

IFCS WAC2008 競技種目 Gamblers(Joker)について

資料提供 富永伸哉氏

1. Gamblers(Joker) とは

”Gamblers(Joker)”と言うアジリティ競技があります。この競技は、IFCS及びUSDAAの大会で公式競技として開催されております。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。

Gamblers(Joker)はアジリティリンク内に設置された多くの点数障害を制限時間以内に審査員(もしくはコース設計者)が指定した方法でクリアし、より多くの得点を獲得していくゲームです。

Gamblers(Joker)は審査員(もしくはコース設計者)によって制限時間及び各障害の点数獲得方法が指定されたオープニングとGamble/Jokerに分けられ、それぞれのシーケンスで獲得した点数の合計がそのペアの獲得点数となります。

2. Gamblers(Joker)の基本ルールについて

Gamblersにおいては、アジリティリンク内の得点障害を複数回使用することが可能です。また、審査員(もしくはコース設計者)の判断でテーブルを使用することも可能です。

GamblersはオープニングとJokerまたはGambleと呼ばれる特別なシーケンスが用意され、それぞれの制限時間内に各障害もしくは障害の組み合わせで点数を獲得しなければなりません。

審査員(もしくはコース設計者)はオープニングとGamble/Jokerの制限時間を設定します。これらの制限時間は審査員(もしくはコース設計者)の判断によってクラス別(犬の体高別)に設定される場合もあります。また、これらの制限時間とは別に各ペアのスタートからフィニッシュまでの競技時間も計測され、獲得した得点が同点の場合には競技時間が早いペアがより上位にランクされます。

指導手は他のアジリティ種目同様におやつやおもちゃ等を持って(手に持ったり、ポケット等に入れて)競技することはできません。また、犬の首輪やリードを装着したまま競技することもできません。

スタート位置とフィニッシュ位置はライン等によって明示されます。場合によっては、ハードル(ラインの代用)やテーブルを用いる場合もあります。

少なくとも15の障害がGamblers(Joker)で使用されなければなりません。

各障害の得点を明記したサインボードを設置する場合には、その障害の近くに設置されなければなりません。

獲得した障害点数はその時点で審査員によってコールされます。仮に障害をクリアできなかった場合には獲得点数はコールされません。

実際の競技においては検分(コースウォーク)前に審査員から競技ルール(主にローカルルール)が発表されます。

3. Gamblers(Joker)のオープニングについて

アジリティリンク内に設置されたスタートラインもしくはスタートハードルを犬が越えた時から競技開始となり競技時間が計測されます。スタートがテーブルの場合には、犬がテーブルから離れた時から競技が開始され、競技時間の計測が開始されます。

指導手は審査員(もしくはコース設計者)によってアジリティリンク内に設置された得点障害をオープニングの制限時間内により多くクリアしてポイントを獲得します。

オープニングの競技時間は得点障害の数などから20～50秒に設定されています。

オープニングにおいてはそれぞれの障害をクリアすることで得点を得ることができます。(障害得点は下記表を参照)

オープニングにおいては失敗なしに障害をクリアした場合にのみ得点を獲得することができます。

オープニングにおいて拒絶は審査されません。

オープニングにおいては、それぞれの得点障害は2回まで獲得することができます。もし、既に2回点数を獲得している障害をクリアしても(2回目以降)得点は獲得できません。

オープニングにおける障害得点は以下の2パターンがあり、審査員(コース設計者)によってどちらのパターンを使用するかが決まります。

障害	1-3-5-7システム	1-2-3-5システム
ハードル、ロングジャンプ	1	1
トンネル及びタイヤ	3	2
コンタクト障害、スラローム	5	3
スラローム、ドッグウォーク	7	5

審査員(もしくはコース設計者)は必要に応じて各得点障害の方向性(進行方向)や障害の組み合わせを設定することができます。この場合、コースの難易度を考慮して得点障害の方向性(進行方向)や組み合わせを考慮しなければなりません。

オープニングの制限時間はタイムキーパーによって通知されます。(ブザーもしくはホイッスルが鳴ります)

オープニングの終了を告げるブザーもしくはホイッスルが鳴った時点で障害を通過している場合(コンタクト障害の場合には折口のコンタクトゾーンを通過していること)、正しくクリアされればその障害の得点を獲得することができます。

