

World Agility Open Championships (WAO)

규정 & 규칙

2027 VERSION

변경사항은 노란색 하이라이트로 표시

1. *일반적인 규칙* **5**

1.1 대회의 목표와 목적 5

1.2 대회 정보 5

1.3 대회 프로그램 5

1.4 국가대표 팀 선발 과정 5

1.5 전년도 메달리스트 및 국제 대회 챔피언의 자동 출전 6

1.6 와일드카드 엔트리 7

1.7 출전견과 핸들러의 자격 8

1.8 점프 높이 디비전 (Jump Height Divisions) 10

1.9 출전견 측정 10

1.10 비용의 지급 10

1.11 행동 규칙 9

2. *이벤트* **10**

2.1 시상 및 수상 12

2.2 펜타슬론 (Pentathlon) 챔피언십 12

2.3 바이애슬론 (Biathlon) 챔피언십 13

2.4 게임 (Games) 챔피언십 14

2.5 팀 (Team) 챔피언십 14

2.6 주니어 (Junior) 챔피언십 12

3. *클래스* **15**

3.1 어질리티 (Agility) 13

3.2 점프 (Jump) 13

3.3 스피드스테이크 (Speedstakes) 16

3.4 팀 릴레이 (Team Relay) 16

3.5 갬블러 (Gamblers) 17

3.6 스누커 (Snooker) 20

3.7 보너스 클래스 24

4. *경기 순서 & 추첨* **25**

4.1 펜타슬론 (Pentathlon) 25

4.2 바이애슬론 (Biathlon) 25

4.3 게임 (Games) 25

4.4 팀 (Team) 25
4.5 점프 높이 디비전 경기 순서 26
4.6 일반적인 경기 순서 규칙 26
5. *판정* **25**
5.1 심판 27
5.2 코스 디자인 27
6. *장애물 수행 표준* **28**
6.1 A-프레임 (A-frame) 28
6.2 도그워크 (Dogwalk) 28
6.3 시소 (Seesaw) 29
6.4 파이프 터널 (Pipe Tunnel) 29
6.5 점프 (Jumps) 29
6.6 월 점프 (Wall Jump) 30
6.7 스프레드 점프 (Spread Jumps) 31
6.8 롱 점프 (Long Jump) 31
6.9 타이어 점프 (Tyre Jump) 31
6.10 테이블 (Table)과 자루 터널(Collapsible tunnel) 31
6.11 위브 폴 (Weave Poles) 32
6.12 스타트 라인과 피니쉬 라인 33
7. *점수* **34**
7.1 폴트 (Fault)와 페널티 (Penalties) 목록 34
7.2 거부 (Refusal) 36
7.3 잘못된 코스 36
7.4 타이밍 & 장비 오류 37
7.5 코스에서 출전견 방해 상황 37
7.6 점수에 관한 질문 37
7.7 컬러 (Collars)와 리드 (Leads) 38
8. *장비 사양* **38**
9. *전자 타이밍 시스템* **41**
10. *거부 가이드라인* **42**
11. *부록* 1: WAO *참가 표준 약관* **54**
12. *부록* 2: *빠른 참조 테이블* **54**

1. 일반 규칙

1.1 대회의 목표와 목적

궁극의 어질리티 대회를 제공하기 위해, 최고 레벨의 어질리티 훈련, 인간과 개의 파트너십, 스포츠맨십, 그리고 운동능력을 소개하고, 품종이 순종인지 아닌지 여부와 관계없이 모든 개들이 어질리티 스포츠를 위해 마련된 환경에서 경쟁을 할 수 있게 하는 것이 대회의 목적이다. WAO 는 합리적인 점프 높이 디비전 (division), 우수하고 안전한 표면, 재미있고 인상 깊은 환경, 공정하고 일관적인 판정, 그리고 다양한 경연과 충분한 시간을 들여 확인한 출전팀의 모든 기술을 통해 어질리티 대회의 최고를 가리기 위해 노력한다.

1.2 대회 정보

챔피언십은 아래에 명시한 World Agility Open (WAO) 규정과 규칙의 지배를 받는다. WAO 의 공식 언어는 영어이다.

1.3 대회 프로그램

1.3.1 ***개인전*** **(INDIVIDUAL COMPETITIONS)**

- ***펜타슬론*** **(Pentathlon)** ***챔피언십*****:** 2 번의 어질리티 (Agility), 2 번의 점핑 (jumping), 그리고 1 번의 스피드스테이크 (Speedstakes) 라운드
- ***바이애슬론*** **(Biathlon)** ***챔피언십*****:** 1 번의 점핑 (Jumping), 그리고 1 번의 어질리티 (Agility) 라운드
- ***게임*** **(Games)** ***챔피언십*****:** 1 번의 스누커 (Snooker) 그리고 1 번의 갬블러 (Gamblers) 라운드
- ***보너스 클래스*****:** 1 번의 스피드스테이크 (Speedstakes)

1.3.2 ***팀전*** **(TEAM COMPETITION)**

- ***팀 챔피언십*****:** 2 번의 어질리티 (Agility), 2 번의 점핑 (Jumping), 그리고 1 번의 스피드스테이크 -3 도그 릴레이 (Speedstakes 3-Dog Relay) 라운드.

1.4 국가대표팀 선발 과정

참가 국가는 대회에 참가할 팀의 선발을 담당한다. 국가대표팀 관리자는 WAO 가 인정한 단체, 위원회 또는 개인 팀 관리자가 맡아야 한다.

각 국가에서 팀을 선발할 때의 절차는 핸들러 (handler), 개 (dog) 모두에게 차별적이어서는 안 되며, 이러한 요건을 충족하는지 여부를 WAO 로부터 허가를 받아야 한다. 국가대표팀 선발 절차에서, 각 점프 높이 디비전의 바이애슬론과 펜타슬론 경기에 최소 1 마리의 개가 출전할 수 있어야 하고 이러한 점이 국가대표 선발 규칙에 반드시 명시되어야 한다. 만약 팀이 각 점프 높이 디비전에 단 한 마리의 개만 선발한다면 그 개는 그 부문의 바이애슬론과 펜타슬론 경기에 둘 다 참가할 수는 있지만 WAO 는 참가 국가에게 각 경기를 한 마리씩 뛸 수 있도록 각 점프 높이 디비전에서 최소 두 마리의 개를 선발할 수 있도록 권고한다.

기타 직책의 경우 국가대표팀 관리자의 재량에 따라 충원될 수 있다.

팀 매니저 또는 코치가 자신의 출전견을 국가대표팀에 참가시키길 원할 경우, 다른 국가대표 선발전에 나온 경쟁자와 마찬가지로 발표된 선발 규칙 모두를 따라야 한다.

만약 팀 매니저가 특정 선수의 선발을 이행하고 싶지 않다면 반드시 그 이유를 WAO 조직위원회에 제출해야 한다. 선수 선발전에 참가한 누구라도, 해당 선수의 선발이 개인, 출전견, 팀, 경기 또는 WAO 대회 진행에 이롭지 않다고 판단될 경우 팀 매니저가 WAO 조직위원회에 요청하여 선수 선발을 거부할 수 있음을 이해하고 있어야 한다.

국가는 자신들만의 행동 규정 (WAO 의 스포츠맨십 가이드라인 이외의)을 정하고 각 팀 구성원의 역할을 정해줄 수 있다. (모금 활동 지원 등). 이러한 정보는 반드시 공식 발표되고, 팀 구성원에게 제공되어야 한다. 행동 규정을 준수하지 않았거나 팀의 책임을 이행하지 않은 팀 구성원을 퇴출시키는 것은 국가대표팀 관리자의 자유재량이다. 대표팀 선발에 통과한 팀원을 퇴출시킬 경우, 관리 팀은 반드시 WAO 조직위원회에 연락하고, 팀원을 퇴출하기 전 위원회로부터 승인을 받아야 한다.

주최국의 법으로 인해, 혹은 긴 비행시간과 높은 비용 때문에 출전견과 함께 주최국으로 입국할 수 없는 경우, 주최국 또는 다른 국가에서 대체 출전견을 제공할 수 있다. 대체 출전견이 필요한 경우 그 사실을 반드시 서면으로 WAO 조직위원회에 통보해야 한다. WAO 위원회는 요청을 사례별 (case-by-case)로 검토하게 된다.

각 국가의 관리 팀 그리고 팀 선발 기준은 WAO 조직위원회로부터 허가를 받아야 하고 그 기준은 WAO 의 공식 웹사이트 www.worldagilityopen.com 에서 확인할 수 있도록 한다.
대표팀 선발 문서 제출은 선발 이벤트 개최 최소 3개월 전에 이루어져야 한다.

WAO 의 요청이 있을 경우, 팀 관리자는 모든 단체 모금 수입은 물론 개별 팀 구성원의 지출에 관한 회계 자료를 제출할 수 있어야 한다.

매해 각국에서 하나의 단체, 위원회 또는 팀 매니저가 WAO 에 팀을 출전시킬 수 있다. 동일 국가에서 한 개 이상의 단체, 위원회 또는 개인이 WAO 대회 출전에 관심을 가질 경우, WAO 조직위원회는 해당 대회 전년도 6 월에 공식 문서 제안을 검토하게 된다.

1.5 전년도 메달리스트 및 국제 대회 챔피언의 자동 출전

1.5.1 *전년도* WAO *메달리스트의 자동 출전*

각 점프 높이 디비전의 펜타슬론, 바이애슬론, 그리고 게임 종목에서 금메달, 은메달 또는 동메달을 수상하였을 경우, 자동으로 다음 해 같은 종목에 출전할 수 있다. (예를 들어, 2019 년 바이애슬론에서 메달을 수상하였을 경우, 2020 년 바이애슬론 경기에 출전할 수 있다.)

보너스 클래스의 각 체고 WAO 금메달리스트는 자동으로 다음 해의 WAO 바이애슬론 경기에 초대된다.

전년도 메달리스트가 다음 해 국가대표 선발전을 통과하지 못할 경우, 와일드카드로 출전하게 된다. 국가대표 선발전을 통과한 경우에는, 전년도 메달을 수상한 종목의 추가 엔트리에 이름을 올려 출전하게 된다. 따라서 해당 국가는 해당 종목에 출전할 수 있는 출전견을 추가로 확보할 수 있다. 예를 들어, 2019 년 바이애슬론 300 종목에서 이탈리아 팀이 금메달을 땄을 경우, 이탈리아 팀은 2020 년 바이애슬론 300 종목에 4 마리의 개를 출전 시킬 수 있다.

메달 수상자가 이듬해 국가대표 선발전에서 탈락한 경우, 전년도에 메달을 수상한 종목에만 출전할 수 있다. 또한 각 점프 높이 디비전의 7 장의 와일드카드 중 한 장을 신청할 수 있다 (섹션 1.6 참고). 와일드카드 출전권을 얻었을 경우, 전년도 메달을 수상한 종목의 개별 클래스는 물론 다른 개인전 경기의 클래스도 참가할 수 있다.

주니어 선수권의 각 점프 높이 디비전에서 WAO 동메달, 은메달, 금메달을 딴 선수들은 다음 해의 WAO 에 자동으로 초대된다. 만약 그들이 후속 WAO 에서 주니어 연령 기준을 충족한다면, 그들은 모든 종목에서 주니어로서 경쟁할 수 있으며, 이것은 그 국가가 해당 점프 높이 디비전에 2 명의 주니어 핸들러를 포함한다는 것을 의미한다. 만약 그들이 후속 WAO 에서 주니어 연령 기준을 통과하지 못 한다면, 그들은 자국 팀의 추가 선수로 모든 경기에 참가하게 된다. 그러므로, 해당 국가는 경기에 더 많은 출전견을 참가 시킬 수 있다는 것을 의미한다. 예를 들어, 2022 년 체고 300 부분의 주니어 핸들러 금메달리스트가 이탈리아 선수였고, 해당 금메달리스트가 후속 WAO 에서도 주니어 연령 조건을 충족한다면, 이탈리아 2023 년 팀에는 300 체고의 주니어 2 명이 출전할 수 있다. 만약 연령 조건을 충족하지 못 하는 경우, 해당 선수는 모든 일반 경기 (펜타슬론, 바이애슬론, 게임즈)에서 300 체고의 출전견으로 참가하게 된다.

1.5.2 *전년도 국제 대회 챔피언의 자동 출전*

아래에서 언급된 개인전 대회에서 금메달을 수상한 경우, 다음 해 개최되는 WAO 의 모든 개인전 대회에 와일드카드 자격으로 자동으로 초대된다. :

- FCI Agility World Championships: 개인 (individual)
- FCI Agility Championship of the Américas y el Caribe: 개인 (individual)
- Open Agility Championship of the Américas y el Caribe: 개인 (individual)
- European Open: 개인 (individual)
- IFCS Agility World Championships: 올-어라운드 챔피언 (All-Around Champion)

위와 같은 와일드 카드에 더하여 WAO 조직위원회는 매년, 각 점프 높이 디비전에서 7 마리의 출전견을 선발한다.

WAO 섹션 1.5.1 및 1.5.2 에서 경쟁 자격이 있는 모든 사람 중 국가 대표팀의 일원으로 경쟁하지 않는 자는 해당 이벤트에 와일드카드 메달리스트로 참가하고자 하는 의사를 밝히기 위해 3 월 1 일까지 WAO 사무실에 신청해야 한다.

1.6 와일드카드 엔트리

WAO 조직위원회는 각 점프 높이 디비전에 최대 7 마리의 출전견 (이에 더해, 전년도 WAO 메달 수상자 및 국제 대회 챔피언 포함, 섹션 1.5 참고) 을 개인 참가자 자격으로 선발하고, 이들은 2-3 개의 개인전 경기 (펜타슬론, 바이애슬론, 게임) 에 참가할 수 있다. 각 개인전 경기의 점프 높이 디비전에는 최대 5 장의 와일드 카드가 있다.

위와 같은 포지션으로 지원할 때 특별한 제한이나 자격 요건은 없다. 따라서 어떤 핸들러든 신청할 수 있지만 와일드카드 선정 위원회가 경기에서 우수한 성적을 거둘 수 있다고 판단한 참가자들에게 와일드카드 자리를 제공한다.

2019 년 WAO 펜타슬론의 어질리티 클래스, 바이애슬론의 어질리티 클래스 그리고 게임의 어질리티 클래스 경기들 각 점프 높이 디비전의 금, 은, 동메달 리스트들은 전년도 메달을 획득한 경기에 자동으로 초청되어 다음해 WAO 경기에 참가할수 있다 (예를 들어 2019 년 바이애슬론 어질리티 클래스 메달리스트들은 2020 년 바이애슬론 어질리티 경기에 자동으로 초대된다). 보너스 클래스의 각 체고 WAO 금메달리스트는 자동으로 다음 해의 WAO 바이애슬론 경기에 초대된다. 2019 년도 메달리스트가 자국의 2020 년 WAO 팀 자격을 얻지 못한 경우, 와일드 카드로 경기를 뛰게 된다. 전년도 메달리스트가 다음해 국가대표 선발전도 통과한 경우, 메달을 수상한 종목의 추가 엔트리에 이름을 올려 출전하게 된다. 따라서 해당 국가는 메달을 수상한 종목에 출전할 수 있는 출전견을 추가로 확보하게 된다. 예를 들어, 미국 팀에 2019 년 바이애슬론 어질리티 300 금메달리스트가 있다면, 미국팀은 2020 년 바이애슬론 어질리티 300 점프 높이 디비전에 4 마리의 개가 참가할 수 있다. 또는, 2019 유럽피언 오픈 (EO) 라지 독 우승자가 이태리 팀이고 그 우승자가 또한 2020 년 WAO 이태리 팀에 선발됐다면 이태리는 바이애슬론 어질리티, 펜타슬론 어질리티 그리고 게임 어질리티 600 높이 디비전에 4 마리의 개가 참가할 수 있다.

한 마리의 개(예비 출전견 포함)와 함께 국가 대표 팀에 속한 경우, 다른 개와 함께 와일드카드를 신청할 수 없다.

국가 대표팀의 예비/교체 멤버로 제안을 받은 경우에도 예비 출전견과 함께 와일드카드를 신청할 수 있지만 만약 와일드 카드를 신청하였는데 동시에 팀의 예비/교체 멤버로서 팀의 호출을 받게 된다면 팀에 합류해야 한다. 이럴 경우 와일드카드 자격으로 경기에 참여할 수 없으며, 이미 지급한 비용은 몰수하게 된다. 팀의 예비/교체 멤버 자리를 수락하지 않는다면 이는 적용되지 않는다.

만약 2 마리의 개와 함께 국가대표 팀을 신청하였고, 1 마리는 국가대표팀에 선발되고 다른 1 마리가 그러지 못할 경우, 다른 개와 함께 와일드카드 자리를 신청하기 위해 국가대표 팀 선발을 거부할 수 없다.

핸들러가 와일드카드로 참여하길 원할 경우, 와일드카드 엔트리 모집 마감 전까지 와일드카드 엔트리 양식을 완료하여 WAO 조직위원회에 제출해야 한다. (웹사이트 참조).

WAO 조직위원회가 와일드카드 신청을 받아들인 경우, 해당 핸들러는 국가 매니저의 페이스북 페이지에 참여할 수 있고 수요일에 열리는 매니저 회의에 참여할 수 있다.

와일드카드 출전자는 WAO 의 깃발 아래에서 뛰어야 하고, 반드시 WAO 유니폼을 입어야 한다.

1.7 출전견과 핸들러의 자격

1.7.1 *출전견*

순종인지, 잡종인지 여부와 관계없이 건강하고, 훈련된 18 개월 이상의 모든 개는 WAO 대회에 참가할 수 있다.

생리중인 암컷도 대회에 출전할 수 있다. 생리중인 암컷은 순서에 따라 자신이 할당받은 위치에서 뛰면 되지만 다른 출전자와 링 크루 (ring crew)가 알 수 있게 자신이 뛸 차례를 알려야 한다 (BIS (Bitches In Season)로 표기)). 스타트라인에서는 보호 매트가 사용된다. 만약 암컷이 대회 중에 생리 기간에 접어들었다면 매니저 테이블 (Manager's Table)은 그 즉시 공지해야 한다.

