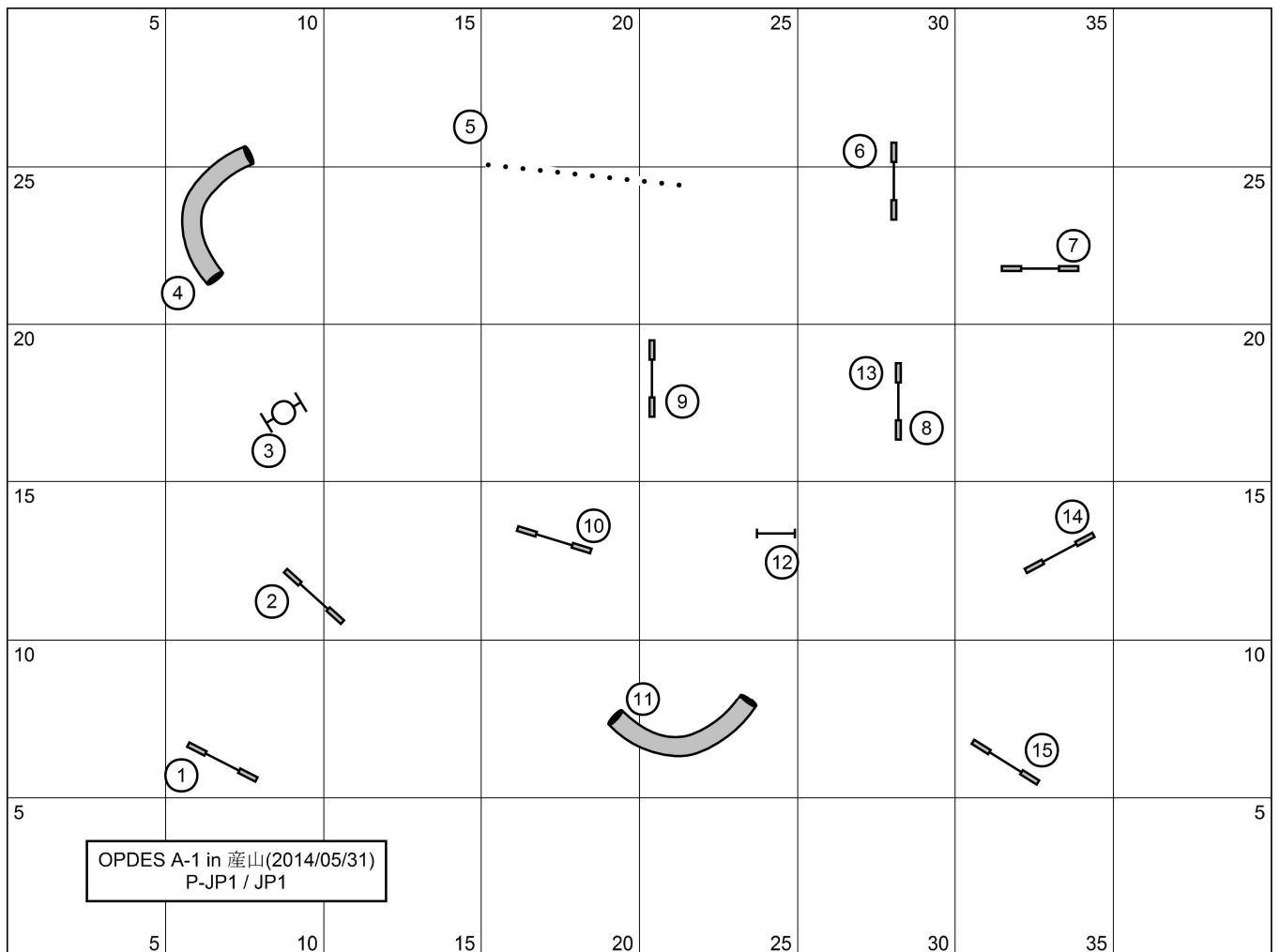
