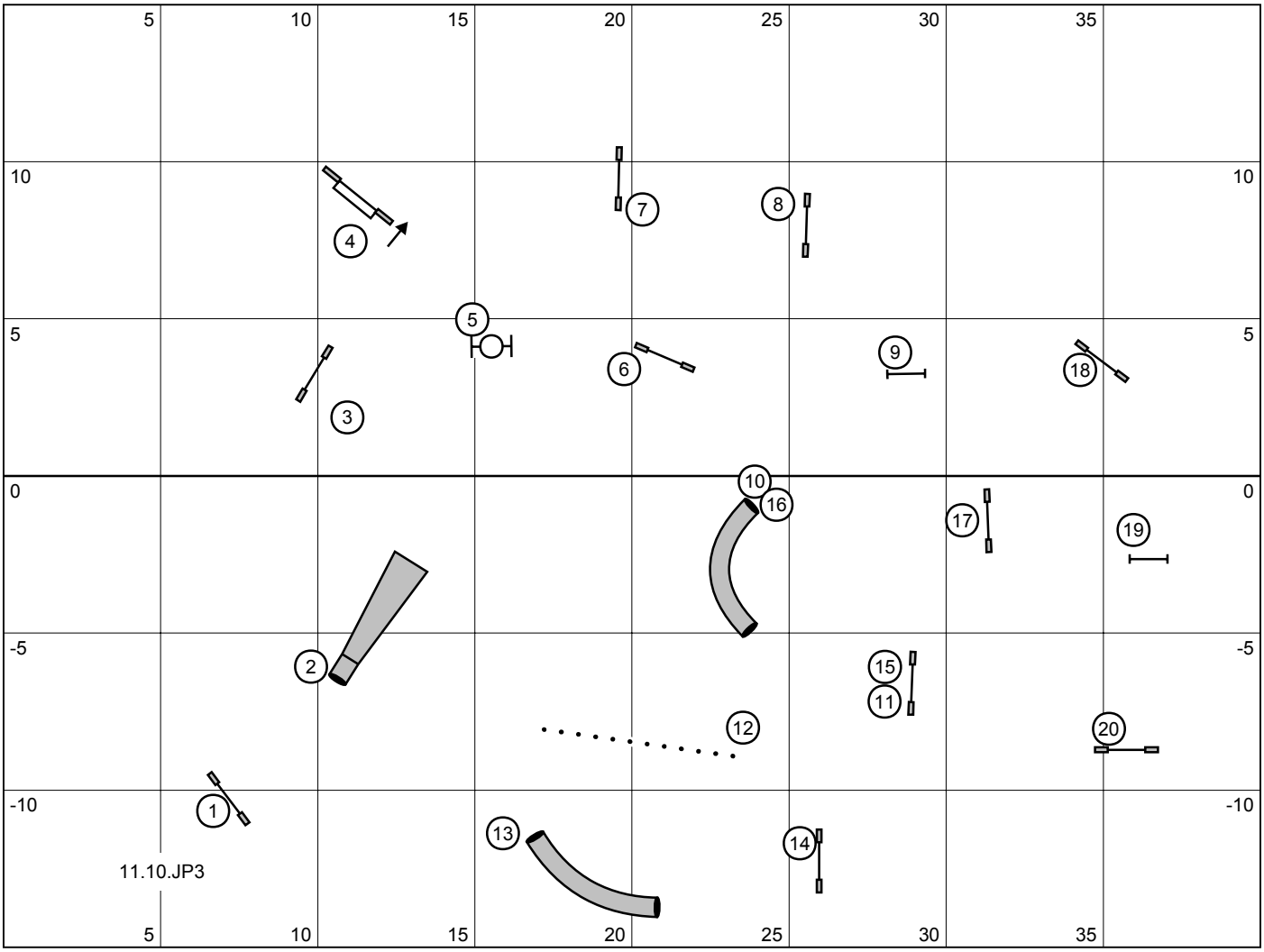
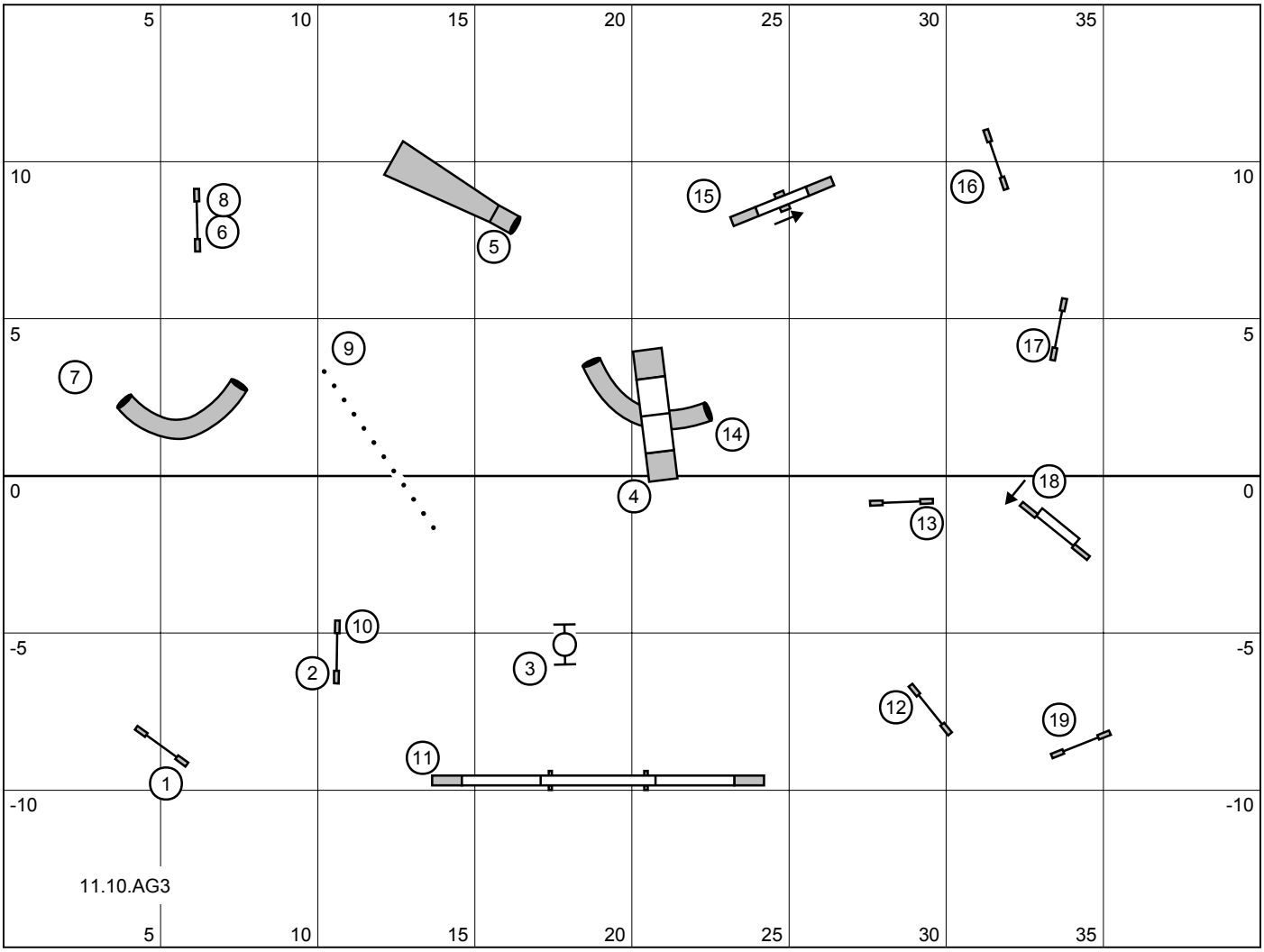
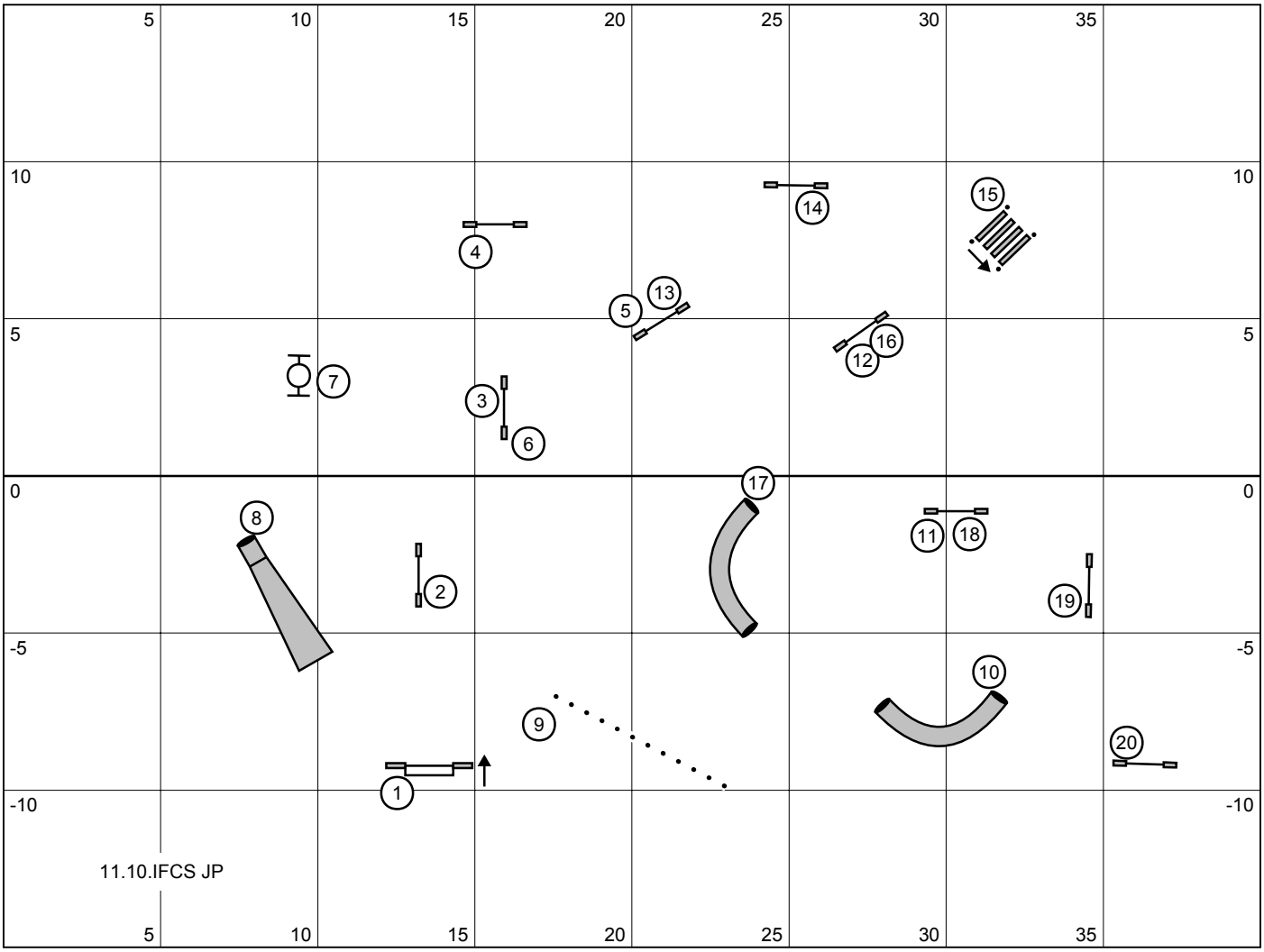
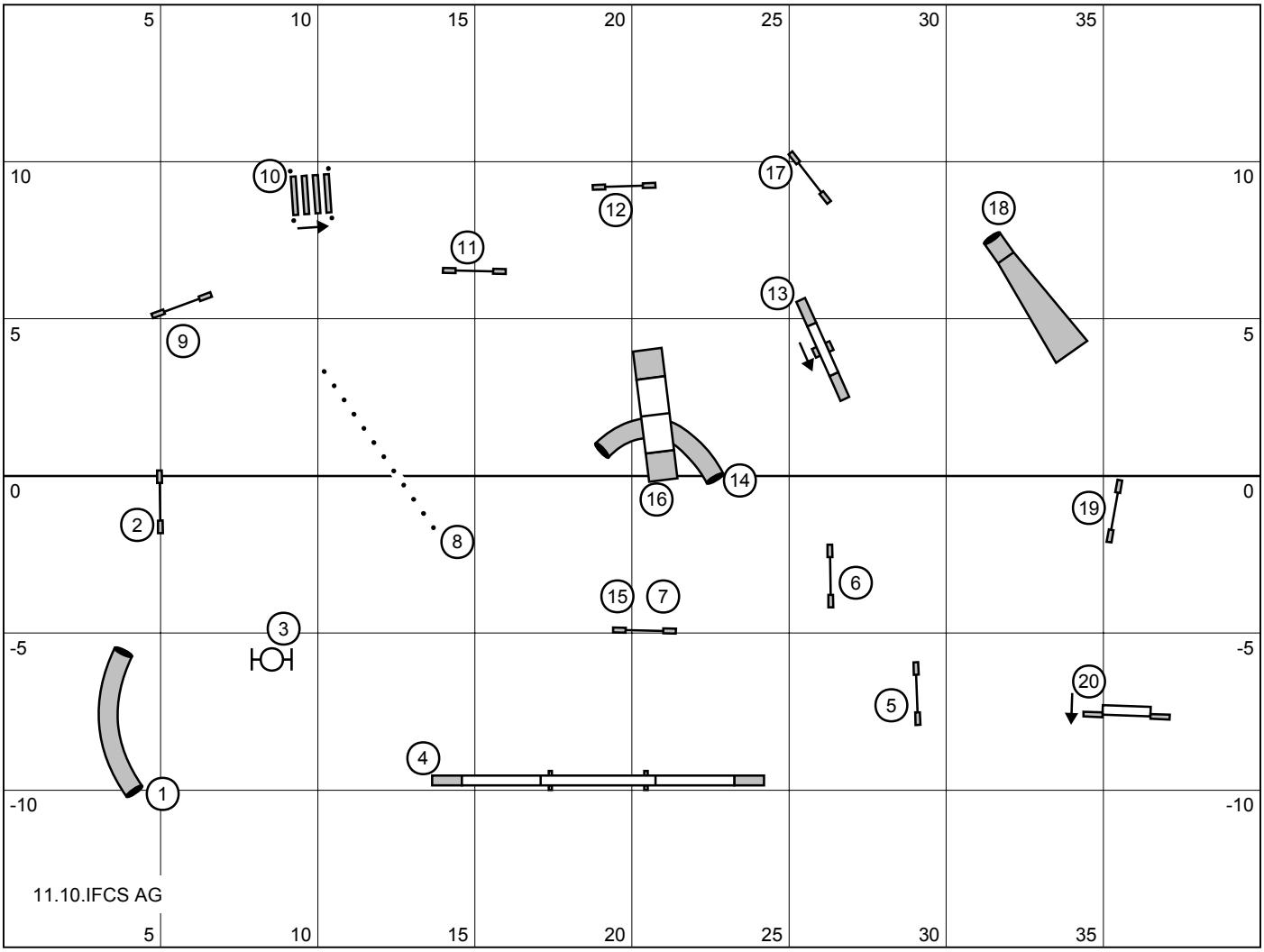
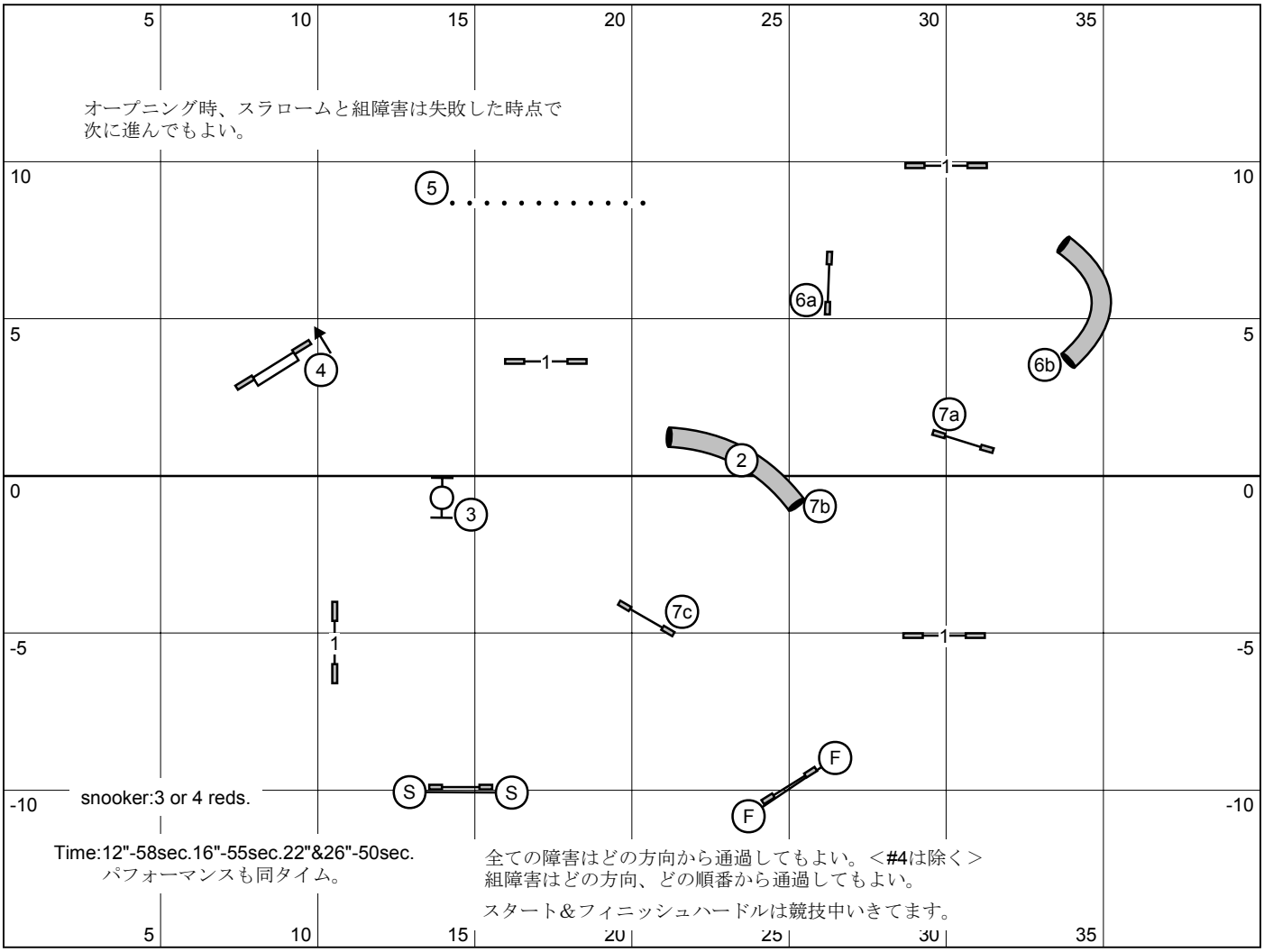