앞을 보지 못하는 개는 출전할 수 없다.

임신 중인 암컷은 출전할 수 없다.

대회 전 21 일 내에 전염병에 걸린 기록이 있는 개는 출전할 수 없다.

모든 출전견은 대회 등록 시 공식적인 검사를 받아야 하고, 수의사의 판단에 출전이 부적합하거나 대회 출전이 개에게 고통 또는 상당한 손상을 입힐 수 있다고 판단한 경우, 대회에 출전할 수 없다.

WAO 조직위원회는 재량에 따라 대회 기간 동안 언제든지 수의사에게 검사를 받도록 출전견에게 요구할 수 있다.

대회 공식 수의사로부터 허가를 받거나 또는 치료를 목적으로 출전견의 몸에 무언가를 부착한 것이 아닐 경우, 테이프를 감거나 붕대를 감은 출전견은 대회에 출전할 수 없다.

와일드카드 엔트리를 제외하고, 국가의 공식 WAO 팀 엔트리에 올라있지 않은 개는 대회에 출전할 수 없다. 팀 엔트리 신청 마감일이 지나면 추가로 개를 등록할 수 없음을 명확히 한다.

1.7.2 *핸들러*

WAO 는 WAO 에서 정한 규칙을 따르는데 동의한다는 것을 조건으로 모든 사람에게 출전할 자격을 부여한다.

팀 선발에서, 핸들러는 자신이 대표하는 국가의 시민이거나 출생증명서를 갖고 있어야 하고 해당 국가에서 태어난 부모 또는 조부모가 있거나 영주권 자격을 가져야 한다.

한 나라의 대표로 WAO(세계 애질리티 대회)에 참가한 핸들러는, 그가 출전 자격이 있는 다른 나라의 대표로 참가할 수 없으며, 이는 해당 WAO 대회가 끝난 후 3년간(즉, 2회의 WAO 대회 기간) 적용된다.

단, 거주지에 중대한 변경이 발생하여 이전에 대표했던 나라에서 정기적으로 애질리티 대회에 참가하는 것이 현실적으로 불가능한 경우(예: 거리가 너무 멀어 이동이 어려운 경우 등)에는, 해당 핸들러는 WAO 조직위원회에 예외를 신청할 수 있다. WAO는 핸들러의 거주 상태 및 참가 자격 여부에 대해 최종 결정을 내린다. 2024년, 2025년, 또는 2026년에 2개 이상의 국가 선발전에 참가하여 이 규칙을 위반한 자는 규정 위반 경위를 설명하기 위해 WAO에 연락해야 한다. WAO는 개별 검토를 거쳐 해당 선수가 출전할 수 있는 국가가 있는지, 있다면 어느 국가를 대표해 출전할 수 있는지를 명확히 할 수 있다. 사전 확인을 거치지 않고 지난 3년 동안 2개 국가의 선발전에 참가한 사실이 확인된 자는 3년의 유예 기간이 경과할 때까지 대회 참가가 거부되거나 제외될 수 있다.

WAO 의 참가업체 및 참가자는 다른 참가자와 출전견에게 올바르고, 스포츠맨다운 행동을 취해야 한다. 그렇지 않을 경우 이벤트에서 제외되고, WAO 조직위원회의 결정에 따라 향후 열릴 WAO 챔피언십에 참여하지 못할 수 있다.

핸들러는 대회에서 여러 마리의 개와 함께 출전하는 것이 가능하다. ('팀 릴레이'의 경우는 예외, 섹션 3.4 참고). 하지만 경기가 동시다발적으로 열리는 대회의 특성상, 여러 마리와 함께 출전한 핸들러의 경기 순서가 겹치는 일이 발생할 수

있기 때문에 WAO 는 팀이나 개인에 미치는 영향을 고려하여 팀을 구성할 것을 장려한다. (섹션 4.6 참고)

와일드카드 엔트리를 제외하고, 국가의 공식 팀 WAO 엔트리에 올라있지 않은 핸들러는 대회에 출전할 수 없다. 팀 엔트리 신청 마감일이 지나면 추가로 개를 등록할 수 없음을 명확히 한다.
팀 엔트리 양식에 각 높이 디비전마다 최대 3 명의 예비 선수를 넣을 수 있다.

WAO 에 참가한 모든 출전견에게 발생하는 위험은 핸들러의 몫이다. WAO 와 대회 관리자는 대회가 정상적으로 이뤄지는 동안 개, 사람, 또는 재산상 손실, 피해 또는 부상에 대한 책임을 지지 않는다.

링 크루 그리고 심판진은 경기 시작 전 점프 바와 다른 장비가 올바르게 설치되었는지 확실하게 확인한다. 하지만 코스를 점검하고 장비가 출전견에게 적절한지 여부를 확인할 궁극적인 책임은 핸들러에게 있다.

1.7.3 *주니어 핸들러 자격*

국가는 각 점프 높이 디비전에 한명의 주니어 핸들러를 포함시킬 수 있다. 모든 주니어 핸들러의 출생년도는 2008 년 5 월 1 일 당일 또는 이후여야 한다. 핸들러는 체크인시에 여권 또는 사진과 출생년도가 기재된 정부 공식 문서를 지참해야 한다. 그렇지 않을 경우 대회에서 제외된다. 주니어 핸들러의 출전견은 오직 주니어 핸들러하고만 짝을 이룬다. 주니어 핸들러는 팀경기에 참가할 수 있다.

1.7.4 *엔트리 거부에 관한 정책*

WAO 조직위가 참가자 또는 출전견이 대회에 피해를 줄 수 있다고 판단하는 경우 엔트리에서 제외시킬 수 있다. 이러한 상황이 발생할 경우, 위원회는 해당 국가의 팀 매니저에게 문서를 통해 그 사실을 통보한다.

또한 대회 도중에도 WAO 조직위가 참가자 또는 출전견이 대회에 피해를 줄 수 있다고 판단하는 경우에 출전을 중단시킬 수 있는 권리를 갖는다.

행위의 적절성에 관한 책임은 전적으로 WAO 조직위원회에 있다.

1.7.5 *엔트리 변경 & 부상으로 인한 교체*

참가 국가는 클래스 엔트리 마감일 이후, 아래와 같은 상황이 발생한 경우를 제외하고 엔트리를 변경할 수 없다. :

- WAO 가 오류를 범하여 경기 순서 (running order)가 처음에 제출된 엔트리와 일치하지 않을 경우.
- 출전견을 측정한 결과 더 높은 높이의 점프 디비전으로 배정되어야 할 경우
- 출전견이 모든 경기를 뛸 수 없는 경우
- 핸들러가 모든 경기를 뛸 수 없는 경우

기권은 오직 팀 매니저만이 수행할 수 있으며 핸들러나 출전견의 부상으로 인한 기권은 핸들러의 동의가 없어도 기권 시킬 수 있다. 기권은 대회 매니저의 승인을 받아야 한다.

부상으로 인해 기권한 출전견의 경우, 나머지 WAO 경기에도 참여할 수 없다. 이러한 경우 해당 국가의 공식 WAO 엔트리에 이름이 올라가 있는 다른 출전견과 교체할 수 있고 이는, 마지막 공식 트레이닝 세션이 종료된 시점에서 10 분 후 까지만 허용된다. 개막식 시간은 행사 일정에 따라 지정된다. 교체 출전견은 이전 출전견의 경기 순서를 그대로 따른다.

핸들러가 부상을 당해 경기에 뛸 수 없는 경우, 해당 국가 공식 WAO 엔트리에 이름이 오른 대체 핸들러와 출전견이 부상을 당한 핸들러와 출전견 대신 경기에 출전할 수 있다. 부상으로 교체된 핸들러와 파트너견은 WAO 의 나머지 경기에도 출전할 수 없다. 대체 선수를 투입할 경우에는 마지막 공식 트레이닝 세션이 종료된 시점에서 10 분 이내만 허용된다. 대체된 선수는 부상당한 선수의 러닝 오더를 따른다.

1.8 점프 높이 디비전

WAO 는 모든 경기에서 다음의 점프 높이를 준수한다. :

명칭	*체고*	*점프 높이*	*A-프레임 높이*	*스프레드 점프 길이 **	*롱 점프 길이*	*타이어 중앙 까지의 높이*
250	320mm & 이하	250mm	1.7m	215-235mm	500mm 2 보드	400mm
300	380mm & 이하	300mm	1.7m	260-280mm	600mm 2 보드	450mm
400	440mm & 이하	400mm	1.7m	350-370mm	800mm 3 보드	550mm
500	500mm & 이하	500mm	1.7m	440-460mm	1000mm 4 보드	650mm
600	500mm 초과	600mm	1.7m	530-550mm	1200mm 5 보드	750mm

* 참고 : 스프레드 점프 (ascending spread) 의 길이는 첫 번째 바의 전면부터 두 번째 바의 후면까지 측정한다.

- 출전견은 측정한 것보다 높게 점프를 할 수 있다.
- 출전견은 전체 WAO 대회 기간 동안 하나의 높이 디비전에만 참가할 수 있다.

1.9 출전견 측정

600mm (25.59in) 이하를 점프하는 모든 출전견은 등록 시에 측정 임원 (measuring official)의 측정을 통한 인증을 받는다. 만약 출전견의 체고가 점프 높이 디비전의 허용치를 초과할 경우, 대회 매니저 (Competition Manager)를 통해 두 번째 측정을 받는다. 이 측정의 결과를 최종적인 결과로 정한다.

출전견의 체고가 신청 기록보다 클 경우, 엔트리를 통해 사전에 신청한 높이의 디비전에 출전할 수 없다. 원할 경우 이 출전견은 보다 높은 높이의 디비전으로 이동할 수 있으나 하나의 국가에서 개별 이벤트의 높이 디비전 당 최대 출전할 수 있는 출전견의 수는 3 마리로 제한해야 한다. 따라서 만약 이동하고자 하는 높이의 디비전에 이미 세 마리의 개가 출전하고 있다면, 한 마리는 반드시 경기에서 제외해야 한다. 만약 출전견의 체고가 기록을 초과하고 개인전 경기를 뛰고 싶지 않다면, 새로운 높이 디비전의 팀전에는 참여할 수 있다.

출전견이 다음의 사례에 해당하는 경우는 규칙에서 예외로 한다.

- 출전견의 첫 번째 WAO 대회인 경우
- 출전견이 공식 WAO 측정을 수행할 수 없는 국가에서 자란 경우.
- 출전견의 체고가 컷-오프 기준에서 5mm 이하로 초과할 경우 (예, 320mm 까지의 기준에서 321-325mm 일 경우).

이러한 사례에 해당하는 출전견은 '추가' 엔트리를 통해 보다 높은 높이의 디비전에 출전할 수 있다. 추가 엔트리를 통해 이동한 출전견으로 인해 그 출전견이 원래 속해있던 디비전의 비어있는 자리는 따로 충원될 수 없다. 따라서 해당 국가의 각 경기 엔트리에 이름을 올린 전체 출전견의 수는 동일하게 유지된다.

출전견은 엔트리에 제출한 것 보다 낮은 높이의 디비전으로 옮길 수 없고, 체고 측정 결과 낮은 높이 디비전의 기준을 통과한 경우에도 이는 마찬가지이다. 만약 같은 팀의 다른 출전견 중, 측정 결과 높은 높이의 디비전을 배정받은 출전견이 있어서 서로 맞교환이 가능한 경우는 예외로 한다. 예를 들어, 500 디비전의 출전견이 600 디비전으로 측정이 되었으며, 같은 팀의 600 디비전의 출전견이 500 디비전의 경기에 나갈 수 있는 경우, 두 출전견은 서로의 디비전을 바꿀 수 있다.

측정에는 공식 측정 장비를 사용한다. 테이블과 같은 평평한 면에, 서 있는 자세로 출전견을 위치시키고 출전견의 기갑부(어깨뼈 최상단)부터 평평한 바닥까지의 수직 높이를 측정한다.

출전견은 측정이 가능해야 한다. 측정 시 겁을 먹어 몸을 웅크리고, 측정 임원에 대해 공격적이거나 또는 정확한 측정이 불가할 경우, WAO 출전에서 제외될 수 있다.

한번 출전견에 대해 WAO 의 공식적인 측정이 이뤄지면, 이후의 대회부터는 다시 측정할 필요가 없다. 하지만 만약 핸들러가 느끼기에 자신의 출전견의 크기에 변화가 생겼다면, 이전 측정 기록에 이의를 제기하고 다시 측정할 수 있다. 이의 제기는 단 한번만 가능하다.

1.10 참가비 지불

참가 시점에서, 모든 국가는 참가 비용을 모두 납부해야 한다. 참가비는 한차례만 청구되며, 비용 납부 후 해당 국가는 모든 종목을 규칙에 따라 참가할 수 있다.

와일드카드는 와일드카드 엔트리에 포함됐을 때 참가비를 납부한다.

비용을 납부할 때 발생할 수 있는 은행 수수료, 페이팔 (PayPal) 수수료 또는 신용카드 수수료는 국가 그리고 와일드카드 출전자가 납부할 사항이다.

WAO 는 여행, 숙박, 음식, 옷 또는 훈련 비용에 대한 책임을 지지 않는다. 이러한 비용은 전적으로 각 팀, 개인 또는 팀 관리자가 부담할 사항이다.

참가비를 납부하지 않았거나 적게 납부한 경우 대회가 시작하기 전까지 비용을 납부해야 하고, 그러하지 않을 경우 참가는 취소되며 이미 납부한 비용은 환불되지 않는다.

1.11 행동 규칙

WAO 는 관중이 동원되는 경쟁 스포츠에 적용되는 국제 표준에 부합하는 규정에 따라 어질리티 대회를 장려한다. 모든 참가자, 임원 그리고 대회 진행자는 앞서 언급한 목적에 부합하도록 전문적이고 스포츠맨다운 방식으로 자신에게 부여된 업무를 수행하며 자신의 행동을 통해 스포츠와 WAO 의 이미지를 개선하고자 노력하여야 한다.

대회의 각 참가자, 심판진, 조직위원회 임원, 그밖에 중요 진행자는 대회에 참여하거나 자신에게 부여된 업무를 수행하기 전에 WAO 규칙과 규정을 읽고, 이해해야 할 책임이 있다. 또한 각 출전자와 매니저는 WAO 대회 참여가 권리가 아닌 특권(privilege)이라는 사실을 인지해야 한다. 매니저 그리고 참가자는 WAO 의 모든 규칙과 규정을 따르는데 동의하고 그러한 규칙과 규정을 따르지 않을 경우 제재조치가 있을 수 있다는 사실에 대해서도 동의해야 한다.

행동 규칙을 바탕으로 경기장 (The ring)에서 핸들러와 출전견을 판정하는 것은 전적으로 심판의 책임이다. WAO 대표 임원 (head official)은 규칙 위반이 있을 경우 참가자, 매니저 또는 다른 팀 임원을 대회 또는 향후의 대회에서까지 제외할지 여부를 결정할 수 있다.

다음은 심판진이나 WAO 임원이 행동을 취할 수 있는 규칙 위반에 대한 리스트이다.

- 그라운드에서 출전견을 학대하거나 거칠게 다루는 경우
- 출전견을 학대하려는 듯한 동작이 보일 경우
- 심판진, 대회 임원, 대회 도우미 (helper), 다른 참가자에 대한 위협, 또는 무례한 행동
- 공식 판정이 내려진 이후에도 계속해서 경기 매니저나 대회 매니저에게 판정에 대해 항의할 경우

- 의도적으로 경기에 참여 중인 다른 핸들러를 방해할 경우
- 경기장에서 스포츠 정신에 위배 되는 언어나 행동을 하고 관중을 위협할 경우
- 절차 규칙의 위반
- 금연 구역를 무시하는 일, 출전견의 대소변을 치우지 않는 일, 출전견을 제한 구역으로 데리고 오는 일, 설비를 손상시키는 일 등 대회장의 재산 / 시설에 적용되는 규칙의 위반
- 그라운드에서 행하는 강압적이고, 징벌적인 훈련
- 훈련장에서 장비를 잘못 사용하거나 이동시킬 경우
- 대회 임원의 권한을 존중하지 않는 수준의 과도한 경기 지연
- 엔트리 양식의 의도적인 허위 진술
- 동물에 관한 의도적인 허위진술
- 개의 공격성
- 출전견의 행동을 성실하게 제어하지 않음

WAO 어느 구역에서도 드론은 허용되지 않는다.

체크인 도중에는 사진 또는 영상 촬영이 허용되지 않는다.

1.11.1. 행동 강령 위반 보고

경기 링 외부에서 과속, 반려견 통제 구역 외 목줄 미착용(방치) 등 대회 규칙을 위반하고 있다는 증거가 있는 경우, 팀 매니저 또는 와일드카드 선수는 이의 신청서를 작성하여 안내 구역에 있는 WAO 스태프에게 증거와 함께 제출해야 한다. 제출되는 모든 양식에는 제기된 주장(신고 내용)을 입증할 증거가 반드시 포함되어야 한다. WAO 스태프는 이러한 증거의 일환으로 사진이나 동영상 업로드를 요구할 수 있다. 이후 WAO는 위반 당사자의 팀 매니저 또는 와일드카드 선수에게 연락을 취하며, 연락을 받은 자는 1시간 이내에 응답하고 해당 행위의 재발을 방지하기 위한 적절한 조치를 취해야 한다.

최초 불만 접수 이후 동일 인물에 대한 중복 신고가 발생하거나 동일 팀에 대해 여러 건의 신고가 접수될 경우, WAO는 대회에서 선수를 제외(퇴출)하는 조치를 포함해 직접적인 조치를 취할 수 있다. 과속이나 반려견의 공격성과 같은 위험한 행위의 경우, WAO는 최초 신고 직후 선수를 대회에서 즉시 퇴출할 수 있는 권리를 보유한다.