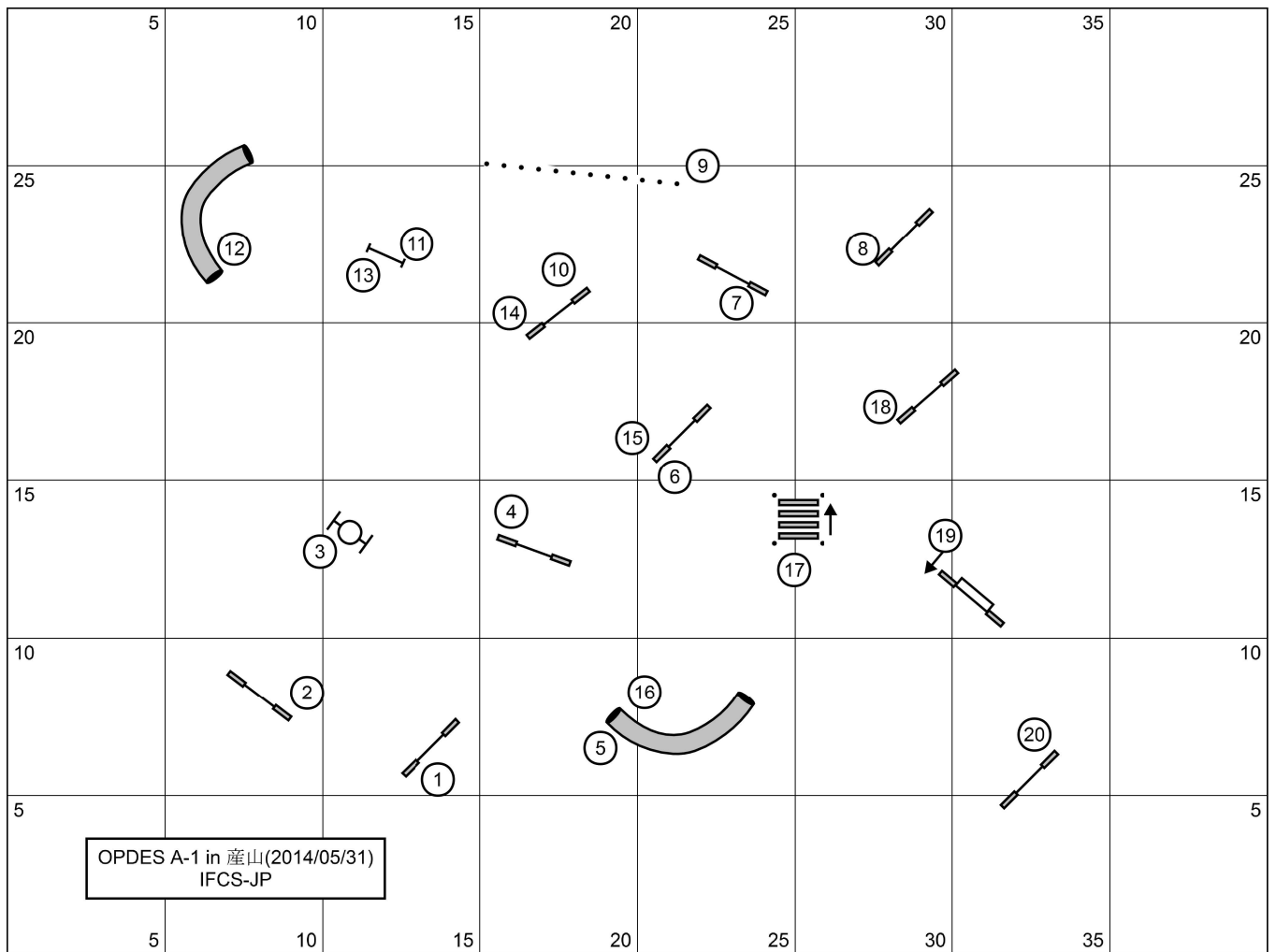
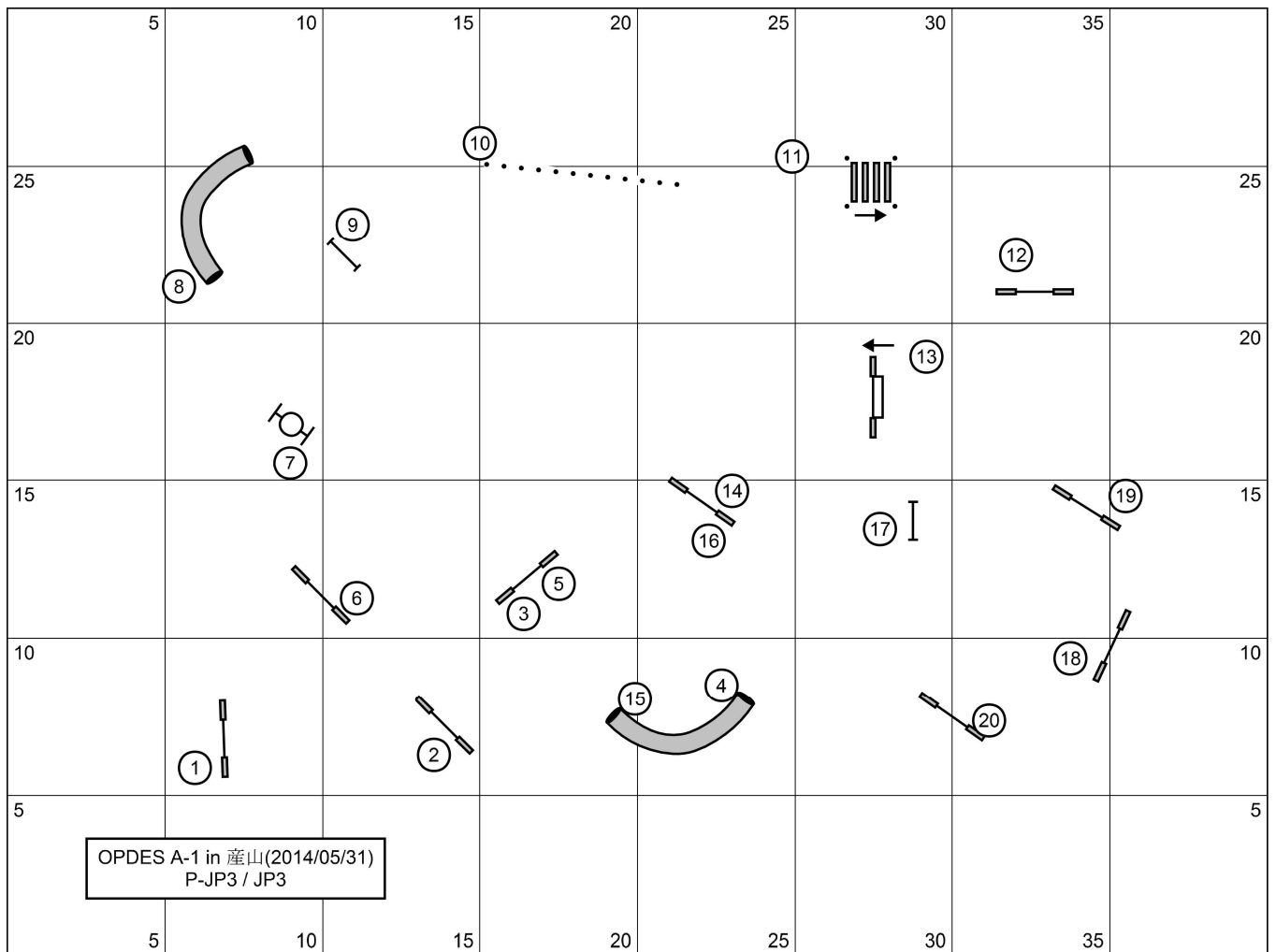
