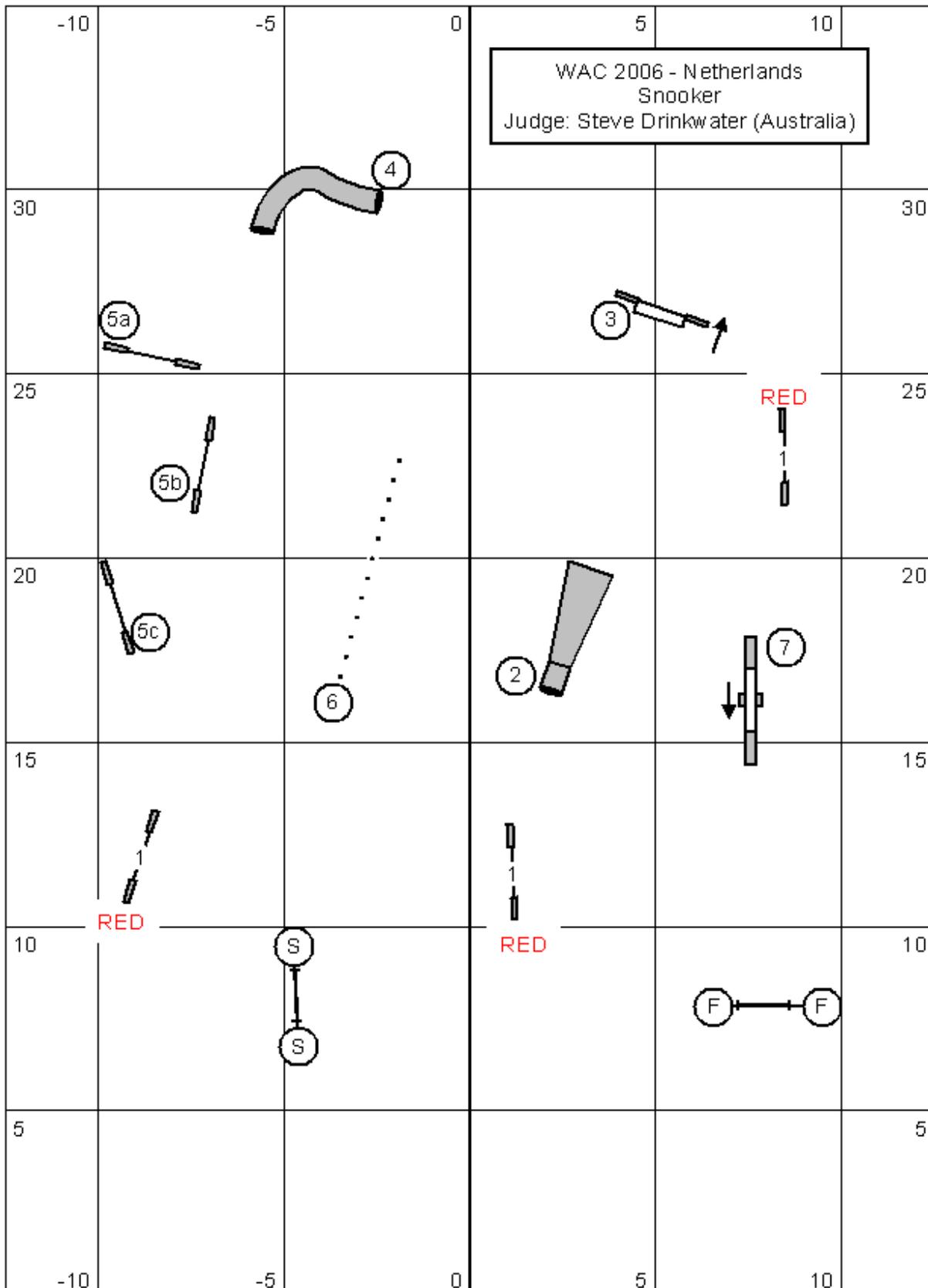
オープニングおよびクロージングにて制限時間を越えた場合、もしくはルール上失格した場合には、その時点でホイッスルが鳴ります。ホイッスルが鳴った場合には、競技者は直ちに犬をフィニッシュラインに誘導し、犬がフィニッシュラインを超えた時点で時間の計測が終わり、競技タイムとなります。