2. 대회

2.1 수상과 시상 (Prizes and Awards)

WAO 경기의 각 점프 높이 디비전에서, 3 위 이내 입상자에게 로제트 (Rosettes)와 메달을 수여하며 (팀의 경우는 예외로, 전체 팀이 상을 수상한다) 다음의 타이틀이 주어진다.

- WAO 펜타슬론 (Pentathlon) 월드 챔피언
- WAO 바이애슬론 (Biathlon) 월드 챔피언
- WAO 게임 (Games) 월드 챔피언
- WAO 팀 (Team) 월드 챔피언
- WAO 주니어 (Junior) 월드 챔피언

각 점프 높이 디비전의 개별 클래스 우승자에게는 로제트가 수여된다.

팀 챔피언십에서 승리한 팀은, 총 5 번의 클래스 중 최소 1 번의 클래스에 출전한 각 핸들러에게 로제트와 기념품을 수여한다.

보너스 클래스의 각 점프 높이 디비전 3 위 이내 입상자에게 로제트를 수여한다.

2.2 펜타슬론 (Pentathlon) 챔피언십

개인전이고 각 점프 높이 디비전 별로 경기가 열린다. 참가국은 높이 디비전 당 3 마리의 개를 참가시킬 수 있다.

펜타슬론 경기는 2 번의 어질리티, 2 번의 점핑 그리고 한 번의 스피드스테이크 클래스로 진행된다. 5 개 클래스의 결과를 종합하여 **WAO *펜타슬론* (Pentathlon) *월드 챔피언***을 결정한다. 월드 챔피언은 각각의 점프 높이 디비전에 따라 발표된다.

코스별로 표준 시간이 존재하고 채점은 누적식으로 진행한다. 타임 폴트를 포함한 폴트는 시간으로 누적되며 점수가 가장 적은 참가자가 승리하게 된다. 시간은 1/1000 초까지 측정한다.

첫 두 번의 라운드를 통해 나온 점수의 합계를 기초로, 각 디비전의 하위 20% 출전견 (경기에 출전한 총 출전견의 수에서 계산)은 세 번째 라운드로 진출할 수 없다. 동점 (Tie)이 있을 경우, 어질리티 1 의 점수로 탈락여부를 가린다. 그래도 동점 (Tie)이 있을 경우, 동점인 출전견들이 같이 다음 라운드로 진출한다. 탈락 (elimination) 점수를 두 차례 받은 출전견은 세 번째 라운드로 진출할 수 없다.

4 라운드까지의 누적 점수를 기초로, 각 디비전의 상위 20 위까지의 출전견만이 펜타슬론의 마지막 라운드인 스피드스테이크 클래스에 참여할 수 있다. 동점이 있을 경우, 어질리티 2, 점핑 2, 어질리티 1, 점핑 1 의 순으로 순위가 갈릴 때까지 점수를 비교하여 결정한다. 그래도 동점이 있을 경우, 동점인 출전견들이 같이 다음 라운드로 진출한다.

각 점프 높이 디비전의 개별 클래스 별로 우승자를 결정하게 되고, 우승자는 시상식에 참여할 수 있다. 우승자가 동점인 경우, 상을 두고 재경기를 치르게 된다. 경기 결과를 계산할 때에는 출전견의 첫 번째 달리기만을 점수에 사용한다.

펜타슬론 월드 챔피언이 동점인 경우, 스피드스테이크, 어질리티 2, 점핑 2, 어질리티 1, 점핑 1 의 순으로 승패가 갈릴 때까지 점수를 비교하여 우승자를 결정한다. 그래도 동점인 경우, 스피드스테이크 코스에서 재경기를 치러 우승자를 결정한다.

2.2.1 *펜타슬론 채점*

코스 폴트는 시간으로 전환된다. 예를 들어, 5 폴트 페널티가 있을 경우 해당 클래스의 기록에 3초가 추가된다. 따라서 점핑 1 클래스를 폴트 없이 28 초, 어질리티 1 클래스를 5 폴트 포함하여 32 초를 기록한 참가자는 총 63 점 (28 초+32 초+3 폴트=63)이 되고, 두 번의 클래스를 실수 없이 마쳤지만 기록이 각각 32 초, 34 초인 참가자의 경우는 총 66 점 (32 초+34 초=66)으로, 앞선 참가자가 승리하게 된다.

펜타슬론(Pentathlon) 전 종목에서 실격(Elimination) 처리될 경우 감점 30점이 부여되며, 실격된 반려견은 표준 코스 시간(SCT)과 관계없이 코스 시간 30초가 일괄 부여된다.

기록 가능한 최대 점수는 60점이므로, 코스 시간과 감점의 합계가 60점을 초과할 경우 실격으로 기록된다.

시간 폴트도 코스 폴트와 마찬가지로 기록한다. 예를 들어, 표준 코스 시간이 50 초이고 출전견이 실수 없이 51.123 초를 기록할 경우, 점수는 52.246 (51.123 초+1.123 시간 폴트)이 된다.

2.3 바이애슬론 (Biathlon) 챔피언십

각 점프 높이 디비전 별로 경기가 열리고 각 국가는 디비전 당 최대 3 마리의 개를 출전시킬 수 있다.

바이애슬론 경기는 한 번의 점핑, 그리고 한 번의 어질리티 라운드로 진행된다. 두 클래스의 합산 점수를 통해 각 높이 디비전의 ***바이애슬론*** **(Biathlon)** ***월드 챔피언***을 결정한다.

채점은 누적식이다. 시간이 같을 경우 폴트가 적은 쪽이 승리한다. 시간은 1/1000 초 단위로 측정된다.

점핑 라운드의 점수를 기준으로, 각 높이 디비전 상위 35 위 (탈락하지 않았을 경우)가 어질리티 라운드로 진출할 수 있다. 동점이 있을 경우, 동점인 출전견들이 같이 다음 라운드로 진출한다.

각 개별 클래스의 높이 디비전 별로 우승자를 결정하게 되고, 우승자는 시상식에 참여할 수 있다. 우승자가 동점인 경우, 상을 두고 재경기를 치르게 된다. 경기 결과를 계산할 때에는 출전견의 첫 번째 달리기만을 점수에 사용한다.

바이애슬론 월드 챔피언이 동점인 경우, 어질리티 라운드의 점수를 통해 우승자를 결정한다. 그래도 동점인 경우, 어질리티 코스에서 재경기를 치러 우승자를 결정한다.

2.3.1 ***바이애슬론 채점***

채점은 누적식이고 시간이 같을 경우 폴트가 적은 쪽이 승리한다. 개별 클래스에서 50 폴트 이상 기록하게 될 경우 탈락하게 되고 표준 코스 시간에 관계없이 50 초로 기록된다.

출전견이 기록할 수 있는 최대 코스 폴트는 50 이다. 탈락인지 다른 코스 폴트의 합산인지 여부는 관계없다.

핸들러가 바이애슬론 개별 클래스에 불참하였을 경우, 해당 핸들러는 나머지 클래스에서 제외되고 점수는 ABS 로 기록된다.

2.4 게임 (Games) 챔피언십

점프 높이 디비전 별로 경기가 열리고 각 국가는 디비전 당 최대 3 마리의 개를 출전시킬 수 있다.

게임 챔피언십은 스누커 (Snooker) 그리고 갬블러 (Gambler) 라운드로 진행된다. 두 클래스의 합산 점수를 통해 각 높이 디비전의 ***게임*** **(Games)** ***월드 챔피언***을 결정한다.

채점은 누적식이고, 시간이 같을 경우 점수가 높은 쪽이 승리한다. 게임의 두 개의 경기 중 한 경기에서 실격하면 0 점을 획득하고 100 초의 시간이 주어진다.

스누커 점수를 기준으로, 각 높이 디비전 상위 30 위가 갬블러 라운드로 진출할 수 있다. 동점이 있을 경우, 동점인 출전견들이 같이 다음 라운드로 진출한다.

각 높이 디비전의 개별 클래스 별로 우승자를 결정하게 되고, 우승자는 시상식에 참여할 수 있다. 우승자가 동점인 경우, 상을 두고 재경기를 치르게 된다. 경기 결과를 계산할 때에는 출전견의 첫 번째 달리기만을 점수에 사용한다.

게임 월드 챔피언이 동점인 경우, 갬블러 점수를 통해 우승자를 결정한다. 그래도 동점인 경우, 갬블러 코스에서 재경기를 치러 우승자를 결정한다.

2.4.1 ***게임 채점***

스누커 와 갬블러 라운드는 아래에 설명할 포인트 시스템에 따라 점수를 기록한다. (섹션 3.5, 3.6 참고)

핸들러가 스누커 라운드에 불참하였을 경우, 다음 갬블러 클래스에서 자동으로 제외되고 점수는 ABS 로 기록된다.

2.5 팀 챔피언십 (Team Championship)

팀 경기는 2 번의 어질리티, 2 번의 점핑 그리고 팀 릴레이 (Team Relay) 클래스로 진행된다. 5 개 클래스의 합산 점수를 통해 **WAO *팀 월드 챔피언***이 될 국가를 결정하게 된다.

국가는 팀 챔피언십에 참가하기 위해 참가 신청서에 5개 높이(Height) 부문 각각에 최소 1마리의 개를 포함해야 한다.

참가 신청 마감 후, 만약 한 마리의 개가 출전을 철회하여 특정 높이 부문에 개가 없어지더라도 그 국가는 여전히 대회에 참가할 수 있으며, 출전하지 않는 개(non-runner)의 점수는 제외 점수(dropped score)로 처리된다.

그러나 3개 높이 부문에만 개가 출전하는 경우, 즉 2마리 이상이 철회된 경우에는 팀은 대회에 참가할 수 없다.

경기의 다섯번 째 라운드인 팀 릴레이 클래스에서는 각 국가당 3 마리의 출전견이 출전해야 한다. 출전견들은 각 설계된 코스를 뛰어야 한다. 3 개의 점프 높이는 250, 400, 500 이다. 해당 라운드에서는 3 개의 경기 결과 모두 기록된다. 각 국가는 250 높이에서 뛸 250 또는 300 크기의 출전견을 선택해야 한다. 각 국가는 400 높이에서 뛸 400 또는 500 크기의 출전견을 선택해야 한다. 각 국가는 500 높이에서 뛸 500 또는 600 크기의 출전견을 선택해야 한다. 예를 들면, 한 국가는 250 높이에서 250 크기의 출전견, 400 높이에서 400 크기의 출전견, 그리고 500 높이에서 600 크기의 출전견을 선택할 수 있다. 또 다른 국가는 250 높이에서 300 크기의 출전견, 400 높이에서 500 크기의 출전견, 그리고 500 높이에서 500 크기의 출전견을 선택할 수 있다.

팀 코스는 경기 당일 오전에 공개되며, 팀 구성원들은 이벤트 일정에 명시된 마감일까지 공식 팀 명단 양식에 적혀 있어야 한다. 만약 팀 명단을 제 시간에 제출하지 않는다면 클래스에서 뛸 수 없다.

표준 코스 시간이 존재하고 채점은 누적식으로 진행된다. 타임 폴트를 포함한 폴트는 시간으로 누적되며 가장 적은 시간을 기록한 참가자가 승리하게 된다. 시간은 1/1000 초까지 측정한다.

4 라운드까지 진행 후의 합산 점수를 기준으로, 상위 8 개 팀만이 최종 라운드인 팀 릴레이에 참여할 수 있다. 동점이 발생할 경우 어질리티 2, 점핑 2, 어질리티 1, 점핑 1 의 순으로 승패가 갈릴 때까지 점수를 비교하여 최종 라운드 진출팀을 결정하게 된다. 그래도 동점이 발생할 경우, 두 팀 모두 최종 라운드로 진출한다.

각 점프 높이 디비전의 개별 클래스 별로 우승팀을 결정하고, 우승팀은 시상식에 참여할 수 있다. 동점이 발생할 경우, 각 팀은 출전견 1 마리를 선정하여 동점이 발생한 코스에서 재경기를 치러 우승팀을 가린다. 경기 결과를 계산할 때에는 출전견의 첫 번째 경기만을 점수에 사용한다.

팀 월드 챔피언이 동점인 경우, 팀 릴레리의 어질리티 2, 점핑 2, 어질리티 1, 점핑 1 의 순으로 승패가 갈릴 때까지 점수를 비교하여 승패를 결정하게 된다. 그래도 동점이 발생할 경우, 팀 릴레이 코스로 재경기를 치러 우승팀을 결정한다.

2.5.1 ***팀 채점***

코스 폴트는 시간으로 전환된다. 팀 클래스에서 5 폴트가 발생할 경우 3초가 추가된다. 예를 들어 점핑 1 라운드에서, 첫 번째 출전견이 28 초를 클리어로 기록하고, 그 다음 출전견이 32 초를 클리어로, 그 다음 출전견이 5 폴트와 30 초를 기록하고, 그 다음 출전견이 5 폴트와 35 초를 기록하고, 그 다음 출전견이 10 폴트와 32 초를 기록했을 경우 총점은 131 점 ((28 초+32 초+30 초+3 초+35 초+ 3초=131 (다섯번째 출전견이 기록한 최저점수 32 초+10 폴트=42 점은 제외)) 이 된다. 이에 따라, 폴트 없이 코스를 완주했지만 시간이 140 초인 팀은 해당 팀에게 패하게 된다.

팀(Team) 전 종목(팀 릴레이 제외)에서 실격(Elimination) 처리될 경우 감점 30점이 부여되며, 실격된 반려견은 표준 코스 시간(SCT)과 관계없이 코스 시간 30초가 일괄 부여된다. 팀 릴레이(Team Relay)의 경우 실격 시 감점 30점이 부여된다.

기록 가능한 최대 점수는 60점(팀 릴레이 제외)이므로, 코스 시간과 감점의 합계가 60점을 초과할 경우 실격으로 기록된다.

시간 폴트도 코스 폴트와 마찬가지로 기록한다. 예를 들어, 표준 코스 시간이 50 초이고 출전견이 실수 없이 51.123 초로 라운드를 종료할 경우, 점수는 52.246 (51.123 초+1.123 시간 폴트)이 된다.

어질리티 1, 2 또는 점핑 1, 2 에 참여하기로 지정되어 있던 핸들러가 경기에 참가하지 않을 경우, 그 종목의 점수는 '결장(no show)'으로 기록되며, 해당 종목에서의 점수는 1000점으로 처리된다. 나머지 다른 팀원은 여전히 클래스에서 경기를 하고 점수를 얻을 수 있다. 탈락된 핸들러는 다른 팀 클래스에는 참여할 수 있다. 따라서 한 팀에 결장자가 두 명 있는 경우, 그중 한 명의 점수만 '무효 점수(dropped score)'로 처리할 수 있다.

팀 릴레이 클래스에 공식 지명된 핸들러가 경기에 참가하지 않을 경우, 해당 팀은 챔피언십에서 실격하게 된다.

팀 챔피언십 경기에서 만약 자격 조건이 충분하지 않은 출전견이 경기에 출전할 경우 해당 팀은 챔피언십에서 실격하게 된다.

2.6.1 *주니어 채점*

채점 방식은 1 등이 1 점, 2 등이 2 점, 3 등이 3 점을 획득하는 방식으로 마지막 등수까지 점수를 기록하고 세 개 이벤트의 점수를 합산하여 가장 적은 포인트를 기록한 주니어 핸들러가 **WAO *주니어 챔피언***으로 결정된다.

개별 클래스에서 주니어는 컷오프의 대상이 아니다. 예를 들어 바이애슬론 점핑 클래스에서 실격을 하였더라도 현재 해당하는 등수의 점수 또는 공동순위에 있다면, 그 순위에 해당하는 점수를 받게 된다.

예를 들어, 2019 년 펜타슬론 300 종목에서 62 등까지의 출전견이 3 라운드에 진출하게 되었을 때, 점수가 기록된 63~65 등은 해당 등수에 해당하는 점수를 받을 수 있다. 그 뒤 66~72 등까지의 모든 선수가 두번의 실격을 받았는데, 만약 이들이 주니어라면 이들 모두는 66 점을 받게 된다.

만약 동점이 있을 경우 바이애슬론, 펜타슬론의 순서로 종합결과를 비교하여 우승자를 가린다. 만약 그래도 동점이 있을 경우 다음 개별 클래스의 순서대로 결과를 비교하여 우승자를 가린다. 바이애슬론 어질리티 - 펜타슬론 스피드스테이크 - 펜타슬론 어질리티 2 - 펜타슬론 점핑 2 - 갬블러 - 바이애슬론 점핑 - 펜타슬론 어질리티 1 - 펜타슬론 점핑 1 - 스누커.

3. 클래스

3.1 어질리티 (Agility)

어질리티 코스의 모든 장애물을 통과하는 것을 목적으로 한다. 장애물은 최소 19 개, 최대 22 개이다.

장애물 번호에 따라, 장애물은 반드시 올바른 방향과 순서대로 넘어야한다. 장애물 번호는 장애물 옆 잘 보이는 곳에 배치하여 장애물을 넘는 올바른 방향과 순서를 알려주도록 한다.

어질리티 클래스에는 도그워크 (dogwalk), A-프레임 (A-frame), 시소(seesaw), 그리고 12 개 위브 폴 (12 weave pole)이 반드시 포함되어야 한다. 이 외에 포함할 수 있는 장애물로는 파이프 터널(pipe tunnel), 점프 (jumps), 타이어 (tyre), 스프레드 점프 (spread jumps), 월 (wall), 롱 점프 (long jump)가 있다.

3.2 점핑 (Jumping)

접촉 장애물을 제외한 코스를 통과하는 것을 목적으로 한다. 장애물은 최소 19 개, 최대 22 개이다.

장애물 번호에 따라, 장애물은 반드시 올바른 방향과 순서대로 넘어야한다. 장애물 번호는 장애물 옆 잘 보이는 곳에 배치하여 장애물을 넘는 올바른 방향과 순서를 알려주도록 한다.