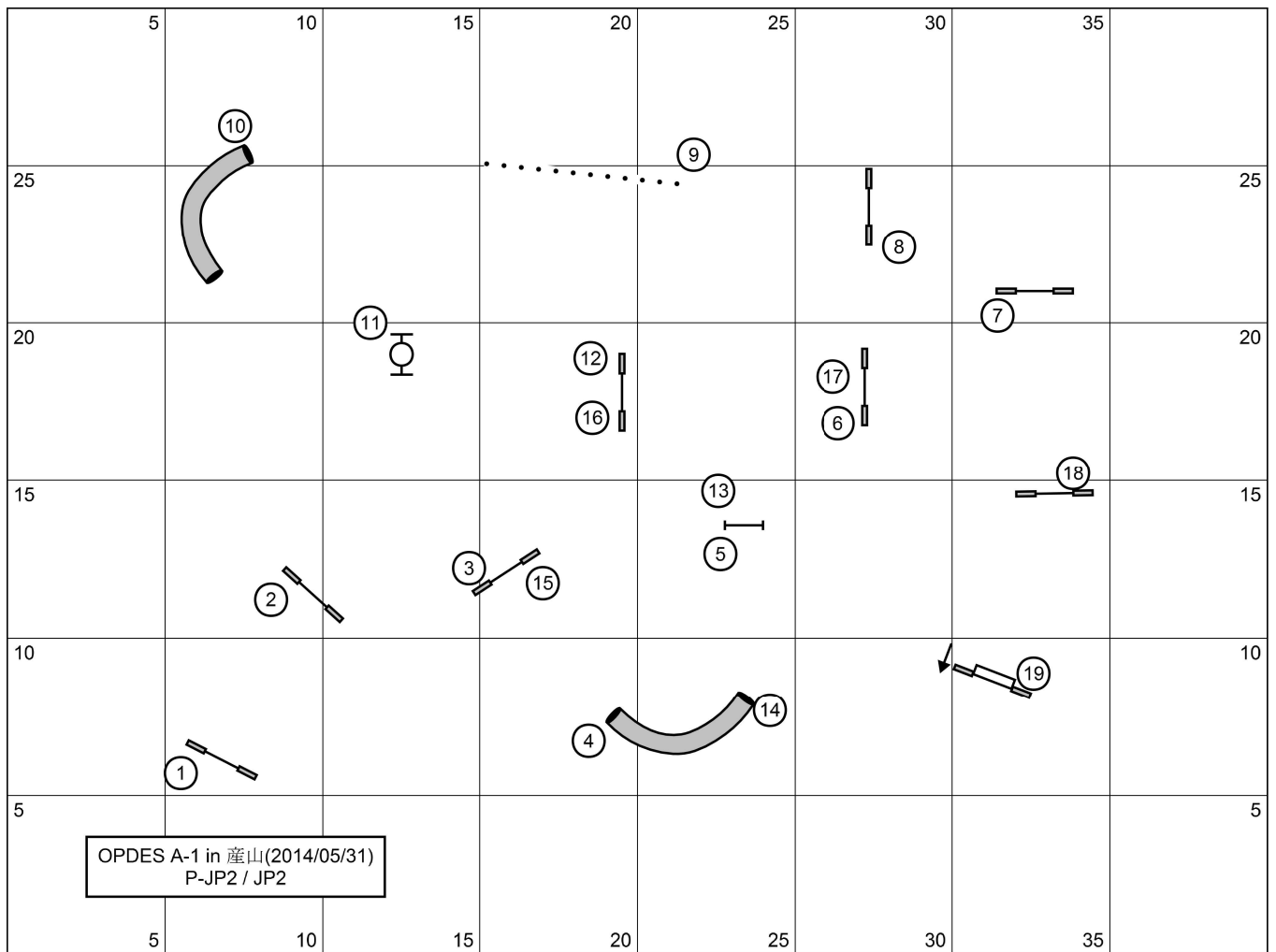