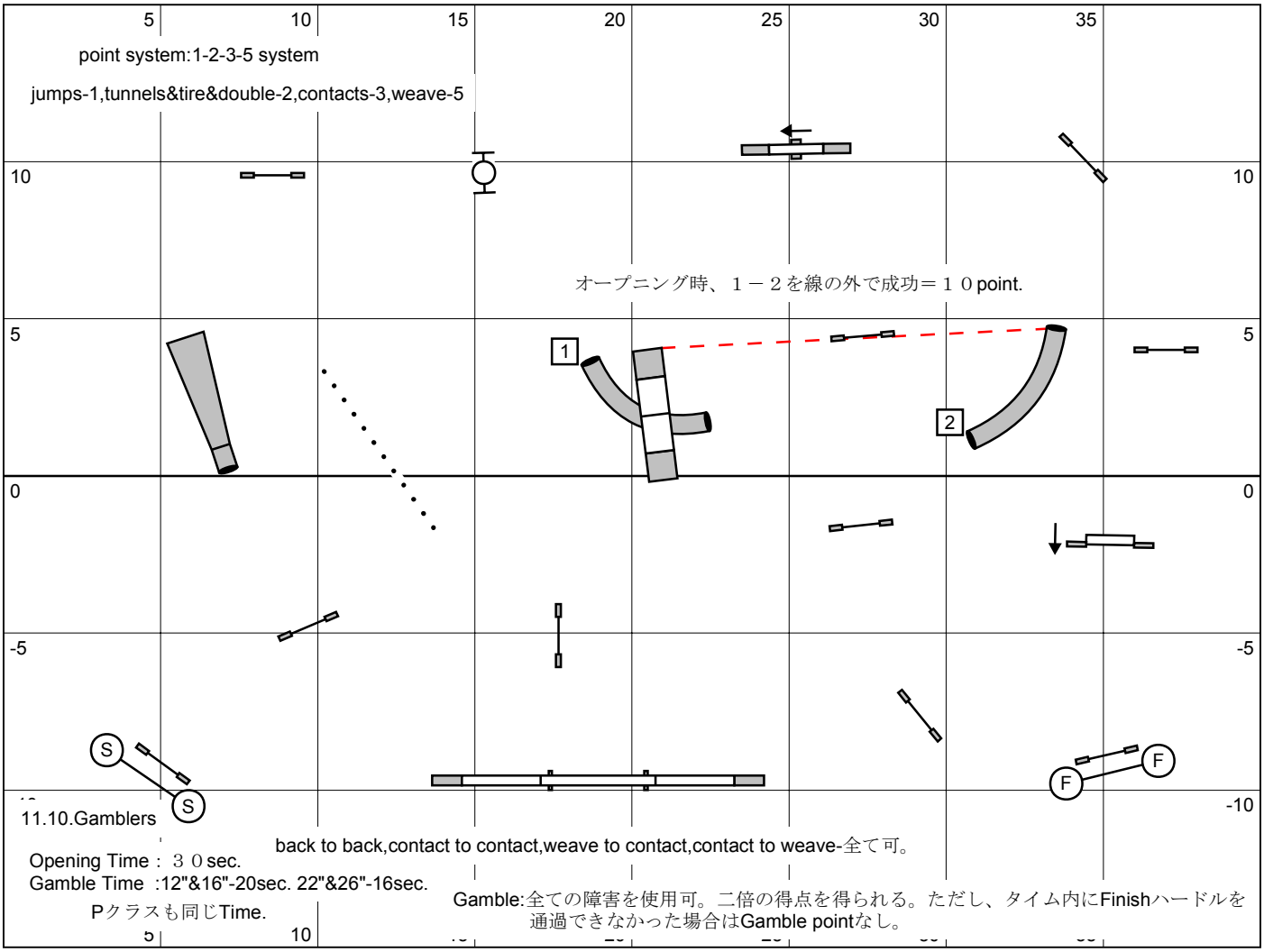

5
10
15
20
25
30
35
10
5
0
-5
-10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
11.10.JP3


5
10
15
20
25
30
35
10
5
0
-5
-10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