점핑 클래스에는 반드시 점프 (jumps)와 12 개 위브 폴 (12 weave pole)이 포함되어야 한다. 이 외에 포함할 수 있는 장애물로는 파이프 터널 (pipe tunnel), 타이어 (tyre), 스프레드 점프 (spread jumps), 월 (wall), 롱 점프 (long jump)가 있다. 점핑 클래스에서 도그워크 (dogwalk), A-프레임 (A-frame), 시소(seesaw)은 허용되지 않는다.

3.3 스피드스테이크 (Speedstakes)

점핑 클래스의 코스에 A-프레임이 포함된 코스를 통과하는 것을 목적으로 한다. 장애물은 최소 19 개, 최대 22 개이다.

장애물 번호에 따라, 장애물은 반드시 올바른 방향과 순서대로 넘어야한다. 장애물 번호는 장애물 옆 잘 보이는 곳에 배치하여 장애물을 넘는 올바른 방향과 순서를 알려주도록 한다.

스피드스테이크에는 반드시 12 개 위브 폴 (12 weave pole)과 A-프레임 (A-frame)이 포함되어야 하는데, 둘 모두 각각 2 차례 통과해야 한다. 이 외에 포함할 수 있는 장애물로는 파이프 터널(pipe tunnel), 점프 (jumps), 타이어 (tyre), 스프레드 점프 (spread jumps), 월 (wall), 롱 점프 (long jump)가 있다. 스피드스테이크 클래스에서 도그워크 (dogwalk), 시소 (seesaw)은 허용되지 않는다.

3.4 팀 릴레이 (Team Relay)

출전견 3 마리와 핸들러 2 명 또는 3 명이 팀을 이뤄 함께 릴레이 코스를 통과하는 것을 목적으로 한다.

핸들러는 2 마리의 출전견과 함께 릴레이에 참여할 수 있지만 2 마리를 분리시켜 놓을 수 있는 다른 핸들러가 있을 때 가능하다. 경기는 낮은 높이에서 높은 높이 디비전의 순서로 진행된다. 따라서 핸들러의 출전견이 2 마리일 경우, 250 과 500 으로는 참가할 수 있지만, 250 과 400 으로는 참가할 수 없다. 2 마리의 출전견과 함께 참가하는 핸들러는 반드시 '헬퍼'를 확보하여 두번째 경기의 출전견을 준비시켜야 한다. 헬퍼 역할은 팀원이나 팀 관리자가 할 수 있다. 클래스 내에서 헬퍼의 행위는 행동 규칙에 따라 경기 참가자와 똑같이 판정된다.

팀의 출전견은 최소 12 개에서 최대 16 개까지의 장애물을 통과해야 한다.

장애물 번호에 따라, 장애물은 반드시 올바른 방향과 순서대로 넘어야한다. 장애물 번호는 장애물 옆 잘 보이는 곳에 배치하여 장애물을 넘는 올바른 방향과 순서를 알려주도록 한다.

팀 릴레이에는 반드시 12 개 위브 폴 (12 weave poles)과 A-프레임 (A-frame)이 포함되어야 하지만, 4 가지 높이 디비전 모두가 이 두 장애물을 통과해야 할 필요는 없다. 이 외에 포함할 수 있는 장애물로는 파이프 터널(pipe tunnel), 점프 (jumps), 타이어 (tire), 스프레드 점프 (spread jumps), 월 (wall), 롱 점프 (long jump)가 있다. 팀 릴레이 클래스에서 도그워크 (dogwalk), 시소 (seesaw)은 허용되지 않는다.
심판은 릴레이 주자 사이의 바통 교체 구역을 정하게 된다. 다음 순서로 뛸 출전견과 핸들러는 이 구역에서 대기해야 한다. 바통 교체에는 다음의 규칙이 적용된다. :

- 바통 교체는 반드시 바통 교체 구역 내 (사람의 4 발자국 그리고 개의 8 발자국만큼의 넓이)에서 이루어져야 한다. 이를 어길 경우 10 폴트 페널티를 받게 된다.
- 교체 구역에서 교체를 기다리는 핸들러는, 함께 있는 출전견을 잘 관리할 수 있어야 한다. (출전견의 목덜미를 부드럽게 붙잡거나 팔로 안고 있는다). 이 부분에서 심판이 핸들러가 출전견을 학대 또는 거칠게 다룬다고 판단하는 경우, 출전견은 탈락한다. 또한 출전견은 바통 교환 이전에 반드시 그라운드를 밟고 있어야 하며, 그렇지 않을 경우 탈락한다.
- 교체 구역에서 대기하는 핸들러는 출전견에 리드줄 (lead)을 한 채로 기다릴 수 있다. 하지만 리드줄 또는 목줄 (collar)은 바통 교체 전에 제거되어야 한다. 그렇지 않을 경우 탈락하게 된다.
- 코스를 완주하고 바통 교체를 완료한 출전견과 핸들러는 더 이상 교체 구역에 남아 있을 필요는 없지만 반드시 경기장 (the ring) 내에는 있어야 한다. 그렇지 않을 경우 100 포인트의 폴트를 받게 된다. 또한 바통 교체 이후에는 출전견에 리드줄을 하여 관리할 수 있다.
- 바통을 던지거나 떨어뜨릴 경우, 바통 교체 구역 안에 있는지, 밖에 있는지 여부에 관계없이 10 점의 폴트가 발생하게 된다. 핸들러는 코스를 계속 진행하기 전에 반드시 바통을 주워야 한다. 바통을 줍지 못할 경우, 출전견은 탈락하게 된다. 그밖에 핸들러가 바통을 줍기 전에 출전견이 장애물을 통과한 경우에도 출전견은 탈락하게 된다.
- 핸들러가 바통 없이 교체 구역을 벗어나고, 바통을 찾아오기 전에 출전견이 코스 내의 장애물을 통과할 경우

출전견은 탈락하게 된다.

- 다른 출전견이 코스를 달리는 동안 출전견 또는 핸들러가 교대 구역을 이탈하더라도, 해당 출전견이 코스 상의 장애물을 통과하지 않고 바통 교대 규정을 준수하는 한, 이는 반칙으로 간주되지 않는다.

출전견이 탈락한 경우 30 포인트의 폴트가 주어지게 된다. 경기는 계속 진행되므로 따로 시간 페널티를 적용할 필요는 없다. 경기 도중 탈락한 핸들러는 스포츠맨다운 자세로 나머지 코스를 정확하게 완주할 수 있도록 노력해야 한다. 만약 심판의 판단에, 경기 도중 탈락한 핸들러가 기록이라도 단축하고자 하는 의도로 코스를 정확하게 돌지 않는 경우, 심판은 팀 기록에 50 초의 페널티를 부여할 수 있다.

3.5 갬블러 (Gamblers)

갬블러는 심판이 할당한 시간 내에서 가능한 많은 포인트를 축적하는 것이 목적으로, 전략적인 결정을 통해 경기 후반부에 진행되는 '갬블 (gamble)' 시퀀스에서 보너스 포인트를 얻을 수 있다. 포인트를 많이 획득한 참가자가 승리한다.

갬블러 코스의 장애물은 특수한 흐름 없이 무작위로 배치하게 된다. 각각의 장애물마다 포인트가 부여된다. (하단의 표 참고.) 핸들러는 장애물을 성공적으로 통과할 때 포인트를 얻게 된다. 같은 장애물을 여러 번 통과할 경우 2 차례 까지만 포인트가 부여된다(스타트 점프와 피니시 점프 제외). 오프닝 피리어드 (opening period)가 진행되는 동안 같은 장애물을 여러 번 넘는다 하더라도 페널티는 부여되지 않지만, (하지만 심판이 보기에 이것이 갬블 시퀀스를 대비하기 위한 움직임이라고 판단하거나 스타트 및 피니시 점프인 경우 페널티를 부여할 수 있다.) 추가 포인트도 부여되지 않는다

포인트	***장애물***
1 포인트	점프 (jump)
2 포인트	터널 (Tunnels) 타이어 (Tyre) 롱 점프 (Long Jump) 스프레드 점프 (Spread Jumps) 벽 점프 (Wall Jump)
3 포인트	시소 (Seesaw) 6 개 위브 폴 (6 weave pole)
4 포인트	A-프레임 (A-frame)
5 포인트	도그워크 (Dogwalk) 12 개 위브 폴 (12 weave pole)

심판의 결정에 의해 갬블러 코스 설계에서 보너스 콤비네이션 장애물을 추가할 수 있다. 이러한 추가 장애물을 성공적으로 수행했을 때의 포인트는 심판이 결정하게 된다.

한 방향으로 된 장애물 (시소, 스프레드 점프, 롱 점프)의 경우, 반드시 정확한 방향으로 장애물을 통과해야 포인트가 부여된다.

갬블러 코스는 오프닝 피리어드와 갬블 피리어드 두 파트로 이루어져 있다. 첫 파트인 오프닝 피리어드에 주어진 시간은 30 초이다. 이 시간 동안 핸들러가 선택한 장애물들을 성공적으로 통과하면 점수가 부여된다. 호각 또는 나팔소리와 함께 오프닝 피리어드가 종료되고 갬블 피리어드가 시작된다. 갬블 피리어드 동안, 핸들러는 정해진 시간 내에 두 가지의 장애물 과제 중 하나를 선택하여, 성공한 경우 해당되는 보너스 포인트를 얻을 수 있다.

3.5.1 *일반 갬블러 규칙*

- 경기의 스타트 점프와 피니쉬 점프를 기준으로 시간을 잰다. 이 때의 장애물은 포인트를 갖지 않으며, 반드시 심판이 명시한 방향으로 통과해야 한다. 스타트 점프는 타이밍에 따라 올바른 방향으로 통과하면 1점 획득한다. 스타트 점프는 경기 중 언제나 효력을 발휘한다. 따라서 스타트 점프로 인해 경기가 시작된 후, 경기 도중 스타트 점프 장애물을 또 한번 넘게 된다면 포인트 집계는 중지되고 핸들러는 그 즉시 피니쉬 점프를 실시해야 한다. 마찬가지로 어느 방향에서든 피니쉬 점프를 하게 되면 그 즉시 시간이 중지되고, 경기는 종료된다. 경기의 마지막에 피니쉬 점프를 실패할 경우 시간은 자동으로 100 초가 기록되며, 모든 누적 포인트는 없어지게 된다.
- 출전견이 스타트 점프를 하기 전 장애물을 통과할 경우, 출전견은 탈락한다.
- 출전견이 갬블 피리어드까지 완료하거나 호각 또는 나팔소리가 울릴 경우, 핸들러는 반드시 출전견에게 피니쉬 점프를 지시하여 시간 기록을 멈춰야 한다. 출전견이 피니쉬 점프를 하지 않아 시간 기록이 멈추지 않을 경우 (타이밍 오류는 제외), 모든 포인트는 없어지고 0 점으로 기록된다.
- 피니쉬 점프로 가는 도중에 위브 폴 (weave pole) 통과를 포함, 추가 장애물을 통과하는 경우 페널티는 적용되지 않는다.
- 장애물 통과를 시도하였으나, 성공적으로 완료하지 못한 경우, (예를 들어, A-프레임을 시도하였으나 접촉면을 터치하지 못한 경우) 출전견은 성공적으로 장애물을 통과할 때까지 몇 번이고 다시 시도할 수 있다. 실패하고 다른 장애물을 시도하더라도 페널티는 적용되지 않는다.
- 장애물 통과를 성공하였을 경우, 심판은 통과한 장애물에 해당하는 포인트 또는 장애물 번호를 외친다. 장애물 통과를 성공하지 못한 경우, 심판은 포인트를 얻지 못했음을 알린다 (예, "No", "폴트" 또는 "Zero"). 핸들러가 원하는 경우에는 장애물을 다시 시도할 수 있다.
- 오프닝 피리어드 도중 장애물과 부딪히거나 접촉하여 장애물이 원래의 형태에서 변형된 경우, 남은 오프닝 피리어드 동안 해당 장애물에서 추가 포인트는 얻지 못한다.
- 호각 또는 나팔소리가 울리게 되면 오프닝 피리어드가 종료됨과 동시에 두번째 피리어드인 갬블이 시작되고 해당 갬블 시퀀스에 할당된 시간이 시작된다. 호각 또는 나팔소리가 울려 오프닝 피리어드가 끝나는 시점에 출전견이 장애물을 통과하는 중이었다면, 해당 장애물에서 폴트를 범할 수 있는 가능성이 없는 수준까지 완벽하게 장애물을 통과하였을 경우 포인트가 부여된다. (예를 들어, 점프 후 착지 과정, 콘택트 장애물을 최소한 하나 이상의 발로 터치한 후 앞발이 지면에 닿는 경우, 앞발이 터널 장애물을 빠져나온 경우, 출전견의 머리가 마지막 위브 폴을 지나간 경우)
- 호각 또는 나팔 소리가 울리고 오프닝 피리어드가 종료되는 시점에 출전견이 장애물을 넘는 중이고 만약 그 장애물이 갬블 시퀀스에 넘어야 할 첫번째 장애물이라면 그 장애물은 오프닝 피리어드의 점수로 계산되지 않는다. 게다가 그 장애물은 갬블 피리어드가 시작되기 전에 시도되었으므로 갬블 시퀀스를 통해 해당 장애물의 점수를 온전히 받기 위해서는 그 장애물을 다시 한번 넘어야 한다.
- 호각 또는 나팔 소리가 울리고, 갬블 시퀀스를 수행하기 위한 이동 중에 갬블 시퀀스와 상관없는 장애물을 넘는 것은 단지 시간이 낭비될 뿐, 폴트에 해당되진 않는다. 일단 심판이 갬블 시퀀스가 시작됐다고 판단한 이후에는 폴트로 기록된다. 예를 들어 출전견이 갬블 시퀀스의 첫번째 장애물을 거부 (refusals)하고 다른 장애물을 넘는 것은 폴트로 기록된다.
- 거부 (refusals)는 오프닝 피리어드에는 적용되지 않지만, 갬블 피리어드에는 적용된다.
- 출전견이 같은 장애물을 연속으로 통과하는 경우 (양방향으로 넘을 수 있는 장애물을 한 방향에서 넘은 후 바로 뒤돌아 반대방향으로 넘는 것), 콘택트 장애물을 넘고 뒤이어 다른 콘택트 장애물을 넘는 경우, 위브 폴을 통과한 후 콘택트 장애물을 넘거나 또는 그 반대의 경우, 이 모든 것의 판정 여부에 대한 것은 전적으로 심판의 재량이다. 이에 대한 정보는 심판의 문서 브리핑을 통해 제공된다.
- 출전견은 콘택트 장애물을 수행한 후에 또 다른 콘택트 장애물을 수행하거나, 위프폴을 수행한 후에 또 다른

위브폴을 수행할 수 없다. 콘택트 장애물을 수행한 후에 위브폴을 수행할 수 있게 하는 것(또는 위브폴 수행 후 콘택트 장애물)은 심판의 재량이다. 이에 대한 정보는 심판의 문서 브리핑을 통해 제공된다.

- 만약 출전견이 갬블 시퀀스의 연속된 장애물 두 가지를 오프닝 피리어드 중에 넘는다면 해당 장애물에 대한 점수는 얻을 수 있지만 갬블 피리어드에서의 갬블 포인트는 받을 수 없다.
    - 갬블 장애물 #1-4 가 있을 경우:
        - #1 를 수행한 후 #2 를 뛸 수 없지만 다른 갬블 장애물은 가능하다
        - #2 를 수행한 후 #3 을 뛸 수 없지만 다른 갬블 장애물은 가능하다
        - #3 을 수행한 후 #4 를 뛸 수 없지만 다른 갬블 장애물은 가능하다

  만약 두 가지 갬블 시퀀스의 장애물이 각각 다른 경우, 출전견이 오프닝 피리어드 중에 둘 중 하나의 갬블 시퀀스(갬블 #1)의 두 개의 장애물을 연속으로 넘었다면, 갬블 피리어드 때 나머지 하나의 갬블 시퀀스 (갬블 #2)를 시도할 수 있고, 성공적으로 수행한다면 갬블 포인트를 얻을 수 있다. 핸들러가 오프닝 피리어드 때 갬블 시퀀스에 포함된 한가지 장애물을 두 번 넘어도 포인트는 부여되며 해당 장애물을 갬블 시퀀스에서 다시 성공적으로 수행한다면 갬블 포인트를 얻을 수 있다. 핸들러는 또한 갬블 #1 시퀀스의 장애물 하나와 갬블 #2 시퀀스의 장애물 하나를 연속해서 수행할 수 있고 그 반대도 가능하다.

- 핸들러가 출전견을 돕기 위해 출전견이나 장애물 (의도적인지, 실수인지 여부는 관계없이)을 접촉하게 되면, 해당 장애물에 대해 0 (zero)포인트를 부여한다.
- 사전 코스 실습 동안에는 스톱워치, 또는 다른 시간 기록 장비를 사용할 수 있지만, 실제 시합에서는 사용할 수 없다.
- 심판 브리핑을 통해 알릴 수 있는 한은, 심판의 재량에 의해 규칙을 추가할 수 있다.

3.5.2 *갬블*

- 심판이 두 가지의 갬블 시퀀스를 제시하고, 이 중 하나는 더 어려운 난이도와 함께 더 많은 포인트가 부여된다. 핸들러는 다음 중 하나의 옵션을 선택할 수 있다.