オープニングの競技中に倒されたハードル(バー落下)については作り直されることはありません。よって一旦倒されたハードルを通過しても得点を獲得することはできません。

オープニングにおいてスラロームを失敗した場合(途中を抜けた場合)、最初からやり直すことでスラロームの得点を得ることもできますし、別の得点障害に進むことも可能です。

尚、USDAAルールにおいては、オープニングにおいて最低限獲得しなければならない得点が決められている場合があります。

オープニング制限時間	1-3-5-7システムの場合	1-2-3-5システムの場合
25秒	18ポイント	13ポイント
30秒	21ポイント	15ポイント
35秒	25ポイント	18ポイント
40秒	28ポイント	20ポイント
45秒	32ポイント	23ポイント
50秒	35ポイント	25ポイント

4. Gamblers(Joker)のGamble/Jokerについて

Gamble/Jokerの制限時間は審査員(もしくはコース設計者)によって設定されます。通常は10~20秒に設定されます。

Gamble/Jokerは障害順番の決まったシーケンスもしくはオープニング同様に制限時間内に得点障害をクリアして得点を獲得します。

Gamble/Jokerにおいてもオープニング同様に競技中に倒されたハードル(バー落下)については作り直されることはありません。(ローカルルールによってはその時点でGamble/Jokerゲームが終了となる場合もあります。)

Gamble/Jokerにおいては、すでにオープニングで2回得点獲得した障害を使用する場合があります。

Gamble/Jokerは通常3つ以上の障害によって構成されています。

Gamble/Jokerの制限時間はGamble/Jokerの対象となる障害シーケンスの最初の障害を開始する準備動作を考慮して設定されます。

Gamble/Jokerにおいては、審査員(もしくはコース設計者)の判断で特別な得点獲得ルールもしくはハンドリング条件を指定する場合があります。

ー 障害を区別する場合

例えば、コース上のハードルのみがGamble/Jokerの対象障害となるルール。この場合、Gamble/Jokerの制限時間内であっても他の障害を通過した時点でGamble/Jokerは終了となる場合もあります。

ー 指導手が遠隔(犬から少し離れて)から1つ以上の障害をクリアさせる場合

例えば、Gamble/Jokerエリアに設置された1つ以上の障害でGamble/Jokerシーケンスが構成される場合、指導手がそれらの障害をクリアさせるために犬から少し離れた場所(場所については都度審査員(もしくはコース設計者)によって指示されます。)からハンドリングするように指定されます。この場合、犬の傍で障害への指示を行った場合にはGamble/Jokerは失敗となり得点を獲得することはできません。

ー 指導手が距離指定の遠隔(犬から少なくとも5m以上離れた場所)から障害をクリアさせる場合

例えば、Gamble/Jokerエリアに設置された障害に対して指導手は少なくとも5m離れた場所から犬に対してその指示を行うように指定されます。(必要に応じてハンドリングエリアを明示するラインが設置されます。)この場合、ハンドリングエリアを超えて(犬側に近寄って)障害への指示を行った場合にはGamble/Jokerは失敗となり得点を獲得することはできません。

(※)USDAAのGamblers(Joker)においては、下記のような得点獲得ルールもしくはハンドリング条件を指定しているようです。

- 障害を区別する場合
- コンタクト障害、スラロームを用いた障害シーケンス
- ディレクションコントロールによる障害シーケンス

オープニングにおいてGamble/Jokerシーケンスの2つ以上の障害をクリアすることはできません。

オープニングにおいてGamble/Jokerシーケンスを構成するハードルを倒した場合には、Gamble/Jokerを行うことはできません。(その時点でそのペアのGamble/Jokerゲームは消滅します。)

Gamble/Jokerにおいて審査員(もしくはコース設計者)は以下を決定することができます。

- Gamble/JokerポイントはGamble/Joker障害を成功した場合に獲得することができる。
- Gamble/JokerポイントはGamble/Joker障害のすべてにおいて失敗や拒絶なしに成功した場合に獲得することができる。
- オープニングで獲得した得点はGamble/Jokerを成功させることで2倍にすることができる。(Gamble/Jokerにて獲得した得点の有無に関わらず)
- Gamble/Jokerにおいて拒絶を審査しないことができる。
- ゲームの本質に沿ったその他の決定事項を設定することができる。