11.10.AG3


5
10
15
20
25
30
35
10
5
0
-5
-10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
11.10.IFCS JP


5
10
15
20
25
30
35
10
5
0
-5
-10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
11.10.IFCS AG


5
10
15
20
25
30
35
オープニング時、スラロームと組障害は失敗した時点で
次に進んでもよい。
10
5
0
-5
-10
5
4
1
3
2
7a
7b
7c
6a
6b
S
S
F
F
snooker:3 or 4 reds.
Time:12"-58sec.16"-55sec.22"&26"-50sec.
パフォーマンスも同タイム。
全ての障害はどの方向から通過してもよい。＜#4は除く＞
組障害はどの方向、どの順番から通過してもよい。
スタート＆フィニッシュハードルは競技中いきてます。


5
10
15
20
25
30
35
point system:1-2-3-5 system
jumps-1,tunnels&tire&double-2,contacts-3,weave-5
10
10
オープニング時、１－２を線の外で成功＝１０point.
5
5
1
2
0
0
-5
-5
S
S
F
F
-10
11.10.Gamblers
back to back,contact to contact,weave to contact,contact to weave-全て可。
Opening Time：３０sec.
Gamble Time :12"&16"-20sec. 22"&26"-16sec.
Pクラスも同じTime.
Gamble:全ての障害を使用可。二倍の得点を得られる。ただし、タイム内にFinishハードルを
通過できなかった場合はGamble pointなし。
5
10