3-5. 成績

スヌーカーの成績は獲得した点数と競技タイムによって決まります。例えば、赤障害が3つの場合の最高得点は、 $1+7+1+7+1+7+2+3+4+5+6+7=51$ 点となり、赤障害が4つの場合には59点となります。競技タイムは犬がスタートラインを超えてからフィニッシュラインを超えるまでの時間となり、獲得点数が同点の場合には、この競技タイムの早いペアがより上位の成績となります。

4. 実際のコースと競技ルール

WAC2006のGamblers/Jokerのコース図と競技ルールを以下に示します。



IFCS WAC 2006 – Netherlands - Snooker - Judge: Steve Drinkwater (Australia)

SCT

- Toy Class: 50 sec, Mini Class: 49 sec, Midi Class: 46 sec, Maxi Class: 45 sec

Basic Rules

- Start on the start Hurdle, jump from either direction (elec timing). No penalty for knocking bar.
- Finish over the finish Hurdle (elec timing). No penalty for knocking bar.
- The Pipe Tunnel and Weave Poles are bi-directional in the Opening Sequence, but must be completed in sequence (entrance with the number) for the Closing Sequence.
- Obstacle No5 is bi-directional in the Opening Sequence, but must be completed in order and direction of 5a, 5b and 5c for the Closing Sequence. In the Opening Sequence, the dog may jump 5a from either direction, then 5b from either direction and then 5c from either direction. Alternatively, in the Opening Sequence only, the dog may jump the reverse, choosing 5c first from either direction, then 5b from either direction and then 5a from either direction.
- Start Hurdle is not “Live” during Opening/Closing Sequence (cannot receive a Fault).
- Jumping the Finish Hurdle at any time will stop the clock and no further points can be achieved.
- Opening Sequence may allow maximum points of 24 (1+7+1+7+1+7=24).
- Closing Sequence allows for maximum points of 27 (2+3+4+5+6+7=27).
- Maximum total points of 51 may be achievable.

Opening Sequence – Specific Rules

- Consists of successfully completing 6 obstacles in the following order:
Red – Colour – a different Red – Colour – a different Red – Colour
- During the Opening Sequence the Colour after each Red may be the same or a different Colour.
- Each Red may be taken only once (successfully or faulted).
- Going under the bar of a “Red” is time wasted only.
- Any knocked bar on a “Red” will result in no points being awarded and you must choose another “Red” (not already performed). If no “Reds” left, you need to start the Closing Sequence.
- Any Fault on a “Colour” (including missed Contact, Fly-off or error in the Poles) and no points are awarded (must choose a new “red”, or if all “Reds” have been attempted, start the Closing Sequence”).
- The dog shall not be faulted for Refusals except where an obstacle has been selected for performance (ie leaving the See-Saw before passing the pivot point).
- Judge will try to call “NO” for a fault/error in the Opening Sequence. Not hearing the Judge will not be grounds for a re-run.
- A Red or Colour taken out of sequence shall result in “End of Game”.
- “End of Game” said by the Judge or Judge blowing whistle will indicate no more points can be achieved and the dog needs to go over the Finish Hurdle as quick as possible to stop the clock.

Closing Sequence – Specific Rules

- Must finish the 6 Colour obstacles of No2 to No7 (before the SCT horn sounds) in the prescribed order without Course Fault or Refusal, otherwise “End of Game”.
- Any error made that receives “End of Game” or whistle blast from the Judge, then the dog must go to Finish Hurdle as quick as possible to stop the clock.
- After No7 time will not stop until dog has crossed the Finish Hurdle. In case of equal points then the quickest time will place higher.
- If dog has touched the down contact zone of the See-Saw when the horn sounds (providing not a Fly-off) they will receive the 7 points (even if still on the obstacle).
- Refusals/run-pasts, knocked bars, missed contacts and missed poles will be “End of Game” (no more points will be awarded).
- If horn sounds to signify end of time, return to finish as quick as possible to stop the clock