Gamble/Jokerにおいて犬の体がフィニッシュライン(もしくは代用されたハードル)を超えた時、もしくはフィニッシュテーブルに犬が乗った時に競技時間がストップされます。

Gamble/Jokerの終了時間はタイムキーパーによって合図(ホイッスルが鳴ります)されます。この時点でオープニング及びGamble/Jokerで獲得した得点が確定します。

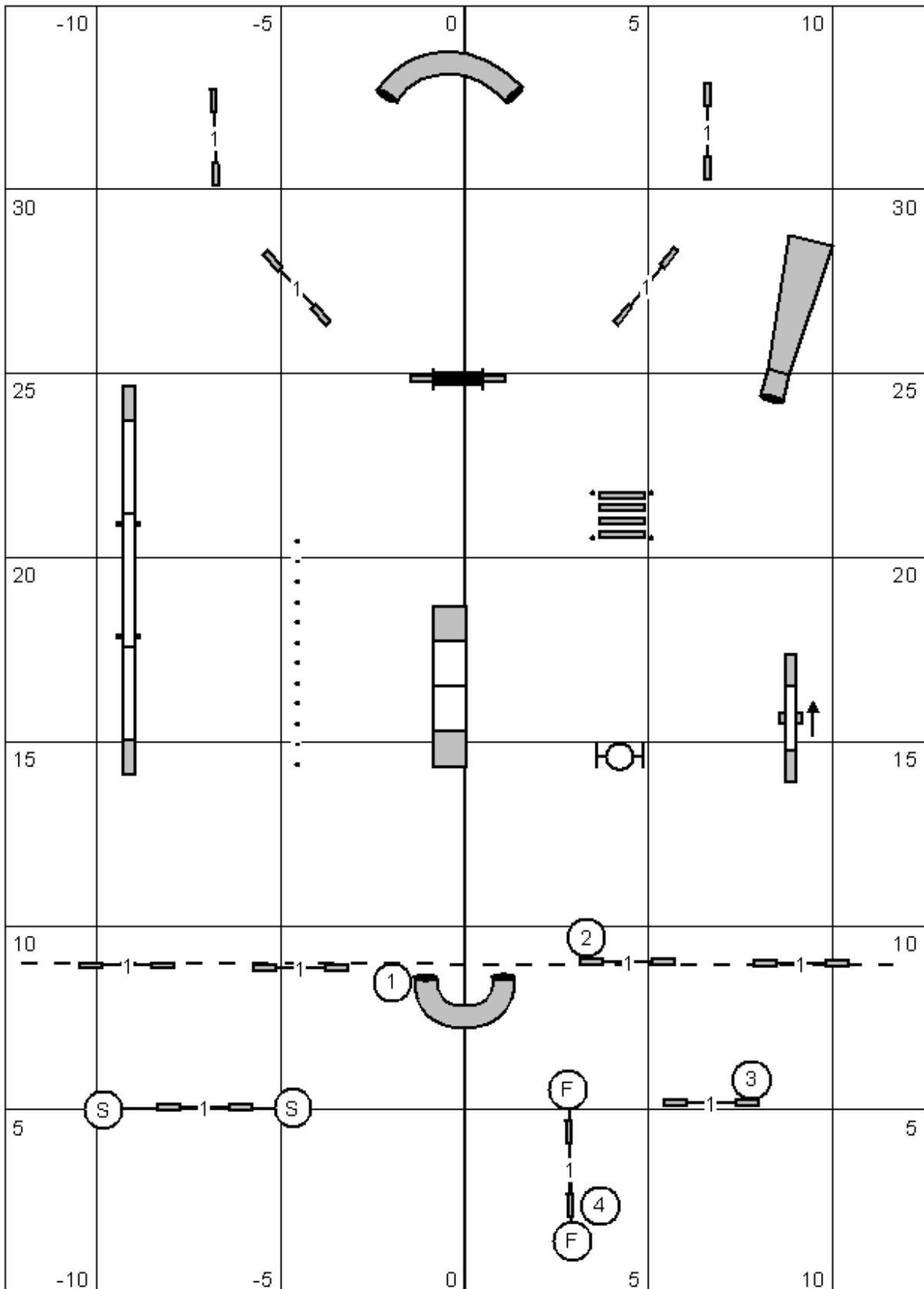
5. Gamblers/Jokerにおける禁止事項

Gamble/Jokerシーケンスの近くで何もしないで待機したり、すでに獲得済みの障害を何度も通過してGamble/Jokerの開始を待ち受けたりする行為は禁止されています。この場合、審査員の判断で失格になる場合もあります。

