

Übersetzung der WAO Snooker Regeln

Original: <http://www.worldagilityopen.com/WAORules&Regulations.pdf>

Ziel des Spiels ist es so viele Punkte wie möglich in der vorgegebenen Zeit zu sammeln. Das Spiel ist angelehnt an das Billiard Spiel Snooker. Der Parcours besteht aus 3 roten Sprüngen und je einem Gerät dass die anderen Snooker Farben repräsentiert. Die Farben werden wie folgt bepunktet:

Rote Sprünge: je 1 Punkt

Gelb: 2 Punkte

Grün: 3 Punkte

Braun: 4 Punkte

Blau: 5 Punkte

Pink: 6 Punkte

Schwarz: 7 Punkte

Snooker besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil, das Opening, erlaubt es dem Handler so viele Punkte wie möglich zu sammeln indem er jeden roten Sprung gefolgt von einer anderen Farbe nimmt. Die höchste erreichbare Punktzahl im Opening ist 24 (1+7+1+7+1+7). Der zweite Teil ist das Closing, in dem die Farben in angegebener Reihenfolge gelaufen werden müssen (2-7). Die maximale Punktzahl für das Closing ist demzufolge 27 (2+3+4+5+6+7).

Ein Snooker Parcours sollte wie folgt gelaufen werden:

- Startsprung
- Roter Sprung gefolgt von einer anderen Farbe
- Roter Sprung (anderer als der erste) gefolgt von einer Farbe
- Roter Sprung (anderer als die ersten beiden) gefolgt von einer Farbe
- #2, #3, #4, #5, #6, #7
- Zielsprung

Generelle Snooker Regeln

- Der Startsprung bringt keine Punkte und dient nur der Zeitmessung. Er muss in angegebener Richtung genommen werden. Er ist während des gesamten Laufs aktiv, dass heisst wenn er während des Laufes genommen wird, stoppt das Sammeln der Punkte und der Handler sollte sich direkt zum Zielsprung begeben.
- Es darf kein Gerät vor dem Startsprung genommen werden
- Der Zielsprung kann in beliebiger Richtung genommen werden. Der Zielsprung ist während des gesamten Laufs aktiv und stoppt die Zeit und Punktsammlung. Wird der Zielsprung nicht genommen, verliert der Handler alle Punkte.
- Es werden keine Verweigerungen im Opening gerichtet. Es gibt Punkte, wenn der Hund das Gerät korrekt abarbeitet. Trifft der Hund den Slalomeingang nicht, wird korrigiert und beendet den Slalom korrekt, so gibt es Punkte. Springt der Hund vom Zonenaufgang ab, wird erneut auf das Zonengerät geschickt und beendet dieses korrekt, so gibt es Punkte. Im Closing Teil werden Verweigerungen gerichtet.
- Wenn der Hund den Slalom korrekt beginnt und ihn dann verlässt, so ist dies ein Fehler. Der Richter sagt „Fault“ und der Handler sollte zum

nächsten roten Sprung gehen oder das Closing beginnen. Der Slalom darf allerdings auch korrekt beendet werden.

- Wenn der Hund das Closing beendet hat oder wenn die Pfeife ertönt, muss der Hund über den Zielsprung springen um die Zeit zu stoppen. Ansonsten verliert das Team alle Punkte.
- Der Richter entscheidet die zur Verfügung stehende Zeit. Die Zeit kann unterschiedlich für die unterschiedlichen Größenklassen sein. Ziel ist es, das Opening und das Closing in der vorgegebenen Zeit zu absolvieren. Der Zielsprung muss nicht in der gegebenen Zeit genommen werden. Der Zielsprung dient nur der Zeitstoppung falls es zum Punktegleichstand kommt.
- Ein roter Sprung muss korrekt genommen werden, Richtung egal, bevor eine Farbe (#2-#7) angelaufen werden darf. Punkte werden für das erfolgreiche absolvieren der Farbe gegeben.
- Jeder rote Sprung darf nur einmal genommen werden, egal ob die Stange fällt oder nicht.
- Geräte, die nur in eine Richtung genommen werden können (Wippe, Doppelsprung, Weitsprung, Sacktunnel) müssen in die korrekte Richtung genommen werden. Werden sie in anderer Richtung genommen, so gibt es keine Punkte und der Handler sollte mit dem nächsten roten Sprung weitermachen.
- Im Closing müssen die Geräte in angegebener Reihenfolge aus der angegebenen Richtung genommen werden.
- Kombinationen: Der Richter kann mehrere Geräte zu einer Farbe kombinieren. Der Richter legt die Reihenfolge innerhalb der Kombination fest, aber kann erlauben die Kombination im Opening in beliebiger Reihenfolge und Richtung zu nehmen. Im Closing muss die Kombination in angegebener Reihenfolge gelaufen werden. Wird im Opening ein Fehler in der Kombination gemacht, so muss diese nicht beendet werden, der Handler kann direkt zum nächsten roten Sprung gehen. Es gibt keine Punkte für die Kombination. Im Closing führt ein Fehler zum Ende der Punktesammlung.
- Handler sollte mit dem Lauf weitermachen, bis sie den Pfiff des Richters oder den Buzzer hören, der das Ende der Parcourszeit signalisiert. Wenn der Richter „Fehler“ ruft, signalisiert dies nur, dass es keine Punkte gibt, nicht dass es eine Disqualifikation war.
- Wird ein Fehler gemacht und der Richter pfeift, oder wenn der Buzzer ertönt um das Ende der Parcourszeit zu signalisieren, ist der Lauf vorbei und der Handler sollte sich so schnell wie möglich zum Zielsprung begeben um sie Zeit zu stoppen. Auf dem Weg dahin darf der Hund zusätzliche Geräte nehmen.
- Der Richter darf einen Parcours stellen in dem es schwierig ist dreimal 7 Punkte im Opening zu erreichen.
- Stoppuhren sind während der Parcoursbegehung erlaubt, aber nicht während des Laufes selbst.
- Der Richter darf zusätzliche Regeln festlegen, muss diese aber im Briefing erläutern.