  옵션 1 갬블 (Gamble) (낮은 난이도) = 10 포인트
  옵션 2 갬블 (Gamble) (높은 난이도) = 20 포인트

- 갬블 시퀀스에 할당되는 시간은 심판이 결정한다.
- 출전견이 명시된 시간 내에 선택한 갬블 시퀀스를 폴트 없이 완료할 경우 갬블 포인트가 부여된다.
- 갬블 시퀀스에서 심판은, 핸들러가 출전견의 바로 옆에서 방향을 지시하지 못하도록 거리 제약을 둘 수 있다. 이러한 경우, 심판은 라인을 그어 그라운드 위에 핸들러 제한 구역을 표시한다. 핸들러는 라인을 밟거나 넘어서지 말고 갬블 시퀀스가 끝날 때까지 출전견에게 지시를 내려야 한다. 라인 밖으로 몸을 구부리거나 팔을 뻗을 수는 있지만 라인을 밟거나 넘어서서는 안 된다. 출전견은 라인을 넘어가더라도 페널티가 주어지지 않는다.
- 핸들러는 출전견에게 첫 번째 갬블 장애물로 이동하도록 지시하기 전 반드시 지정된 핸들러 구역에 있어야 하지만, 출전견도 반드시 핸들러 영역에 있어야 하는 것은 아니다. 호각 소리와 함께 오프닝 시퀀스가 끝나면, 핸들러는 출전견의 위치에 관계없이 출전견에게 갬블 장애물 #1 로 이동하도록 즉시 지시하여야 한다.
- 갬블 시퀀스에서는 거부 (refusal)가 판정되고, 갬블 포인트를 얻지 못하게 된다.

다음과 같은 일이 발생할 경우, 갬블 포인트는 부여되지 않는다. :

- 출전견이 할당된 시간 내에 갬블 시퀀스를 완료하지 못하거나 폴트가 발생하였다.
- 거리 제약이 적용되는 상황에서, 핸들러가 라인을 밟거나, 라인을 넘어섰다.
- 출전견이 오프닝 피리어드에서 갬블 시퀀스에 사용되는 장애물을 넘다가 바를 넘어뜨린 경우.
- 핸들러가 "No Loitering Rule" (어슬렁거리면 안 되는 규칙)을 위반한 경우. 핸들러는 오프닝 피리어드가 끝났음을 알리는 호각이 불리기 전까지, 장애물 통과를 적극적으로 시도해야 한다. 핸들러가 콘택트 장애물 위에서 출전견을 멈추게 하고, 이미 두 번을 성공적으로 통과한 장애물을 계속 다시 시도하고, 또는 다른 방법을 통해 호각 소리가 울리는 것을 기다리며 소극적으로 경기에 임할 경우, loitering (어슬렁거림) 판정을 받는다.
- 출전견이 오프닝 피리어드 중에 갬블 시퀀스의 장애물 두 가지를 연달아 수행하였다.

규칙에서 정의되지 않은 시나리오는 심판의 자유재량이다.

3.5.3 *갬블러 채점*

포인트를 통해 출전견의 순위를 정한다. 출전견이 종료 점프를 수행할 때 경기는 종료되고, 시간도 정지된다. 시간 기록은 타이-브레이크를 위해서만 사용된다.

3.6 스누커 (Snooker)

심판이 정한 코스 시간 내에서 가능한 많은 포인트를 획득하는 것을 목적으로 한다. 점수를 얻는 방법은 당구 경기의 스누커 (snooker)와 비슷하다. 심판은 경기장 내 아무 곳에 장애물을 배치할 수 있다.

심판은 3 개 또는 4 개의 레드 점프 (red jump)와 다른 스누커 컬러를 나타내는 장애물로 이뤄진 코스를 설계할 수 있다. 점수는 아래에 명시한 표와 같다.

컬러	*포인트*
레드 점프 (Red jumps)	각 1 점
옐로우 점프 (yellow)	2 점
그린 점프 (Green)	3 점
브라운 점프 (Brown)	4 점
블루 점프 (Blue)	5 점
핑크 점프 (Pink)	6 점
블랙 점프 (Black)	7 점

스누커는 두 파트로 이루어져 있다. 첫 번째 파트인 오프닝 시퀀스에서 출전견과 핸들러는 총 4 개 중 3 개의 레드 점프 후에 다른 컬러 장애물을 넘는 방법으로 가능한 많은 포인트를 얻을 수 있다. 출전견은 반드시 클로징 시퀀스 전에3개의 레드 점프를 시도해야 한다. 클로징 시퀀스를 시작하려면 마지막 레드 점프를 뛴 후에 다른 컬러 장애물을 시도해야 한다. 오프닝에서 얻을 수 있는 최대 포인트는 24 점 (24 : 1+7+1+7+1+7) 이다. 두 번째 파트인 클로징 시퀀스에서 출전견과 핸들러는 컬러 장애물을 순서대로 (#2부터 #7까지) 넘어야 하고 제한 시간 내에 완료했을 경우 얻을 수 있는 최대 포인트는 27 포인트이다.스누커 코스는 반드시 다음과 같이 진행되어야 한다. :

- 스타트 점프
- 레드 점프, 컬러 장애물
- 레드 점프 (첫 번째 레드와 다른), 컬러 장애물
- 레드 점프 (첫 번째, 두 번째 레드와 다른), 컬러 장애물
- 옐로우 #2, 그린 #3, 브라운 #4, 블루 #5, 핑크 #6, 블랙 #7,
- 피니쉬 점프

3.6.1 *일반 스누커 규칙*

스타트 점프에는 포인트가 부여되지 않으며, 시간을 계산하는 목적으로만 사용된다. 스타트 점프는 심판이 지시한 방향으로 넘어야 한다. 스타트 점프는 경기 중 언제나 효력을 발휘한다. 경기가 시작된 후 출전견이 또 한번 스타트 점프를 하게 된다면, 코스-이탈 (off-course)로 판정한다. 포인트 집계는 종료되고, 핸들러는 곧바로 피니쉬 점프를 진행해야 한다. 만약 피니쉬 점프를 뛰지 않거나, 피니쉬 점프를 잘못된 방향으로 뛴다면 실격 처리가 된다.

출전견이 스타트 점프를 뛰어 타이머를 시작하기 전에 다른 장애물을 먼저 통과할 경우, 경기는 종료되며 실격 처리가 된다.

핸들러는 심판의 호각 또는 나팔 소리가 들릴 때까지 경기를 계속 진행해야 한다. 심판이 "폴트" 또는 "제로 (Zero)" 라고 외치는 것은 실격을 의미하는 것이 아닌, 점수를 얻지 못했음을 의미한다.

심판의 호각 또는 나팔 소리가 울리며 경기 종료를 알리거나, 출전견이 클로징 시퀀스를 마치면, 경기는 종료되고 핸들러와 출전견은 피니쉬 점프를 뛰어 타이머를 멈춰야 한다. 피니쉬 점프로 가는 길에 출전견이 장애물을 추가로 뛰어도 페널티는 주어지지 않는다. "경기 종료"가 이 규칙의 어느 곳에서든 명시되어 있는 경우, 핸들러는 피니쉬 점프를 진행 해야함을 의미한다.

오프닝 시퀀스에서 거부 판정은 발생하지 않는다. 따라서 출전견이 장애물을 정확히 통과만 하면 포인트를 얻게 된다. 예를 들어, 출전견이 위브 폴의 시작점을 지나쳤으나, 그 후 위브 폴을 재시도 하여 모든 폴을 정확히 통과한다면 포인트가 주어진다. 또는, 만약 출전견이 A-프레임을 오르다가 점프하여 내려왔을 때 다시 돌아와 성공적으로 A-프레임을 통과한다면 포인트가 주어진다.

거부는 클로징 시퀀스에서만 판정된다.

출전견이 위브 입구 방향을 놓친 상태로 진행할 경우 실격이 아닌 거부로 간주된다. 핸들러는 반드시 위브를 재 수행해야만 점수를 획득 할 수 있다. 만약 위브를 재 수행하지 않고 다음 레드 점프를 수행할 경우, 경기는 종료된다. 한번 출전견이 위브 폴의 시작점에 정확히 들어간 후, 중간 폴을 지나친 경우, 이는 표준 폴트에 해당한다. 심판은 "폴트"또는 "제로"를 선언하고, 핸들러는 다음 레드 점프를 계속 진행하거나 클로징 시퀀스를 시작해야 한다. 이와 같은 경우엔 위브를 끝까지 완료할 필요는 없지만 끝까지 수행하더라도 페널티는 부여되지 않는다.

코스 시간은 각 심판의 자유재량으로 정해지며, 높이 디비전에 따라 다를 수 있다. 할당된 시간 내에서 핸들러가 오프닝 시퀀스와 클로징 시퀀스 (#2-#7)를 완료하는 것을 목적으로 한다. 피니쉬 점프는 반드시 할당된 시간 내에 수행하지 않아도 된다. 피니쉬 점프는 동점이 발생한 상황에서 순위를 가리기 위해 전체 코스 시간을 기록하는 목적으로 사용된다.

어느 방향에서든 레드 점프는 반드시 성공적으로 완료되었을 경우에만 #2 부터 #7 까지의 컬러 장애물 통과를 시도할 수 있다. 레드 점프를 성공한 이후 통과한 컬러 장애물에만 포인트가 부여된다.

레드 점프는 성공 또는 실패 여부에 관계없이 한 번만 진행할 수 있다. 한 번 이상 진행할 경우 경기는 종료된다.

만약 하나의 레드 점프에서 폴트를 기록했을 경우, 핸들러는 클로징 시퀀스가 시작되기 전에 4 번째 레드 점프 (존재한다면) 와 컬러 장애물을 시도할 수 있다. 강제적인 사항은 아니므로 핸들러는 3 번째 레드 점프와 컬러 장애물 이후 곧바로 클로징 시퀀스를 수행할 수도 있다.

한 방향 장애물 (시소, 스프레드 점프, 롱 점프)의 경우 포인트를 얻기 위해서는 정확한 방향으로 통과해야 한다. 오프닝 시퀀스에서 잘못된 방향으로 장애물을 통과하는 경우, 경기는 종료된다.

클로징 시퀀스에서 두 방향으로 된 장애물의 경우, 코스 번호가 붙어있는 면이 장애물의 진행 방향을 나타낸다.

장애물 콤비네이션(Combination Obstacles): 심판은 컬러 장애물을 조합하여 장애물 콤비네이션을 만들 수 있다. 심판은 콤비네이션의 순서를 결정하게 되는데, 오프닝 시퀀스에서는 콤비네이션의 각 장애물은 모든 방향과 순서로 통과할 수 있어야 한다. 일단 콤비네이션 시도가 시작되면, 출전견이 표준 폴트를 일으키지 않는 한, 해당 콤비네이션의 후속 장애물을 완료 시점까지 시도해야 한다. 이 경우 (심판이 폴트를 선언한 경우), 핸들러는 남은 콤비네이션 장애물을 완료할 필요가 없으며 다음 레드 점프를 진행하거나 클로징 시퀀스를 시작할 수 있다. 출전견이 콤비네이션을 다 마치더라도 점수는 주어지지 않고 시간만 낭비된다. 만약 출전견이 콤비네이션에서 이전에 이미 뛰었던 장애물을 다시 시도한다면 경기는 종료된다. 만약 출전견이 콤비네이션 시도 중에 콤비네이션에 포함되어 있지 않은 다른 장애물을 시도한다면 경기는 종료된다. 만약 출전견이 지정된 순서나 방향을 따르지 않고 콤비네이션을 진행한다면 경기는 종료된다.

콤비네이션 장애물: 클로징 –클로징 시퀀스 진행 시, 모든 콤비네이션 장애물은 지정된 순서와 방향으로 진행해야 한다. 만약 출전견이 클로징에서 콤비네이션 장애물에 폴트를 받는다면 경기는 종료된다.

출전견이 장애물을 시도하면 장애물을 시작한 것으로 간주된다. 출전견이 컬러 장애물을 시도하면, 완료를 하거나 그게 아니면 표준 폴트를 받는다. 수행을 할 때는 반드시 처음에 시도한 방향으로 완료해야 한다.

스누커 규정에서 말하는 "시도"의 정의 – 출전견이 장애물에 올라타거나, 장애물 안으로 들어가거나, 어느 방식으로든 장애물의 어느 부분을 건드리거나, 장애물의 어느 부분의 밑으로 통과하거나, 장애물의 어느 부분을 점프했을 때 "시도"했다고 정의한다.

스누커 규정에서 말하는 "표준 폴트"의 정의 – 다운 콘택트를 놓쳤을 때, 폴/벽돌/롱 점프의 요소가 떨어졌을 때, 타이어 점프가 열렸을 때, 올바른 위브 진입 후 중간 폴을 놓쳤을 때

#2 부터 #7 까지의 컬러 장애물을 넘을 때 점프 바 (jump bar)를 떨어뜨린 경우, 점프 바는 재설치 되지 않는다. 하지만 다음 시도에서 해당 컬러 장애물의 윙 사이로 통과할 경우, 포인트가 부여된다.

출전견 또는 출전자에 의해 장애물이 더 이상 수행할 수 없게 된 경우, 해당 장애물에 대한 점수를 더 이상 받을 수 없다.

심판은 7 점을 세 차례 획득하는 것이 어렵도록 코스를 만들 수 있다.

사전 코스 워크 동안에는 스톱워치, 또는 다른 시간 기록 장비를 사용할 수 있지만, 실제 시합에서는 사용할 수 없다.

심판 브리핑을 통해 알릴 수 있는 한은, 심판의 재량에 의해 스누커 클래스에 규칙을 추가할 수 있다.

오프닝 시퀀스 예시

레드 점프 거부	재시도를 할 수 있으며, 성공하면 포인트 획득
레드 점프 이후 다른 레드 점프	경기 종료
레드 점프 폴트	곧장 다른 레드 점프로 이동 (가능한 레드가 있다면)
처음 3 개 레드 점프들 폴트	4 번째 레드 점프 시도 (가능한 레드가 있다면)
세번째 레드 점프 폴트	클로징 시퀀스 시작 (#2-#7) 또는 4 번째 레드 점프 시도 (가능한 레드가 있다면)
모든 레드 점프 폴트	클로징 시퀀스 시작 (#2-#7)
레드 점프에서 폴트를 범하고 이어서 다른 레드 점프를 하지 않았거나, 마지막 레드 점프에서 폴트를 범했는데 클로징 시퀀스로 가지 않았다	경기 종료
3 개의 레드 점프 모두 성공 후 4 번째 레드 점프 통과	경기 종료
클로징 시작 전에 3개의 레드 점프를 시도를 안 할 경우	경기 종료
오프닝 시퀀스의 마지막 레드 점프 이후 2-포인트 옐로우 점프	#2 옐로우 점프를 다시 하여 클로징 시퀀스 #2-#7 시작
컬러 장애물 통과 후, 바로 다른 컬러 장애물 통과	경기 종료
컬러 장애물 시도 중, 일찍 떠나거나 표준 폴트 발생	경기 종료
이미 진입한 컬러 장애물을 반대 방향으로 다시 시작하는 경우	경기 종료
컬러 장애물 폴트	포인트를 부여하지 않으며, 시도하지 않는 레드 점프가 남아 있을 경우 다음 레드 점프로 이동, 그렇지 않을 경우 클로징 시퀀스 시작
컬러 장애물 시도 중, 거부가 발생하고 다른 컬러 장애물 시도	경기 종료
콤비네이션 장애물 시도 중, 모든 요소를 통과하기 전에 떠나버렸다 (표준 폴트가 발생하지 않았을 경우)	경기 종료
콤비네이션 장애물의 장애물이 누락됐을 경우	경기 종료
콤비네이션 장애물 폴트	포인트를 부여하지 않으며, 시도하지 않는 레드 점프가 남아 있을 경우 다음 레드 점프로 이동, 그렇지 않을 경우 클로징 시퀀스 시작 (콤비네이션을 끝마치는 것은 그저 시간 낭비일 뿐이다)
콤비네이션 장애물의 두번째 또는 세번째 장애물에서 거부	포인트를 얻기 위해선 거부한 장애물 재시도. 그렇지 않을 경우 경기 종료
심판이 명시한 순서와 다르게 콤비네이션 장애물 통과	경기 종료
콤비네이션 장애물 통과를 정확하게 완료하였으나 그 직후 출전견이 장애물을 추가로 통과함	경기 종료
출전견이 위브 폴에 들어갔으나, 정확한 진입로를 놓침	출전견이 장애물을 시도했다고 간주된다. 그러므로 재시도하거나 표준 폴트가 발생한다. 그렇지 않을 경우, 경기가 종료된다
출전견이 시소의 피봇 (중심-pivot) 포인트 이전에 시소에서 점프하여 내려오고, 도그워크 또는 A-프레임의 내리막 구간 이전에 점프하여 내려온다	출전견이 장애물을 시도했다고 간주된다. 그러므로 재시도하거나 표준 폴트가 발생한다. 그렇지 않을 경우, 경기가 종료된다
출전견이 터널에 들어간 후 뒷걸음질로 다시 나오거나 입구를 통해 다시 나옴	출전견이 장애물을 시도했다고 간주된다. 그러므로 재시도하거나 표준 폴트가 발생한다. 그렇지 않을 경우, 경기가 종료된다
한 방향 장애물(예, 스프레드, 롱 점프, 시소)을 잘못된 방향에서 통과	경기 종료

출전견이 컬러 장애물의 정면에서 장애물을 지나치거나 회전하여 거부	이러한 유형의 거부는 출전견이 실제로 장애물을 시도하지 않았기 때문에 스누커 오프닝 시퀀스에서는 판정되지 않는다
핸들러가 출전견에게 도움이 되도록 출전견 또는 장애물을 만졌을 경우 (의도적이거나 의도적이지 않거나)	포인트를 부여하지 않으며, "사용되지 않은" 다음 레드 점프를 시도하거나 클로징 시퀀스를 시작한다

클로징 시퀀스 예시

레드 점프 통과	경기 종료
블랙 #7 을 통과한 후 피니쉬 점프로 이동 중에 또는 두 번째 나팔 / 호각 소리가 울린 상황에서 다른 장애물 통과	폴트는 아니며, 추가 포인트는 없다
컬러 장애물 통과 순서와 다르게 장애물 통과	경기 종료
장애물 거부	경기 종료
컬러 장애물 폴트	경기 종료
심판이 명시한 순서와 다르게 콤비네이션 장애물 통과	경기 종료
콤비네이션 장애물 통과를 정확하게 완료하였으나 그 직후 출전견이 콤비네이션 장애물을 추가로 통과함	경기 종료
핸들러가 출전견을 돕기 위해 출전견이나 장애물을 만짐 (레드 / 컬러인지 그리고 의도 / 실수인지 여부는 관계없음)	경기 종료

오프닝 및 클로징 시퀀스 예시

출전견이 장애물을 '통과하는 도중' 경기 종료를 알리는 호각 / 나팔 소리가 울린다. '통과하는 도중'이란, 출전견의 신체의 일부가 장애물에 진입했거나 올라가 있을때를 말한다.	장애물을 넘는 과정에서 출전견이 더 이상 폴트를 범할 가능성이 없는 시점에 포인트를 부여한다. (예를 들어, 점프 후 착지, 콘택트 장애물을 터치한 후 앞발이 지면에 착지, 앞발이 터널 통과, 머리가 위브 폴의 마지막 폴을 통과) 호각 / 나팔 소리가 울리기 전, 규칙에 명시되어 있는 콤비네이션 장애물을 시작하여 마지막 장애물을 넘는 도중 위와 같은 사항이 발생한다면 위와 같은 기준으로 포인트를 부여한다
출전견이 경기가 끝난 후 피니쉬 점프를 하지 않음	실격
컬러 장애물의 점프 바를 떨어뜨렸을 경우	만약 출전견이 해당 컬러 장애물을 다시 시도할 때 윙 사이로 통과한다면 포인트를 부여한다
경기 종료를 알리는 호각 / 나팔 소리가 울린다	경기 종료,
심판이 호각을 붊	경기 종료
핸들러가 이유 불문하고 출전견을 안아 올리는 행위	실격

규칙에서 정의하지 않은 시나리오는 심판의 자유재량에 맡긴다.