オープニング及びGamble/Jokerにおいて競技者自身が時計等を利用して時間を計測・確認したり、リンク外から他人が時間を告知したり、指導、助言をする事は禁止されています。この場合、審査員の判断で失格になる場合もあります。

6. 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。



Gamblers – WAC 06 - Judge: Gert Siekmans

Maxi & Midi Class

- 30 seconds for Opening Sequence and 10 sec for Gamble.

Mini & Toy Class

- 30 seconds for Opening Sequence and 11 sec for Gamble.

Overview

- Aim is to accumulate as many points as possible in the Opening sequence and then on hearing the first horn, complete the Gamble/Closing sequence with the dog working at a distance, away from the handler.
- Handlers may not use any devices for timing, making sound and other signals etc during performance of the Opening Sequence (including outside help).
- Refusals are not judged in Opening Sequence, but they are faulted in the Closing Sequence.
- If a dog displaces a obstacle during the Opening sequence which is part of the Gamble/Closing sequence, then the handler has lost the opportunity to achieve the Gamble bonus.
- The second horn will only sound to signify time is up and no bonus can be achieved if the dog does not make it to the last Hurdle ((No4) within time. If the second horn did not sound before the dog jumped the last No4 Hurdle, then it signifies the dog is in time, and if no Fault/error made within the Gamble/Closing sequence, the bonus should be achieved.
- Gamble bonus of double points achieved in the Opening sequence will be awarded for a successful Gamble/Closing Sequence, within time allotted and without Fault.
- The winner is the dog with the highest accumulation of points (including any bonus).

Opening Sequence

- Timing starts when the dog crosses the first Hurdle. One point for first/start obstacle (if bar is not knocked).
- Obstacle Values:
 - Hurdles, Long Jump & Wall Jump = 1 point
 - Tunnels & Tyre = 2 points
 - Weave Poles = 3 points
 - A-frame, Dog-walk & See-Saw = 3 points
- Will only earn points for doing each obstacle successfully twice.
- No penalty for doing obstacle more than twice other than time wasted.
- Hurdles/Obstacles displaced (including bar down) during Opening Sequence will remain so until end of round.
- Judge will say “No” for an unsuccessful attempt of Contact obstacle or Weave Poles.
- Judge will announce points achieved for each successful obstacle.
- Contact obstacles and the Weave Poles may be done back to back if unsuccessful first attempt.
- Points will not be awarded for successful back to back performance of the same Contact obstacle or Weave Poles.
- Points will not be awarded for successful back to back performance of 1 and 2 point obstacles.
- Points will be awarded for the successful performance of a Contact obstacle or the Weave Poles if the previous obstacle was a Contact obstacle or the Weaver Poles. Ie, you can go Dog-walk then Weave Poles or A-frame then Weaver Poles, etc.
- No more points will be awarded after the first horn and the handler is to direct the dog to the start of the Gamble/Closing sequence.
- If a dog is on a obstacle when the first horn sounds, points are awarded if it is certain that no fault can occur while completing it (for example, dog is already on the second contact zone).

- Gamble bonus will be lost if handler loiters during the Opening Sequence.
- Gamble bonus will be lost if dog performs any 2 or more Gamble obstacles one after the other (including same obstacle back to back) in either the forward or reverse direction during the Opening Sequence (a dog may perform a single Gamble obstacle followed by a non-Gamble obstacle and then re-attempt the same or another Gamble obstacle).
- Gamble bonus will be lost if dog performs obstacles repeatedly without accumulating points in the Opening Sequence for the purpose of waiting for the horn and the start of the Gamble.

Closing Sequence/Gamble

- There must be no Fault (including Refusals) and only one attempt during the Gamble (Closing sequence) to achieve the bonus.
- Wrong Course during the Gamble will lose the chance to receive the bonus.
- Gamble bonus will be lost if handler steps on or over the containment line while attempting the Gamble. Hands and arms over the line is acceptable.