Opening Szenarien

Roter Sprung direkt nach einem roten Sprung genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Fehler an einem roten Sprung	Direkt zu einem anderen roten Sprung gehen
Fehler am dritten roten Sprung	Direkt mit dem Closing beginnen (#2-#7)
Fehler an allen roten Sprüngen	Direkt mit dem Closing beginnen (#2-#7)
Den letzten roten Sprung im Opening nehmen und danach den #2 Sprung nehmen	Den #2 Sprung erneut nehmen um das Closing zu beginnen
Fehler bei einer Farbe	Es gibt keine Punkte; zum nächsten roten Sprung gehen, wenn noch einer zur Verfügung steht, sonst das Closing beginnen
Eine Farbe nach einer anderen Farbe genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Eine Kombination nicht in vorgegebener Reihenfolge genommen	Es gibt keine Punkte; zum nächsten roten Sprung gehen, wenn noch einer zur Verfügung steht, sonst das Closing beginnen
Einen Fehler in einer Kombination machen	Es gibt keine Punkte; zum nächsten roten Sprung gehen, wenn noch einer zur Verfügung steht, sonst das Closing beginnen. Die Kombination muss NICHT beendet werden
Kombination korrekt beendet, aber dann zusätzliches Gerät in Kombination genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Eine Farbe wird in die falsche Richtung genommen (Doppelsprung, Weitsprung, Wippe, Sacktunnel)	Es gibt keine Punkte; zum nächsten roten Sprung gehen, wenn noch einer zur Verfügung steht, sonst das Closing beginnen. Die Kombination muss NICHT beendet werden
Verweigerung am roten Sprung	Wird nicht gerichtet, einfach korrigieren
Verweigerung an einer Farbe, bei der der Hund am Gerät vorbeiläuft oder sich davor dreht	Wird nicht gerichtet im Opening. Es kann das selbe oder ein anderes Gerät genommen werden.
Verweigerung an einer Farbe, bei der der Hund das Gerät bereits begonnen hat	Punkte werden vergeben, wenn das Gerät korrekt wiederholt wird

Closing Szenarien

Roter Sprung genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Geräte auf dem Weg zum Zielsprung genommen, nachdem #7 beendet wurde	Kein Fehler, aber es gibt auch keine Punkte
Farbe nicht in vorgegebener Reihenfolge genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Verweigerung	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Fehler an einer Farbe	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Kombination nicht in vorgegebener Reihenfolge genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Zusätzliches Gerät in Kombination genommen	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen

Opening und Closing Szenarien

Buzzer signalisiert Ende der Zeit während Hund ein Gerät absolviert. Absolviert heisst dass der Hund mit irgendeinem Körperteil auf dem Gerät ist	Es gibt Punkte, wenn es für den Hund nicht mehr möglich ist einen Fehler am Gerät zu machen.
Zielsprung wird am Ende nicht genommen	Alle Punkte verloren
Wenn bei einer Farbe eine Stange fällt, die nicht wieder aufgelegt wird	Es werden beim nächsten Versuch Punkte vergeben, wenn der Hund durch die Ausleger läuft
Buzzer signalisiert Ende der Zeit	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen
Richter pfeift	Lauf vorbei, zum Zielsprung laufen um Zeit zu stoppen

Snooker Auswertung

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Punktegleichheit entscheidet die Zeit. Die maximale Punktzahl beträgt 51 Punkte. Diese können wie folgt erreicht werden:

Im Opening können maximal 24 Punkte erreicht werden:

- Roter Sprung (1 Punkt), #7 Gerät (7 Punkte)
- Roter Sprung (1 Punkt), #7 Gerät (7 Punkte)
- Roter Sprung (1 Punkt), #7 Gerät (7 Punkte)

Im Closing können maximal 27 Punkte erreicht werden, indem alle Farben korrekt in vorgegebener Reihenfolge abgearbeitet werden (#2-#7).