3.6.2 *스누커 채점*

점수에 따라 출전견의 순위를 정한다. 시간 기록은 타이-브레이크일 때만 사용한다. 아래에서 보는 것과 같이 최대로 얻을 수 있는 포인트는 51 포인트이다.

- 오프닝 시퀀스에서, 다음과 같이 최대 24 포인트를 얻을 수 있다.

  레드 점프 (1 포인트), 블랙 장애물 (7 포인트)
  레드 점프 (1 포인트), 블랙 장애물 (7 포인트)
  레드 점프 (1 포인트), 블랙 장애물 (7 포인트)

- 클로징 시퀀스에서, 코스 시간이 종료되기 전 다음과 같이 컬러 장애물 모두를 정확한 순서로 완료하였을 때 27 포인트를 얻을 수 있다.

  2 (옐로우) + 3 (그린) + 4 (브라운) + 5 (블루) + 6 (핑크) + 7 (블랙)

3.7 보너스 클래스

다음의 세 가지 파이널 라운드: 1) 게임 챔피언십의 갬블러, 2) 바이애슬론 챔피언십의 어질리티, 3) 펜타슬론 챔피언십의 스피드스테이크에 진출하지 못한 모든 출전견은 자동으로 보너스 클래스에 참가한다.

핸들러는 스피드스테이크 코스를 해당 클래스의 규칙에 따라 달리게 된다. 코스 폴트는 시간으로 전환된다. 다시 말하여 5-폴트 페널티는 시간 기록에 3 초를 더하게 된다. 예를 들어, 코스를 32 초로 주파하였으며 폴트가 3 점인 경우 점수는 35 점 (32 초 + 3 폴트 = 35) 이 된다.

보너스(Bonus) 종목에서 실격(Elimination) 처리될 경우 감점 30점이 부여되며, 실격된 반려견은 표준 코스 시간(SCT)과 관계없이 코스 시간 30초가 일괄 부여된다.

기록 가능한 최대 점수는 60점이므로, 코스 시간과 감점의 합계가 60점을 초과할 경우 실격으로 기록된다.

출전 순서(러닝 오더)는 무작위 국가 순서로 정해지며, 해당 국가 내에서 핸들러 순서 또한 무작위로 배정된다. WAO는 경기 일정 충돌을 줄이기 위해 출전 순서 내에서 반려견의 순서를 조정할 수 있다. 핸들러들은 다음과 같은 예외 경우를 제외하고 반드시 러닝오더에 따라 출전해야한다.

만약 핸들러 또는 출전견 이름이 기재되어 있다면, 핸들러는 1) 기존 러닝오더를 따르거나 2) 자신의 체고 클래스 시작 시점에 출전하거나, 3) 자신의 체고 클래스 마지막에 출전하는 선택을 할 수 있다. 출전 순서를 변경하고자 할 경우, 팀 매니저는 해당 점프 높이가 시작되기 최소 10분 전에 WAO 공식 담당자에게 이를 통보해야 한다. 이 기한을 넘길 경우 순서 변경은 허용되지 않는다. 만약 핸들러 또는 출전견의 이름이 기재되지 않은 경우, 어떤 경우에도 출전 순서를 변경할 수 없다. 이러한 규정을 위반하여 보너스 클래스에서 핸들러가 순서를 바꾸어 출전할 경우, 보너스 스피드스테이크 및 팀 결과는 실격 처리된다.

참가 자격을 가진 핸들러가 보너스 클래스 참여를 원하지 않을 경우, 결승전 진출 명단이 발표되는 대로 매니저 테이블에 알려야 한다.

순위에 따라 로제트를 시상한다. 각 체고의 우승자는 다음 해 바이애슬론 경기에 추가 엔트리 또는 와일드카드로 출전할 수 있다.

4. 경기 순서 & 추첨

국가는 무작위의 세 그룹으로 나눈다. 그 다음 각 그룹, 각 높이 디비전, 각 종목의 첫 경기만 무작위로 추첨을 하고 이후는 아래에서 명시한 것과 같이 진행하게 된다.

4.1 펜타슬론 (Pentathlon)

라운드 1 의 경기 순서는 세 국가 그룹의 각 높이 디비전에서 무작위로 추첨하게 된다. 그 다음 세 개의 라운드 (라운드 2 부터 4 까지)의 순서는 공식을 통해 정하게 된다. 각 높이 디비전에 참여한 전체 출전견의 수를 4 로 나눈 후, 그 수만큼 각 핸들러의 경기 순서를 앞으로 이동시킨다. 예를 들어 총 20 마리의 출전견이 참여한 경우, 각 출전견은 다음 라운드에서 숫자 5 만큼 앞으로 이동하게 된다. 계산한 경기 순서가 1 미만으로 떨어지면, 마지막 순서에서부터 다시 올라온다. 아래와 같은 경우엔 마지막 순서는 20 이다. 시드가 배정되지 않은(non-seeded) 펜타슬론 종목에서는 경기 일정 충돌을 방지하기 위해 후반 로테이션에서 반려견의 출전 순서를 앞당기거나 뒤로 미룰 수 있다.

Dog	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Rd1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rd2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rd3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rd4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

마지막 경기인 스피드스테이크에서는, 출전견의 현재 순위와 반대의 순서로 달리게 된다. 예를 들어, 네 개의 라운드에서 종합 1 위인 경우 스피드스테이크에서는 마지막으로 뛰게 된다.

4.2 바이애슬론 (Biathlon)

세 개의 국가 그룹, 각 높이 디비전에서 바이애슬론 점핑 클래스의 경기 순서는 무작위로 추첨한다. 어질리티의 경우, 점핑 클래스를 통해 정해진 순위와 반대의 순서로 경기를 치르게 된다. 예를 들어, 점핑에서 1 위를 기록한 경우 어질리티에서는 마지막으로 달리게 된다.

4.3 게임 (Games)

세 개의 국가 그룹, 각 높이 디비전에서 스누커 클래스의 달리기 순서는 무작위로 추첨한다. 갬블러의 경우, 스누커를 통해 정해진 순위와 반대의 순서로 경기를 치르게 된다. 예를 들어, 스누커에서 1 위를 기록한 경우, 갬블러에서는 마지막으로 달리게 된다.

4.4 팀 (Team)

라운드 1 의 경기 순서는 세 국가 그룹의 각 높이 디비전에서 무작위로 추첨하게 된다. 그 다음 세 개의 라운드 (라운드 2 부터 4 까지)의 순서는 공식을 통해 정하게 된다. 각 높이 디비전에 참여한 전체 출전견의 수를 4 로 나눈 후, 그 수만큼 각 핸들러의 경기 순서를 앞으로 이동시킨다. 예를 들어 총 20 마리의 출전견이 참여한 경우, 각 출전견은 다음 라운드에서 숫자 5 만큼 앞으로 이동하게 된다. 계산한 경기 순서가 1 미만으로 떨어지면, 마지막 순서에서부터 다시 올라온다. 아래와 같은 경우엔 마지막 순서는 20 이다.

팀	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**
Rd1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rd2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rd3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rd4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

팀의 경기 순서는 각 높이 디비전에서도 동일하다. 예를 들어 팀이 600 디비전에서 첫 번째로 뛰었을 경우, 해당 라운드의 모든 높이에서 첫 번째로 뛰게 된다.

팀 선택으로 인해 출전견이 점프 높이 부분에서 빠지게 되면 해당 팀의 경기 순서는 첫번째가 된다.

마지막 경주인 팀 릴레이에서는 팀은 현재 순위와 반대의 순서로 달리게 된다. 예를 들어, 네 개의 라운드에서 종합 1 위인 경우 팀 릴레이에서는 마지막으로 뛰게 된다.

4.5 점프 높이 디비전 경기 순서

4.5.1 *개인 및 팀*

개인전 및 팀전에서 조직위원회는 경기에 앞서 첫 클래스의 어떤 높이 디비전의 경기가 처음 시작할 지 무작위로 추첨하게 된다. 나머지 라운드에서의 점프 높이는 각 높이 디비전이 각 클래스 별로 다르게 진행될 수 있도록 번갈아 가며 진행한다.

만약 참가자의 수 또는 바뀐 경기 계획으로 인해 높이가 겹치는 일이 발생할 경우, 점프 높이 순서는 바뀔 수 있지만 네 가지의 점프 높이가 순환하며 진행될 수 있도록 한다.

4.5.2 *바이애슬론* (BIATHLON)*과 게임* (GAMES)

바이애슬론 및 게임 클래스의 경우에도 위에서 사용한 공식을 사용한다. 첫 번째 라운드 이후 점프 높이는 각 클래스 별로 번갈아 가며 진행한다.

만약 참가자의 수 또는 바뀐 경기 계획으로 인해 높이가 겹치는 일이 발생할 경우, 점프 높이 순서는 바뀔 수 있다.

4.6 일반적인 경기 순서 규칙

달리기 순서의 무작위 추첨은 경기 전에 진행한다. 그리고 개최국 심판이나 WAO 임원이 추첨을 감독하게 된다. 이전 순서의 출전견이 피니쉬 라인을 통과하였을 때 다음 순서의 핸들러가 경기장에 들어와 있지 않다면 핸들러가 늦은 것으로 간주하고 경기에 뛸 수 없다.

핸들러가 두 마리 이상의 개를 데리고 있는 경우, 순서의 숫자가 낮은 개를 앞으로 이동 시켜 최소 10 두 (순서 사이에 9 두 차이가 남)의 간격을 제공할 수 있게 한다. 예를 들면, 핸들러의 개가 10 번째와 15 번째 순서로 추첨 될 경우, 10 번째 개는 5 번째로 순서를 앞당겨진다. 만약 이렇게 해도 필요한 간격이 만들어지지 않는다면 15 번째 개의 순서를 뒤로 더 민다. 만약 이렇게 해도 필요한 간격이 만들어지지 않는다면 두 출전견 사이에 최대 5 분의 휴식이 핸들러에게 주어진다. 5 분 카운트다운은 핸들러의 첫 번째 개가 결승선을 통과할 때 시작되며, 핸들러는 카운트다운이 완료되기 전에 두 번째 개와 함께 링에 들어가야 한다. 만약 다른 체고의 개들을 데리고 있고 10 두 간격이 가능하지 않을 경우, 체고의 높이를 변경하는 동안 5 분이 주어진다. 배정된 시드 순서를 유지할 핸들러는 체크인 시 데스크에 알려야 한다.

생리중인 암컷도 해당 그룹의 정해진 순서에 뛸 수 있다. 생리중인 암컷이 대회에 출전할 경우 팀 매니저는 그 사실을 WAO 에 알려야 한다. 이를 통해 링 크루 (ring crew)가 생리중인 암컷의 스타트 라인에 매트를 깔아 다른 출전자가 생리중인 암컷이 출전하였다는 것을 알수 있어야 한다. 대회 도중 암컷이 생리가 올 경우 즉시 그 사실을 매니저 테이블로 알려야 한다. 생리중인 암컷인 사실 또는 암컷이 대회 도중 생리가 온 사실을 WAO 에 알리지 않을 경우, 대회에서 실격하게 된다.

5. 판정

5.1 심판

심판의 임명과 클래스 배정은 WAO 조직위원회가 수행한다. 각자 다른 스타일의 심판과 코스 디자인을 통해 의도하는 바는, 세계 각지에서 이루어지는 어질리티 대회를 모두 반영하여 제공하기 위함이다. 또한 WAO 는 공정하고 일관적인 판정을 내리기를 원한다. 이를 위해 감독관은 심판을 감독하고, WAO 대회 규칙의 해석에 도움을 주어야 한다.

규칙과 절차에 대해 명시되어 있는 심판 브리핑은 대회 전인 수요일에 열린다. 각 국가의 대표 두 명 (필요하다면 통역사까지) 그리고 국가를 대표하지 않는 와일드카드 출전자가 브리핑에 참여할 수 있다.

코스가 구축이 되면 코스 시간이 발표되고, 게시된다. 구체적인 클래스 브리핑은 없다, 하지만 코스 워킹 (course walking) 동안 경기장 사이드에 위치한 심판에게 규칙을 확인할 수 있다. 오직 팀 매니저, 팀 코치 그리고 국가를 대표하지 않는 와일드 카드 참가자만이 심판에게 질문을 할 수 있다.

문서로 된 갬블러와 스누커 브리핑은 이벤트 시점으로부 터 최소 2 주 전 WAO 웹사이트에 게시된다. 체크인 시에 오직 한 부의 스누커, 갬블러, 팀릴레이 브리핑 출력물이 팀 매니저에게 제공된다. 심판이 원할 경우 다른 클래스에 관한 문서 브리핑 또는 출전자에게 알리고 싶은 의견을 제공할 수 있다.

심판은 거부 (refusal)의 경우 주먹을 쥐고, 일반적인 클래스 폴트의 경우 손바닥을 펼쳐 보이는 방법으로 코스 폴트와 거부를 알린다.

코스 판정은 타이머 (timer)가 작동하거나 또는 심판이 출전자에게 시작 명령을 내리면 시작된다. 출전견이 마지막 장애물을 통과하면 시간 기록을 중단하고 마지막 장애물에 대한 폴트 (예, 바를 건드리거나, 떨어뜨리는 경우)가 없는 경우 코스 판정은 중단된다.

경기장 내에서 행해지는 출전견에 대한 출전자의 모든 행동은 심판에 의해 판정된다.

심판은 필요한 경우 보조 심판을 참여시킬지를 결정할 수 있다. 보조 심판으로는 갬블러 클래스의 선심 (line judge), 어질리티 클래스의 접촉 심판 (contact judge), 또는 릴레이 클래스의 박스 심판 (box judge)을 들 수 있다. 모든 사례에서, 최종 판정은 클래스 심판과 함께 내리게 된다.

5.2 코스 디자인

접촉 장애물(contact obstacle)에 대한 최대 접근 거리는 직선 접근 시 8m, 회전(wrap) 접근 시 9m이다. 그 외 모든 장애물 간의 거리는 6.5m에서 9.5m 사이여야 한다. 단, 터널의 경우 예외적으로 최대 10m까지 허용될 수 있으며, 장애물의 뒷면에서 접근하거나 뒷면으로 나가는 경우에는 6.5m에서 11m까지 허용될 수 있다.

코스 설계 시 접촉 장애물에 대한 최소 거리 및 최대 거리 제한은 반드시 준수해야 한다. 심판은 최대 거리 허용 기준에 대해 두 가지 예외를 둘 수 있다. 코스 전체에서 장애물 간 평균 거리는 9.75m를 초과해서는 안 된다.

분쟁이 발생할 경우, 경기 운영위원은 측정기를 사용하여 400 체고 부문 출진견의 주행 경로를 기준으로 코스가 명시된 규정을 준수하는지 확인한다.

일반적인 클래스에서 타이어, 롱점프, 스프레드, 그리고 월 점프는 한 번만 쓸 수 있다.

5.2.1 ***코스의 측정 & 코스 시간의 계산***

바이애슬론 종목에서는 코스 타임이 가장 빠른 무실점 주행 시간을 기준으로 결정된다. 코스 타임은 해당 시간의 115%로 설정된다. 예를 들어, 가장 빠른 무실점 주행 시간이 35.00초일 경우, 코스 타임은 40.25초로 정해진다. 펜타슬론, 팀, 보너스종목에서는 코스 타임이 실격되지 않은 주행 중 가장 빠른 시간(감점 여부와 관계없이)을 기준으로 결정된다. 이 경우에도 코스 타임은 해당 시간의 115%로 설정된다. 예를 들어, 가장 빠른 주행 시간이 35.00초일 경우, 코스타임은 40.25초가 된다.

최대 코스 시간은 80초이며, 이를 초과할 경우 심판은 실격된 출진견에게 경기장에서 나가도록 요청할 수 있다.

스누커, 갬블러의 코스 시간은 심판에 의해 별도로 정해지게 된다.

6. 장애물 수행 표준

모든 장애물은 섹션 8 에서 기술한 것과 같이 WAO 의 승인 및 사양에 적합해야 한다. 아래에서는 장애물을 수행하는 방법 그리고 장비에서 발생할 수 있는 구체적인 실책 (faults)에 대해 기술하고 있다.