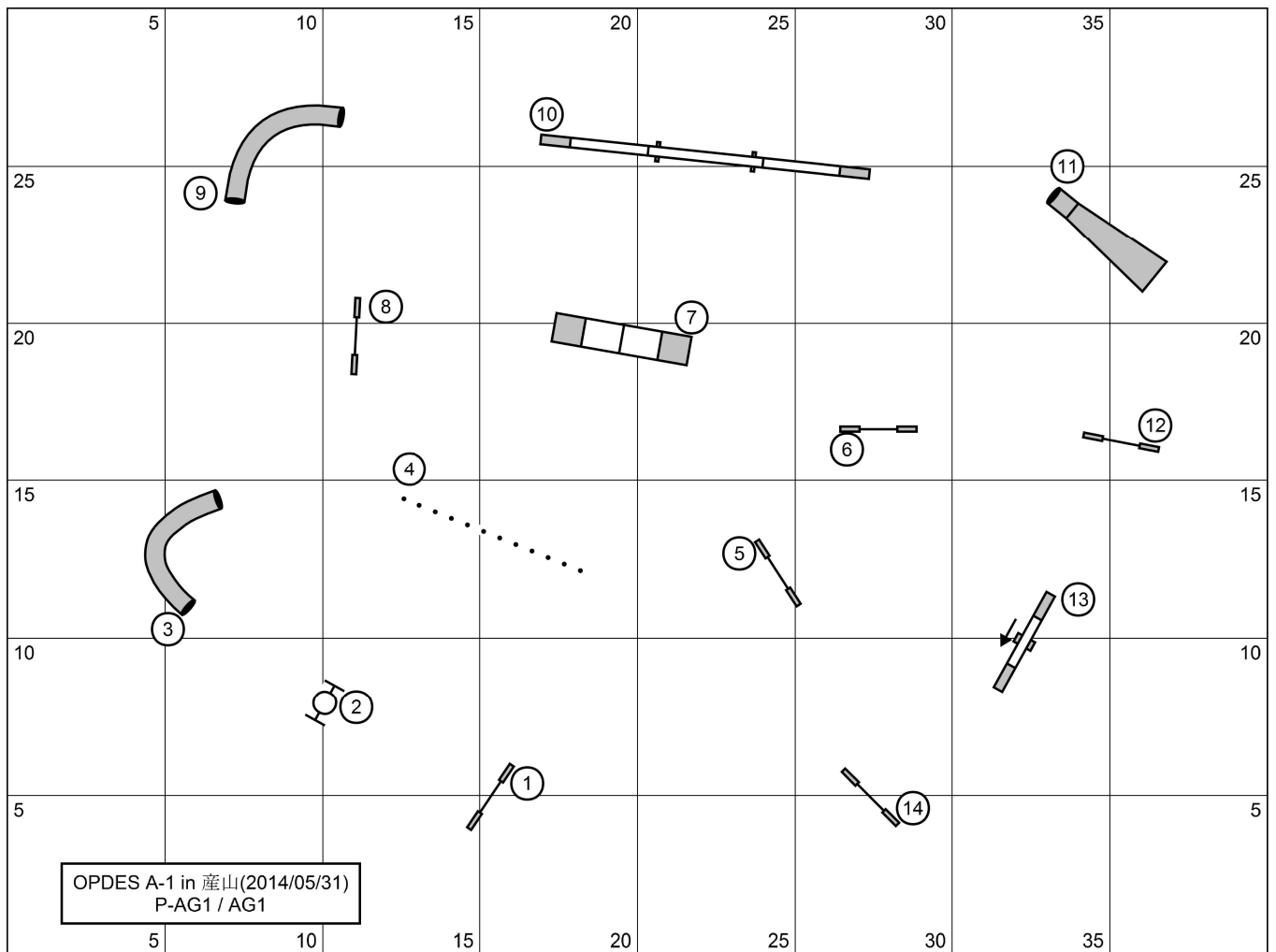