6.1 A-프레임 (A-frame)

출전견은 반드시 심판이 정한 방향으로 경사로를 오르고, 정점을 지나, 경사로를 내려오고, 장애물에서 내리기 전 몸의 일부가 콘택트 포인트(contact point)에 닿아야 한다. 발이 장애물을 벗어난 것으로 간주되기 위해서는, 반드시 지면에 닿아야 한다. 장애물 수행은 지면에 네 발 모두가 착지할 때 완료한 것으로 간주한다.

- 출전견의 신체의 일부분이 다운 콘택트 포인트(down contact point)에 닿지 않았을 경우, 미스 콘택트 폴트(missed contact fault)로 판정된다.
- 내리막 경사로를 통하지 않고 장애물에서 내려오는 경우는 거부에 해당한다.
- 출전견이 90° 이상의 각도에서 A-프레임에 접근했을 경우, 업-콘택트(up-contact) 존을 밟지 않고 장애물을 오른다면 거부로 판정한다.
- 출전견이 내리막 경사로에 진입하여, 콘택트 포인트를 터치하지 않고 장애물에서 내려오게 될 경우, 미스 콘택트 폴트(missed contact fault)로 판정한다. 이는 거부에 해당하지 않는다.
- 경사로를 반대로 오를 경우 잘못된 코스(wrong course)로 판정한다.
- 경기 중 A-프레임 아래로 지나가는 경우는 잘못된 코스로 판정되지만 출전견이 A-프레임 아래에 위치한 터널을 시도하는 경우 (거부), A-프레임 장애물을 수행하는 순서였을 경우 (거부), 그리고 갬블러와 스누커의 오프닝 시퀀스인 경우에는 예외로 한다.
- 업-콘택트 포인트를 놓치는 것은 폴트에 해당하지 않는다.
- 만약 출전견이 업-콘택트 존을 잘못된 방향으로 오를 경우 이는 거부에 해당한다. 실격은 아니다.

- 만약 출전견이 내리막 경사로 진입 전에 180 도 이상의 각도로 돌아선다면 거부가 판정된다. 일단 내리막 경사로에 진입한 후 180 도 이상의 각도로 돌아선다면 이는 잘못된 방향으로 장애물을 수행한 것으로 간주하여 실격 처리 된다(또는 해당 장애물 0점 처리). 만약 출전견이 오르막 경사로를 지나쳤다가 180 도로 되돌아 간다면 거부로 판정한다.

6.2 도그워크 (Dogwalk)

출전견은 반드시 심판이 정한 방향으로 경사로를 오르고, 수평 진행구간을 지나 내리막 경사로를 통해 내려와, 몸의 일부가 콘택트 포인트에 닿은 후에 완전히 장애물을 통과해야 한다. 발이 장애물을 벗어난 것으로 간주되기 위해서는, 반드시 지면에 닿아야 한다. 장애물 수행은 지면에 네 발 모두가 착지할 때 완료한 것으로 간주한다.

- 출전견의 신체의 일부분이 다운 콘택트 포인트 (down contact point)에 닿지 않았을 경우, 미스 콘택트 폴트(missed contact fault)로 판정된다.
- 내리막 경사로를 밟지 않고 장애물에서 내려오는 경우는 거부에 해당한다.
- 출전견이 90° 이상의 각도에서 도그워크에 접근했을 경우, 업-콘택트 (up-contact) 존을 밟지 않고 장애물을 오른다면 거부로 판정한다.
- 출전견이 내리막 경사로를 통해 내려오다 콘택트 포인트를 밟지 않고 장애물에서 내려올 경우 거부가 아닌 미스 콘택트 폴트 (missed contact fault)로 판정한다.
- 경사로를 반대로 오를 경우 잘못된 코스(wrong course)로 판정한다.
- 경기 중 도그워크 아래로 지나가는 경우는 잘못된 코스로 판정되지만 출전견이 도그워크 아래에 위치한 터널을 시도하는 경우 (거부), 도그워크 장애물을 수행하는 순서였을 경우 (거부), 그리고 갬블러와 스누커의 오프닝 시퀀스인 경우에는 예외로 한다.
- 업-콘택트 포인트를 놓치는 것은 폴트에 해당하지 않는다.
- 만약 출전견이 업-콘택트 존을 잘못된 방향으로 오를 경우 이는 거부에 해당한다. 실격은 아니다.
- 만약 출전견이 내리막 경사로 진입 전에 180 도 이상의 각도로 돌아선다면 거부가 판정된다. 일단 내리막 경사로에 진입한 후 180 도 이상의 각도로 돌아선다면 이는 잘못된 방향으로 장애물을 수행한 것으로 간주하여 실격 처리 된다(또는 해당 장애물 0점 처리). 만약 출전견이 오르막 경사로를 지나쳤다가 180 도로 되돌아 간다면 거부로 판정한다.

6.3 시소 (Seesaw)

출전견은 반드시 오르막 구간을 오르고, 정점을 지나 판자의 반대편이 땅에 닿게 되면 내리막 구간을 통해 내려온다. 출전견이 장애물에서 내려오기 전에 내리막 구간은 반드시 땅에 닿아 있어야 한다. (최소한 발 하나라도 장애물 위에 남아있어야 한다.) 발이 장애물을 벗어난 것으로 간주되기 위해서는, 반드시 지면에 닿아야 한다. 장애물 수행은 지면에 네 발 모두가 착지할 때 완료한 것으로 간주한다.

- 출전견 신체의 일부분이 다운 콘택트 포인트(down contact point)에 닿지 않았을 경우, 미스 콘택트 폴트(missed contact fault)로 판정된다.
- 정점을 지난 후 내리막 구간이 바닥에 닿기 전에 출전견의 신체의 일부분이 장애물에서 내려올 경우 거부로 판정한다.
- 출전견이 90° 이상의 각도에서 시소에 접근했을 경우, 업-콘택트 (up-contact) 존을 밟지 않고 장애물을 오른다면 거부로 판정한다.
- 출전견이 시소의 정점을 지난 후 내리막 경사로의 콘택트 포인트를 밟지 않고 장애물에서 내려올 경우 거부가 아닌 미스 콘택트 폴트 (missed contact fault)로 판정한다.
- 내리막 구간이 지면에 닿기 전에 출전견의 네 발이 장애물에서 벗어날 경우, 이는 플라이-오프 (fly-off)가 되고

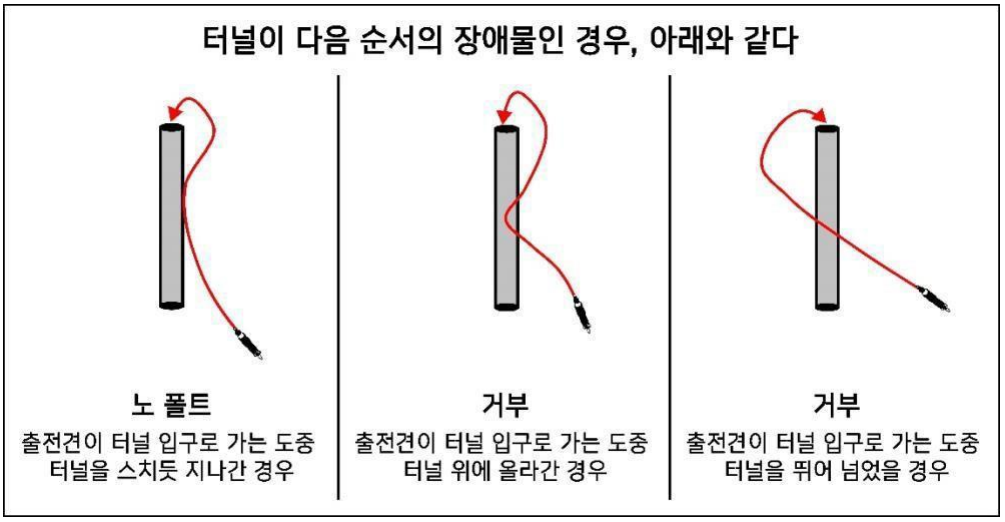
5 폴트 페널티를 받게 된다. 내리막 구간이 지면에 닿기 전 출전견이 시소를 벗어난 것으로 간주되고 콘택트 포인트를 밟지 않았을 경우에는 5 폴트 페널티만을 받게 된다.

- 업-콘택트 포인트를 놓치는 것은 폴트에 해당하지 않는다.
- 만약 출전견이 업-콘택트 존을 잘못된 방향으로 오를 경우 이는 거부에 해당한다. 실격은 아니다.
- 만약 출전견이 내리막 경사로 진입 전에 180 도 이상의 각도로 돌아선다면 거부가 판정된다. 일단 내리막 경사로에 진입한 후 180 도 이상의 각도로 돌아서거나 시소의 정점을 지나 내리막 구간을 한 번 이상 밟는다면 이는 잘못된 방향으로 장애물을 수행한 것으로 간주하여 실격 처리 된다(또는 해당 장애물 0점 처리). 만약 출전견이 오르막 경사로를 지나쳤다가 180 도로 되돌아 간다면 거부로 판정한다.

6.4 파이프 터널(Pipe Tunnel)

출전견은 반드시 심판이 정한 방향의 터널 입구로 들어가서 반대편 출구로 나와야 한다.

- 뒷걸음질쳐서 나오거나, 입구쪽으로 다시 나오거나 또는 터널 위를 뛰어 넘을 경우는 거부에 해당한다.
- 출전견이 터널의 출구 쪽으로 들어갈 경우, 이는 잘못된 코스로 판정된다. 출전견의 코가 터널 입구 면 안으로 들어가면 터널에 들어가려고 시도한 것으로 간주한다. 잘못된 코스로 판정 되지 않기 위해서는 출전견의 몸과 터널이 물리적으로 닿아서는 안 된다.
- 코스 수행중에 터널의 순서가 아님에도 출전견이 터널을 뛰어 넘어 이동하는 것은 잘못된 코스에 해당한다. 출전견이 콘택트 장애물 (contact obstacle)을 거부하는 과정에서 터널을 뛰어넘었다면 이것은 거부로 판정된다.
- 코스 수행중 터널이 다음 장애물일 때, 터널에 들어가거나 뛰어오르거나 뛰어넘거나 했을 경우에 대하여 아래 그림의 설명을 참고하시오.



6.5 점프(Jumps)

출전견은 심판이 정한 방향으로 진행하여 상단 바, 판자 또는 폴대를 뛰어넘어야 한다. 이때 상단 바, 판자, 폴대를 떨어뜨리지 않고 점프 장애물의 윙 사이로 지나가야 한다. '이탈/위치 벗어남(Displacing)'이란 바, 플랭크, 폴이 본래의 위치에 머무르지 않는 모든 움직임을 의미하며, 예를 들어 폴의 한쪽 끝이나 양쪽 끝이 다른 높이로 이동하는 경우 등을 포함한다.

- 점프 장애물의 윙 부분을 뛰어넘거나 또는 바 아래로 지나가는 경우는 거부에 해당한다.
- 반대 방향에서 장애물을 넘거나 또는 반대 방향에서 바 아래로 지나가는 경우는 잘못된 코스에 해당한다.
- 출전견이 하단 바 또는 판자를 떨어뜨렸지만 상단 바, 판자 또는 폴대를 떨어뜨리지 않은 경우는 폴트가 아니다.

점프에서 거부는 반드시 다음 코스를 계속 진행하기에 앞서 바로 잡아야 하며, 그렇지 않을 경우는 잘못된 코스 폴트로 판정한다. 만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 장애물을 넘어뜨려 다시 수행할 수 없을 경우, 실격 처리된다.

6.6 월 점프 (Wall Jump)

출전견은 심판이 정한 방향으로 진행하여 두 개의 기둥 사이로 월을 뛰어넘어야 한다. 이때 출전견은 기둥을 포함한 장애물의 어떤 부분도 넘어뜨려서는 안된다.

- 월을 뛰어 넘지 않고 월 위에 올라 타는 것은 거부로 판정한다.
- 장애물을 뛰어 넘는 과정에서 접촉으로 월의 상단부가 약간 밀리더라도, 떨어지지만 않는다면 폴트가 아니다.
- 반대 방향에서 월 점프를 수행할 경우, 잘못된 코스 폴트로 판정한다.

월 점프에서 거부는 반드시 다음 코스를 계속 진행하기에 앞서 바로 잡아야 하며, 그렇지 않을 경우 잘못된 코스 폴트로 판정한다. 만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 월 점프의 한 부분을 넘어뜨리게 될 경우, 핸들러는 다음 장애물을 진행하기 전에 출전견을 월 점프의 두 기둥 사이로 정확하게 다시 지나가도록 지시해야 잘못된 코스 폴트를 피할 수 있다.

6.7 스프레드 점프(Spread Jumps)

출전견은 심판이 정한 방향으로 진행하여 두 개의 상단 바, 판자 또는 폴대를 뛰어넘어야 한다. 이때 각 상단 바, 판자, 폴대를 떨어뜨리지 않고 점프 장애물의 두 윙 사이로 지나가야 한다. '이탈/위치 벗어남(Displacing)'이란 바, 플랭크, 폴이 본래의 위치에 머무르지 않는 모든 움직임을 의미하며, 예를 들어 폴의 한쪽 끝이나 양쪽 끝이 다른 높이로 이동하는 경우 등을 포함한다.

- 점프 장애물의 윙 부분을 뛰어넘거나, 바 아래로 지나가는 경우, 또는 점프 실패는 모두 거부로 판정한다.
- 반대 방향에서 장애물을 넘거나 또는 반대 방향에서 바 아래로 지나가는 경우는 잘못된 코스에 해당한다.
- 출전견이 하단 바 또는 판자를 떨어뜨렸지만 각 상단 바, 판자 또는 폴대를 떨어뜨리지 않은 경우는 폴트가 아니다.

스프레드 점프에서 거부는 반드시 다음 코스를 진행하기에 앞서 바로잡아야 하며, 그렇지 않을 경우 잘못된 코스 폴트로 판정한다. 만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 장애물을 넘어뜨려 다시 수행할 수 없을 경우, 실격 처리된다.

6.8 롱 점프(Long Jump)

출전견은 가장 낮은 판자 쪽의 프론트 마커 폴 (front marker pole) 사이로 나머지 판자들을 다 뛰어넘어 반대쪽 백 마커 폴 (back marker pole) 사이로 나와야 한다. 이때 출전견은 판자를 쓰러트려서는 안된다.

- 만약 출전견이 판자 위를 걷거나 뛰고, 판자 또는 판자 사이를 밟는다면 폴트로 판정한다. 밟는것의 정의는 출전견의 발바닥에 체중이 실린 채로 판자나 경기장 위에 위치해 있는 것을 의미한다. 만약 출전견이 점프를 시도한 후 판자 위 혹은 판자 사이를 밟는다면 이것은 일반적인 폴트로 판정한다. 만약 출전견이 점프를 시도 하지 않고 판자 위 혹은 판자 사이를 밟는다면, 이것은 거부로 판정한다.
- 출전견이나 핸들러가 판자 또는 마커 폴을 살짝 건드린 경우, 또는 마커 폴이 넘어지는 경우 (이로 인해 판자가 쓰러졌을 경우) 는 폴트가 아니다.
- 만약 출전견이 장애물의 양 옆을 통해 뛰어넘거나, 올바른 방향으로 진입했지만 양 옆을 통해 착지한다면 이것은 거부로 판정한다.
- 반대 방향에서 장애물을 뛰어넘을 경우는 잘못된 코스에 해당한다.

롱 점프에서 거부는 반드시 다음 코스를 진행하기에 앞서 바로잡아야 하며, 그렇지 않을 경우 잘못된 코스 폴트로 판정한다. 만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 장애물을 넘어뜨려 다시 수행할 수 없을 경우, 실격 처리된다.

6.9 타이어 점프 (Tyre Jump)

출전견은 반드시 심판이 정한 방향으로 점프하여 타이어를 통과해야 한다.

- 프레임과 타이어 사이로 점프한 경우, 타이어의 위나 아래로 점프한 경우는 거부에 해당한다.
- 반대 방향에서 타이어를 통과하거나, 반대 방향에서 프레임과 타이어 사이로 점프한 경우, 반대 방향에서 타이어의 위나 아래로 점프한 경우는 잘못된 코스에 해당한다.

타이어 점프에서 거부는 반드시 다음 코스를 진행하기 전에 바로잡아야 하며, 그렇지 않을 경우 잘못된 코스 폴트로 판정한다. 타이어가 깨진 것은 타이어가 완벽히 떨어져 있는 상태가 아니어도 다시 자석을 붙여야 하는 상태를 말한다. 만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 장애물을 넘어뜨려 다시 수행할 수 없을 경우, 실격 처리된다.

6.10 테이블(Table) 및 자루터널 (Collapsible tunnel)

WAO 대회에서 테이블과 자루터널은 사용되지 않는다.