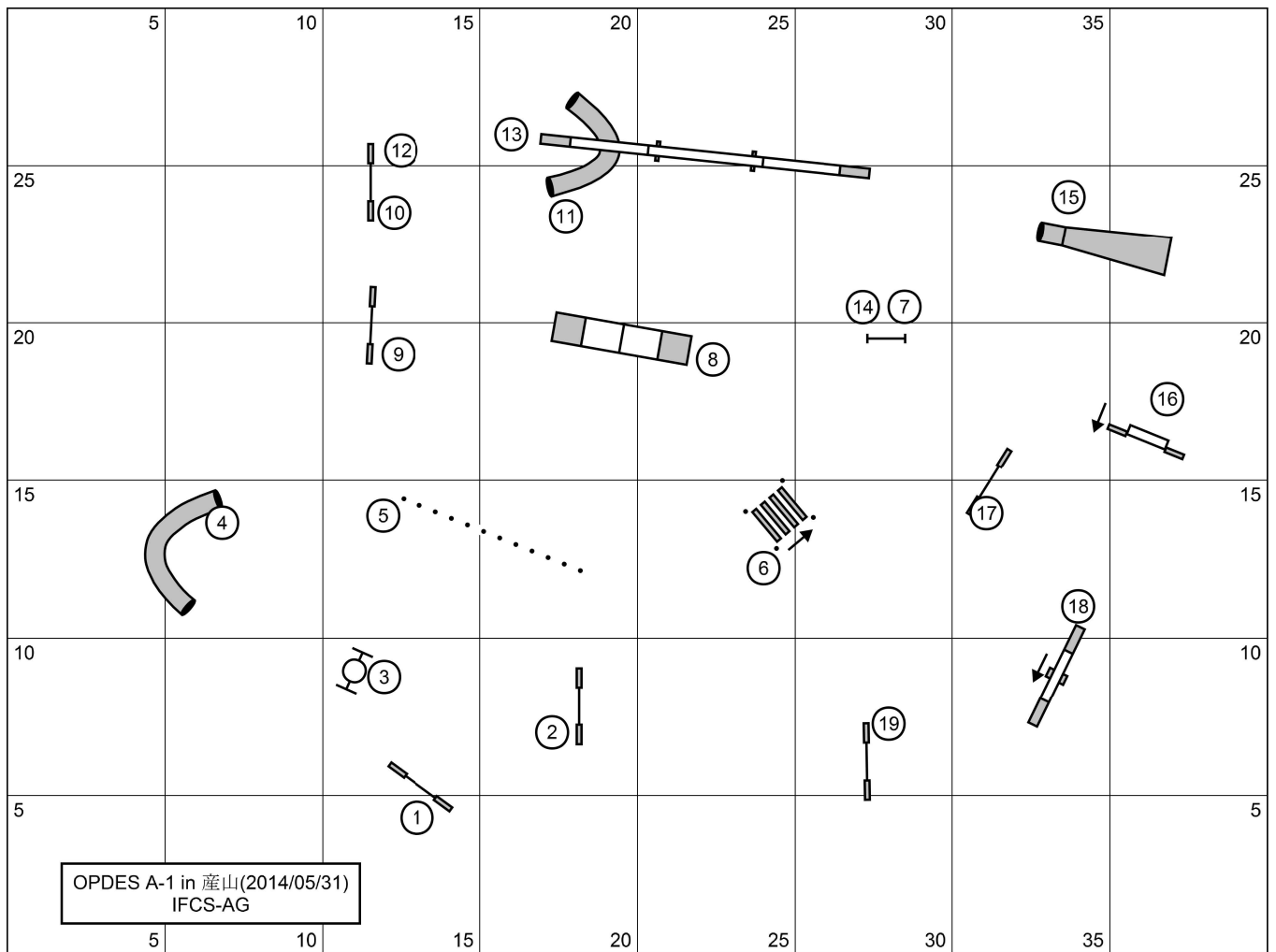
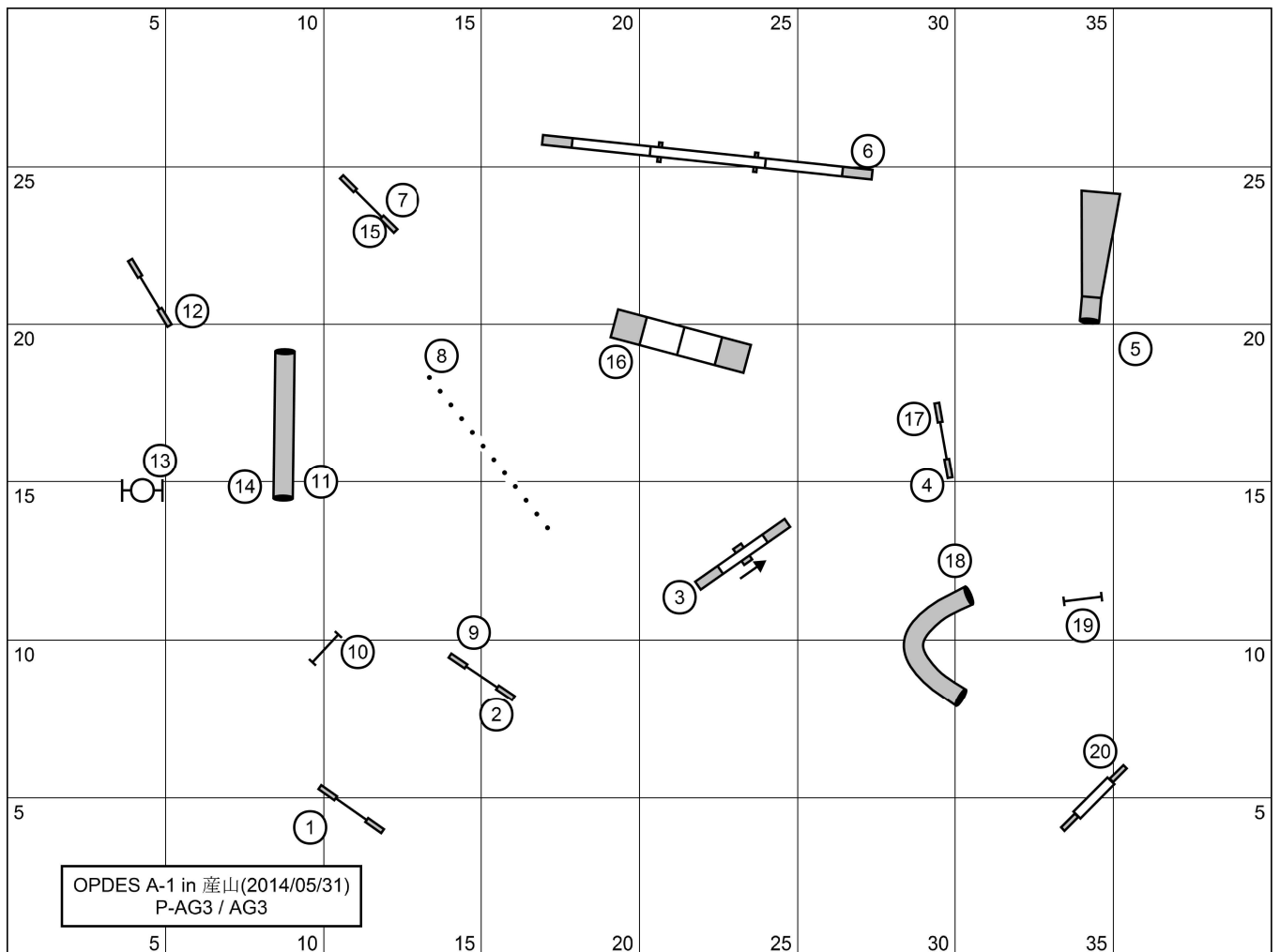
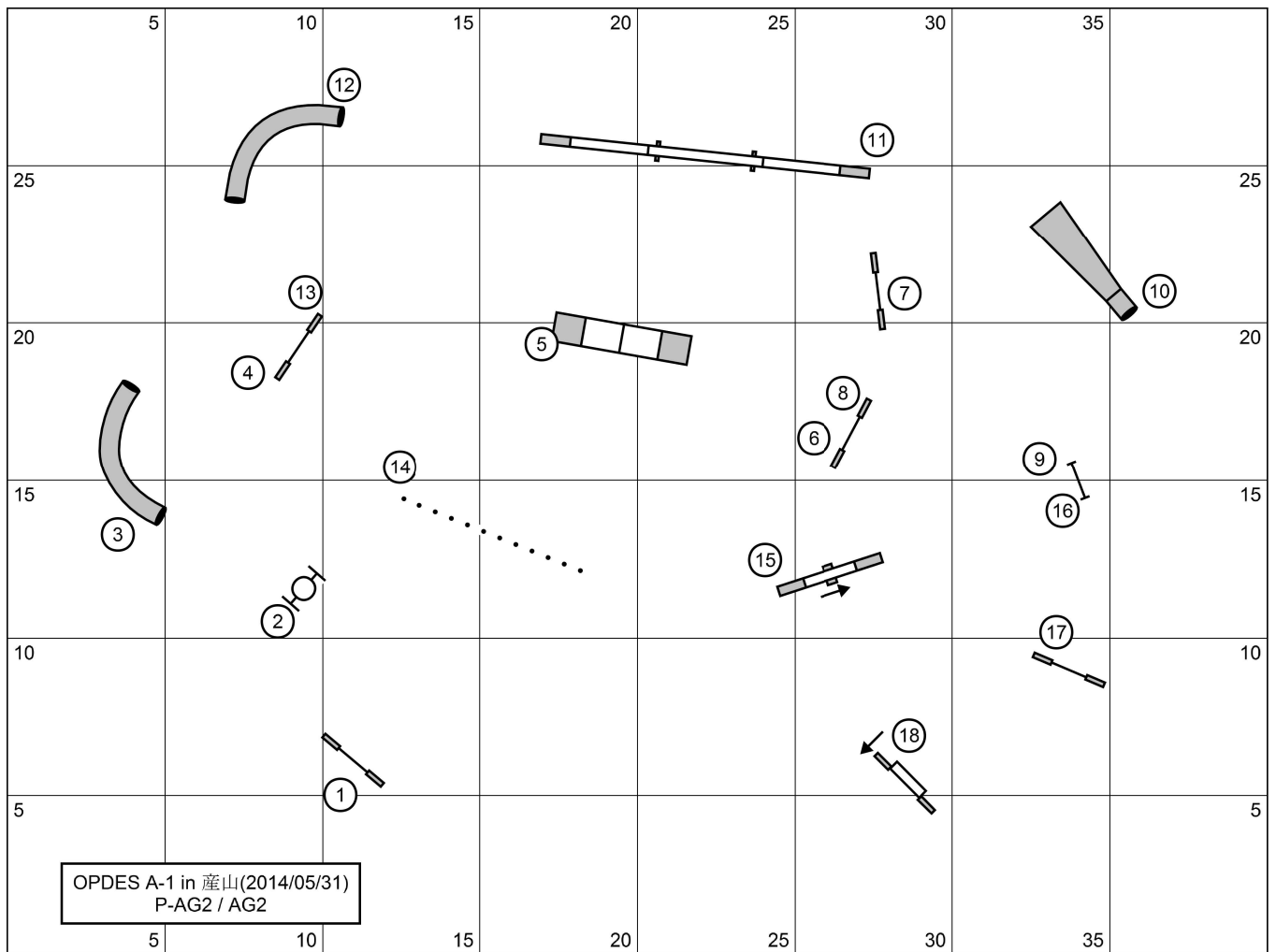
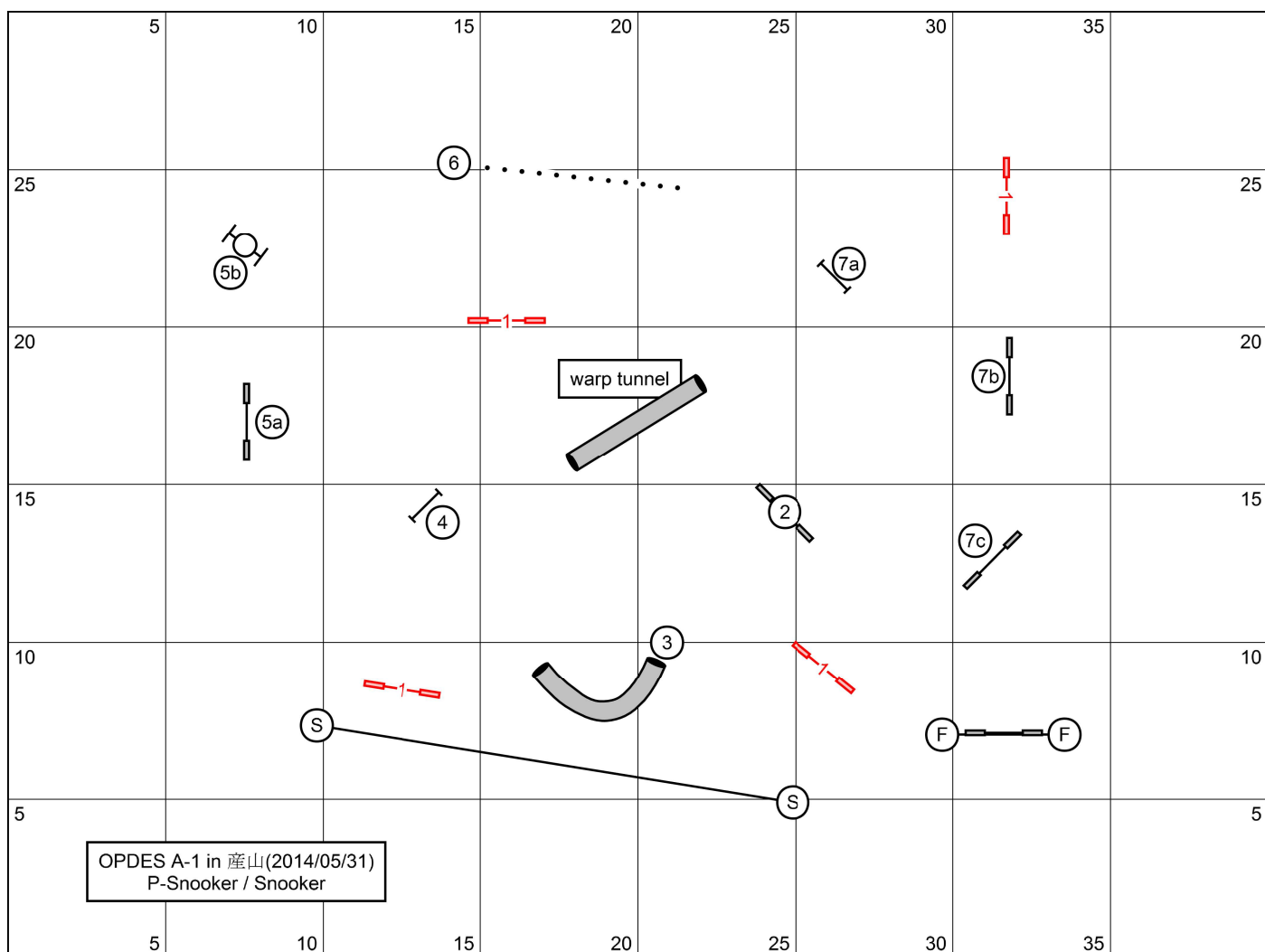












OPDES A-1 in 産山(2014/5/31) Snooker プリーフィング

制限時間：

- ◆パフォーマンス ミニ・ミディアムクラス 55秒
- ◆パフォーマンス スタンダード・ラージクラス 53秒
- ◆ミニ・ミディアムクラス 53秒
- ◆スタンダード・ラージクラス 48秒

オープニング：

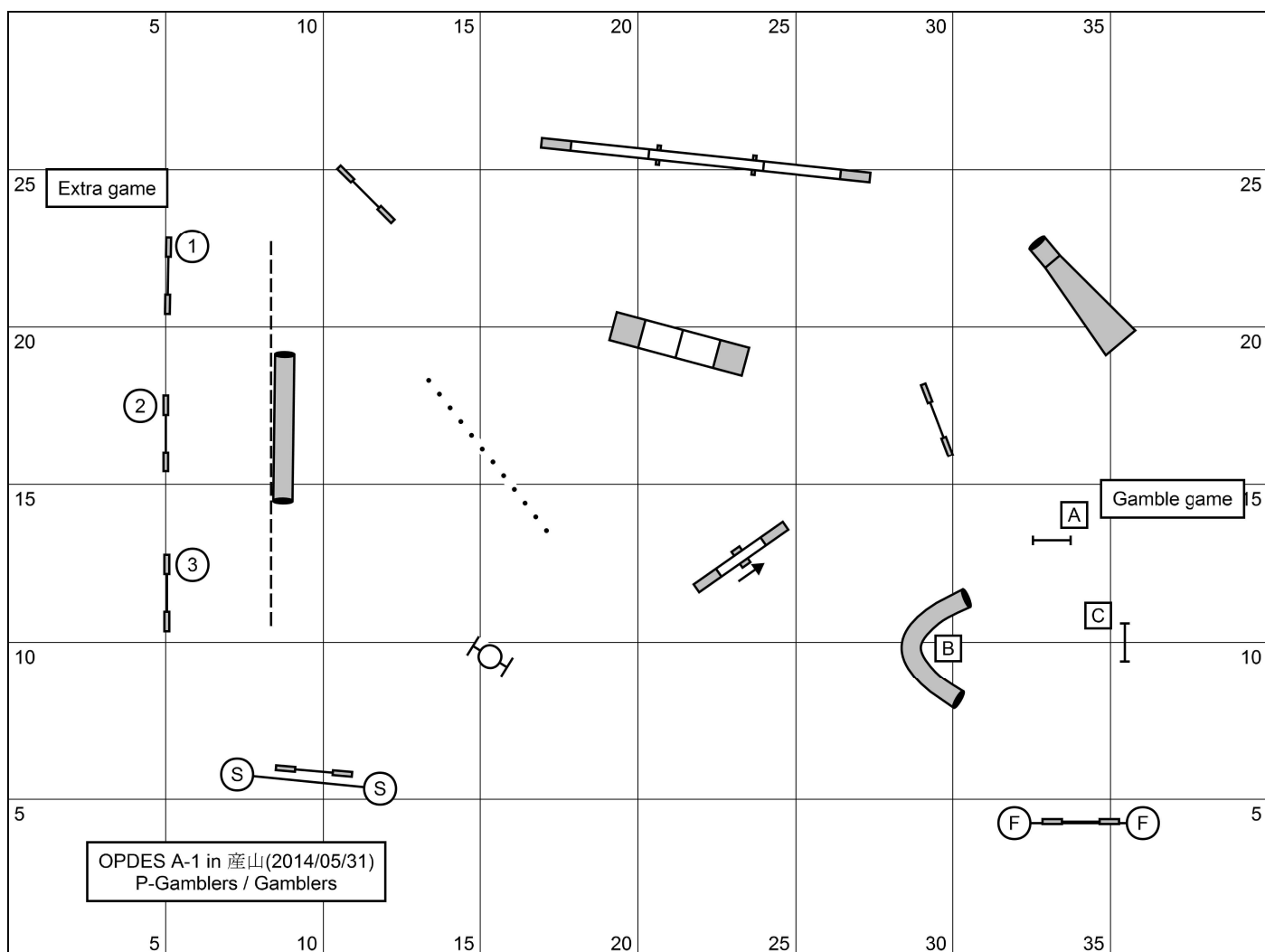
- ◆赤障害は3本または4本を使用可
- ◆2点～7点障害はどちらの方向から進入してもOK
- ◆5点、7点の組障害はどの順番から始めても、どの方向から進入してもOK
- ◆5点、7点の組障害は途中失敗しても組障害すべてを通過しなければならない（得点なし）

ワープトンネル(warp tunnel)

- ◆ワープトンネルは得点障害ではなく、障害間の移動の際に何度でも使用することができる
- ◆ワープトンネルはどちらの方向からでも進入できる

クロージング：

- ◆2点～7点障害を番号札の方向から順番通り
- ◆ワープトンネルは使用できない（使用した場合にはその時点でゲームオーバー）



OPDES A-1 in 産山(2014/5/31) Gamblers プリーフィング

得点：

- ◆1点：ハードル 2点：タイヤ、トンネル 3点：シーソー、Aフレーム 5点：スラローム、ドッグウォーク

オープニングゲーム：

- ◆オープニングゲームの制限時間は全クラス30秒
- ◆スタートハードルはポイント対象障害
- ◆フィニッシュハードルを通過した時点でゲームオーバー
- ◆障害は **back-to-back** で連続しても良い
- ◆コンタクト障害から他のコンタクト障害への連続はできない
- ◆A,B,C障害は使用してはならない（使用した場合、ギャンブルゲームの権利が無くなります）

エクストラゲーム：

- ◆①→②→③をラインの外側から成功した場合にはボーナスポイント（+6点）（3+6=9点）
- ◆ボーナスポイントは1回のみ獲得できる

ギャンブルゲーム：

- ◆ギャンブルゲームの制限時間は、パフォーマンス、ミニ、ミディアムクラスは18秒
スタンダード、ラージクラスは15秒
- ◆ギャンブルシークエンスはからはずAから開始しなければならない
- ◆ギャンブルシークエンスはA→B→Cでそれぞれオープニングゲームの2倍のポイントを与える
- ◆制限時間内であれば何度でも繰り返すことができる
- ◆制限時間内にフィニッシュハードルを超えなかった場合にはそれまでに獲得したポイントは0（ゼロ）点となる