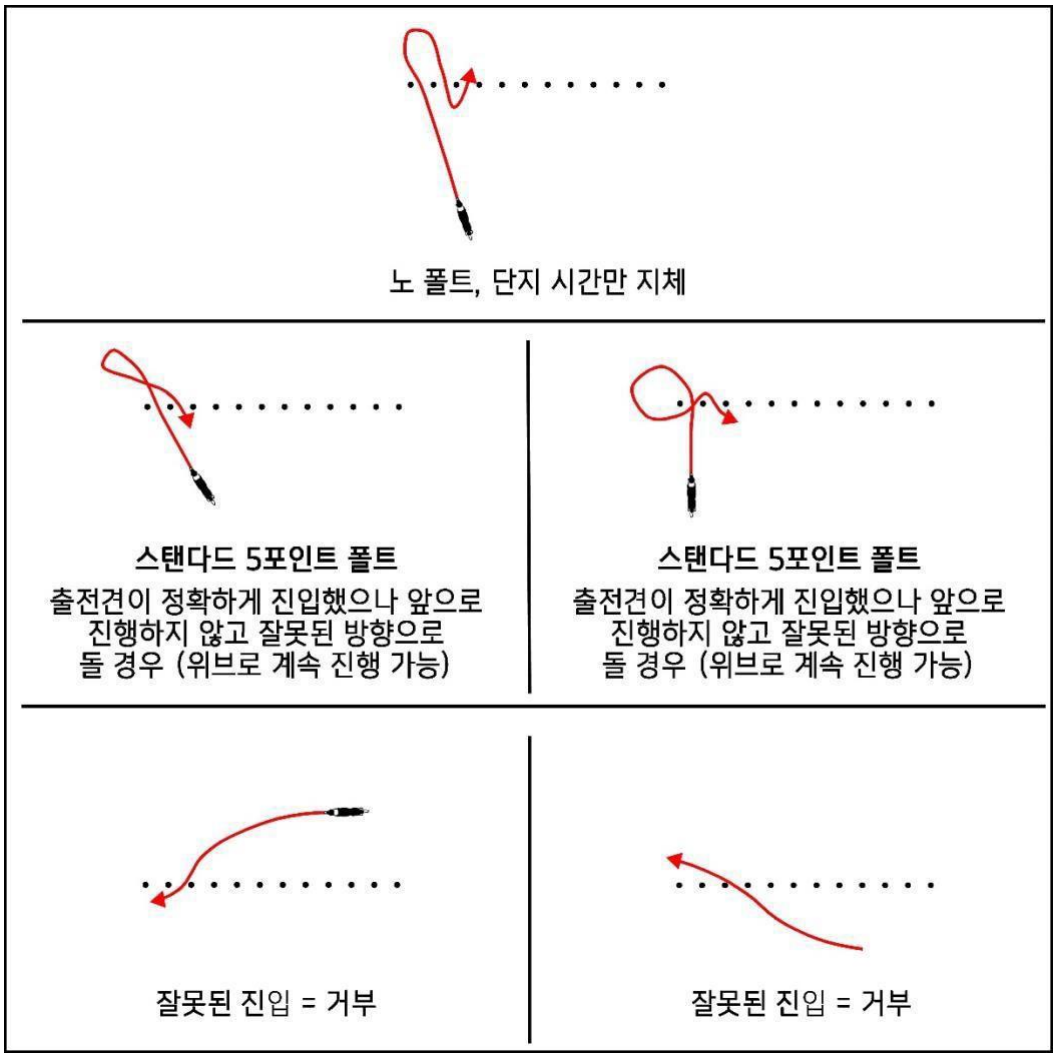
6.11 위브 폴(Weave Poles)

출전견은 반드시 위브 폴 전부를 좌우로 통과하며 전진해야 하고, 처음 1 번 폴과 2 번 폴을 우에서 좌로 진입하는 것을 시작으로, 그 다음 2 번 폴과 3 번 폴은 좌에서 우로 진입하고, 이와 같은 패턴으로 마지막 폴을 통과할 때까지 진행한다.

- 위브 폴 첫 진입 시, 잘못된 방법으로 진입할 때마다 거부로 판정하고 5 폴트가 발생한다. 예를 들어, 만약 출전견이 첫번째 폴을 지나쳤을 경우 거부로 판정하고, 그 후 핸들러의 지시로 출전견이 다시 돌아와 첫번째 폴을 재시도하여 또다시 지나칠 경우 두 번째 거부로 판정한다. (추가 5 폴트 발생)
- 일단 출전견이 위브 폴을 정확하게 진입하였다면, 나머지 위브 폴을 수행하는 동안의 실수로 인한 폴트는 1 번만 받게 된다. (5-포인트의 일반 폴트).
- 위브 폴을 정확하게 완료하지 못한 채로 다음 장애물을 수행한다면 잘못된 코스로 판정한다.
- 만약 출전견이 백 위브를 한다면 (출전견이 위브 도중 폴 두개를 지나치면 총 3 개의 폴을 잘못된 방향으로 수행한 것이 된다) 잘못된 코스로 판정한다.
- 만약 출전견이 위브 폴을 수행하는 도중 폴에서 빠져나올 경우, 출전견은 반드시 빠져나온 폴부터 다시 시작하거나 위브 폴을 처음부터 다시 시작해야 한다. 만약 핸들러가 처음부터 다시 시작하는 것을 선택하고 출전견이 첫 진입을 잘못된 방법으로 수행할 경우 이것은 거부로 판정하고 폴트가 주어진다.
- 반려견이 폴에서 자신의 몸길이를 초과하여 벗어날 경우, 감점(폴트)이 부여된다.

위브 폴에서 거부는 반드시 다음 코스를 진행하기 전에 바로잡아야 하며, 그렇지 않을 경우 잘못된 코스 폴트로 판정한다.

40&41 페이지 위브 예시 참조



6.12 스타트 라인과 피니쉬 라인(Start and Finish Lines)

"전자 타이밍 시스템 (Electronic Timing Systems)" 섹션도 함께 참고

6.12.1 *스타트 라인* (START LINE)

첫 번째 장애물(점프)을 넘어야 하는 방향과 관계없이 모든 출발선(스타트 라인) 규칙이 적용된다.

핸들러가 스타트라인으로 이동하면, 링 보조 요원이 첫 번째 점프 앞에 선다. 전자 타이밍 시스템은 심판과 타이머가 준비가 되면 사전에 정한 출발 신호를 보내고 ("릴레이" 또는 "Go" 또는 '삐' 하는 소리) 첫 번째 점프 앞에 서있던 링 보조 요원은 물러나게 된다. 출발 신호를 받은 핸들러는 30 초 이내에 코스를 시작할 수 있다. 30 초를 초과할 경우 실격 처리 된다.

소리가 나는 장난감은 대기 링(collecting ring)이나 경기장으로 반입할 수 없다. 핸들러는 스타트 라인에 소리가 나지 않는 장난감을 가져갈 수 있다. 만약 핸들러가 장난감을 들고 첫 번째 장애물 앞을 벗어나 더 앞으로 나아갈 경우, 실격 처리된다.

스타트 라인에서 출전견의 리드 줄을 풀고 난 후, 핸들러는 출전견의 앞쪽에 리드 줄 또는 장난감을 놓을 수 없으며, 링에서 리드줄을 훈련 보조수단으로 사용할 경우 실격하게 된다. 리드 줄 또는 장난감은 반드시 출전견의 뒤 또는 옆에 놓아야 한다.

출전견이 출발하여 일단 스타트라인을 떠나면 리드줄 또는 장난감은 링 요원에 의해 링 출구쪽의 지정된 박스로 옮겨진다. 오직 핸들러만이 이 박스에서 리드 줄 또는 장난감을 회수할 수 있다. 출전견이 경기장을 빠져 나오기 전, 핸들러가 아닌 누구라도 이 박스에서 리드 줄 또는 장난감을 회수할 경우 실격처리 된다.

- 만약 핸들러가 스타트라인에 있는 출전견보다 조금 더 앞쪽에서 시작하는 방법을 선택했다면, 핸들러가 첫번째 장애물을 지나쳐서 앞서 나온 순간 다시 출전견에게로 돌아갈 수 없다. 그렇지 않고 다시 첫번째 장애물을 지나쳐서 출전견에게로 되돌아갈 경우 5 폴트(게임즈의 경우 -5 감점)가 발생한다. 다시 돌아와 출전견을 만지게 되면 실격처리 된다.
- 출발 신호를 받기 전에 장애물을 통과할 경우 실격처리 된다.
- 출전견은 반드시 스타트라인 뒤에서 출발해야 한다. 스타트라인을 지나서 출전견을 준비시킬 경우 5 폴트 페널티(게임즈의 경우 -5 감점)가 발생한다.
- 만약 출전견이 첫 번째 장애물을 뛰어넘지 않고 장애물의 옆으로 지나가거나 또는 거부할 경우 (예를 들어, 첫 번째 점프에서 바 아래로 지나가거나 바가 아닌 윙을 뛰어넘는 등), 스타트라인 센서가 작동하였는지 여부에 관계없이 점핑, 어질리티, 또는 스피드스테이크에서 5-폴트가 발생한다. 갬블러 또는 스누커에서는 출전견의 점수에서 5 포인트를 감점한다. 만약 스타트라인 센서가 작동하지 않았을 경우, 비디오 리뷰를 통해 정확한 기록을 측정한다. 스타트라인 센서가 작동하지 않았을 경우, 비디오 리뷰를 진행하지 않으며, 5포인트 감점 된다. 실수 및 거부를 바로잡고, 출전견이 심판이 명시한 방향에 따라 정확하게 장애물을 넘을 수 있도록 안내해야 한다. 그렇지 않을 경우 실격처리 된다.
- 출전견이 첫 번째 장애물을 거부한 이후 핸들러가 출전견을 만지지 않고 다시 준비시킬 경우, 추가 5-폴트(게임즈의 경우 -5 감점)를 받게 된다. 다시 준비하는 동안 핸들러가 출전견을 만질 경우는 실격처리 된다.
- 시작 점프에서 단순한 망설임 정도는 거부로 판정할 수 없다. 일단 장애물 쪽으로 접근 후 돌아오거나, 또는 장애물을 지나칠 경우에 폴트가 발생한다. 만약 이들 거부 중 하나가 불려지면 출전견이 경기를 시작한 것으로 간주되고 일반적인 판정이 시작된다.
- 이전 순서의 출전견이 피니쉬라인을 통과하였을 때 다음 차례 핸들러가 링에 없을 경우, 늦거나 경기에 참여할 수 없는 것으로 간주하고 실격처리 된다.

6.12.2 *피니쉬 라인* (FINISH LINE)

- 만약 팀 매니저 또는 다른 팀 멤버가 링의 출구에 대기해 있을 경우, 어떠한 방식으로든 경기중인 출전견에게 응원을 보낼 수 없다. 응원을 보낼 경우 실격처리 된다.
- 팀 매니저나 다른 팀 멤버는 출전견이 경기를 하는 동안 링 안에 있을 수 ***없으며***, 기록원과 심판 및 장애물의 사이로 지나가거나 서서 기록원의 시야를 방해하는 행위를 할 수 없다. 팀 멤버는 반드시 링 밖으로 이동하여 입장 구역을 빠져나가 지정된 결승점 구역으로 이동해야 한다.
- 출전견이 아닌 핸들러가 피니쉬 라인 센서를 작동시킬 경우 점핑, 어질리티, 스피드스테이크에선 실격처리 되고 갬블러나 스누커에서는 0 점을 받게 된다.
- 마지막 장애물을 넘을 때 폴트를 범하지 않았다면 (예, 바를 건드리거나 쓰러뜨린 경우) 마지막 장애물을 넘으면 시간은 멈추고 판정을 중단한다.

7. 점수

모든 폴트와 거부는 아래에서 달리 명시하지 않는 한, 5 폴트를 받게 된다.

바이애슬론(Biathlon)에서 실격(Elimination)은 감점 50점으로 처리되며 반려견의 코스 시간에 50초가 가산된다. 펜타슬론(Pentathlon), 보너스(Bonus), 팀(Team) 종목에서 실격은 감점 30점으로 처리되며 반려견의 코스 시간에 30초가 가산된다. 단, 팀 릴레이(Team Relay)는 예외로 반려견에게 감점 30점만 부과되고 코스 시간에 초는 가산되지 않는다. 게임즈(Games) 종목에서 실격은 0점을 기록하며 코스 시간 100초가 부여된다.

바이애슬론(Biathlon)에서 반려견이 누적할 수 있는 최대 코스 감점은 실격이든 다른 코스 감점들의 합산이든 관계없이 50점이다. 예를 들어, 반려견이 거부(Refusal) 1회와 접촉 실패(Missed Contact) 1회를 범한 후 코스를 이탈하여 실격되더라도 총 코스 감점은 50점으로 기록된다.

펜타슬론(Pentathlon), 보너스(Bonus), 팀(Team) 종목의 경우 단일 경기(팀 릴레이 제외)에서 누적될 수 있는 최대 총점은 60점이므로, 이를 초과하는 점수를 기록한 반려견은 실격(Elimination)으로 점수가 변경된다.

심판 또는 경기 매니저는 어떤 결정이든 명확히 하기 위해 비디오 리뷰를 요청할 수 있다.

7.1 폴트와 페널티 목록 (Schedule of Faults and Penalties)

7.1.1 *장애물 폴트 그리고 페널티*(OBSTACLE FAULTS AND PENALTIES)

시소, A-프레임 또는 도그워크에서 내리막 콘택트 미스(missed down contact)	5 폴트
도약하여 시소에 올라탐. (이 경우 출전견이 오르막 콘택트 미스를 했더라도 추가 폴트는 주어지지 않는다.)	5 폴트
점프 장애물에서 바, 판자 또는 폴을 떨어뜨리는 경우	5 폴트
기둥을 포함한 월 점프의 일부를 무너뜨리는 경우	5 폴트
롱 점프의 판자를 건드리는 경우	5 폴트
롱 점프의 판자 위를 걷거나 뛰고, 판자 또는 판자 사이를 밟고 선 경우	5 폴트
출전견이 다음 장애물을 시작한 후, 이전에 수행한 장애물의 바, 판자, 월 점프의 일부가 떨어 졌을 경우	노 폴트
위브 폴을 부정확하게 진입한 경우, 거부 (부정확한 진입 때마다 각각 부여)	5 폴트
위브 폴에 정확하게 진입 한 이후 중간에 폴에서 갑자기 빠져 나온 경우 (1 회 페널티)	5 폴트
타이어 점프 시도 중 타이어를 깬 경우	5 폴트
만약 출전견이 장애물(점프, 롱 점프, 월, 타이어)을 거부하는 과정에서 장애물을 뜨려 더 이상 수행할 수 없는 경우	실격

7.1.2 *코스 핸들링 및 퍼포먼스 폴트*(COURSE HANDLING AND PERFORMANCE FAULTS)

거부	5 폴트
잘못된 코스로 진행	실격
백 위빙 (Back weaving)	실격
장애물을 완료하지 못함	실격
폴이 이미 떨어진 점프 장애물을 지나가는 것을 실패 했을 경우	실격
코스에서 거부가 3 차례 발생하는 경우	실격
다음 장애물이 콘택트 장애물일때, 장애물 아래로 달리거나 콘택트 장애물 밑에 위치한 터널로 들어갈 경우	5 폴트
갬블러와 스누커의 오프닝을 제외한 모든 경우에서 출전견이 콘택트 장애물 아래를 달리는 경우	실격
출전견이 목줄을 착용한 경우	실격
핸들러가 아닌 다른 사람이 출전견의 경기력에 도움을 주는 경우 (외부 도움이라 함)	실격
출전견이 경기장을 빠져나오기 전 핸들러가 아닌 다른 사람이 지정된 박스에서 리드 줄을 가져갈 경우	실격
경기중 간식, 미끼, 스톱워치 등의 훈련 보조기구를 사용하는 경우	실격

핸들러가 경기 중 보조하는 방식으로 장애물이나 출전견을 만졌지만, (우발적인지, 의도적인지 여부는 관계없음) 심판이 봤을 때, 코스 이탈을 막기 위한 접촉은 아니라고 판단한 경우. (의도치 않게 장애물이나 출전견과 접촉한 경우, 이것이 기록 단축이나 다른 코스폴트의 판정에 영향을 끼치지 않는 이상 폴트가 아니다.)	5 폴트 또는 게임 종목 해당 장애물에서 0 포인트
우발적인지, 의도적인지 관계없이 출전견의 코스 이탈을 막기 위해 핸들러가 장애물이나 출전견을 만지는 경우.	실격
핸들러가 이유 불문하고 출전견을 안아 올리는 행위	실격
핸들러가 우연히, 또는 의도적으로 장애물에 변화를 주어 해당 장애물을 정확하게 수행할 수 없는 경우	실격
핸들러가 장애물 아래로, 또는 위로 통과한 경우 (핸들러는 장애물을 실제로 만지지 않는 범위 내에서 장애물쪽으로 몸을 기울일 수 있으며, 출전견이나 폴을 만지지 않는 범위 내에서 손으로 위브 폴의 라인을 침범할 수 있다)	실격
출전견이 코스를 종료하지 않고 경기장을 떠날 경우	실격
출전견이 링을 더럽힌 경우 (소변, 대변 또는 구토)	실격
출전견이 달리기를 멈추지 않고 링에 남아 있으며, 다른 출전자에게 방해가 될 경우	실격
표준 코스 시간 초과: 표준 시간을 초과할 경우, 초과한 시간만큼 폴트로 계산된다. 예. 1.492 초 초과 = 1.492 폴트.	1 - 1 비율

7.1.3 *스타트 및 피니쉬 라인 폴트 및 페널티*(START AND FINISH LINE FAULTS AND PENALTIES)

타이밍 센서가 작동되었는지 여부에 관계없이, 첫번째 점프에서 출전견이 장애물을 뛰어넘지 않고 장애물의 옆으로 지나가거나 또는 거부할 경우 (예를 들어, 첫 번째 점프에서 바 아래로 지나가거나 바가 아닌 윙을 뛰어넘는 등). 만약 스타트라인 센서가 작동하지 않았을 경우, 비디오 리뷰를 통해 정확한 기록을 측정한다. 경기에서는 출발선 센서가 작동하지 않으면 비디오 리뷰가 진행되지 않고 5점 감점만 된다. 핸들러는 반드시 실수 및 거부를 바로잡고, 출전견이 심판이 명시한 방향에 따라 정확하게 장애물을 넘을 수 있도록 안내해야 한다. 그렇지 않을 경우 실격처리 된다.	5 폴트 또는 게임 종목에서 5 포인트 감점
출전견이 첫 번째 장애물을 거부한 이후 핸들러가 출전견을 다시 준비시킬 경우 (만지지 않고).	5 폴트 또는 게임 종목에서 5 포인트 감점
출전견 대신 핸들러가 피니쉬 라인 센서를 작동시키는 경우.	탈락 또는 게임 종목에서 0 포인트
핸들러가 첫 번째 장애물을 지나쳐서 출전견을 준비시키는 경우	5 폴트 또는 게임 종목에서 5 포인트 감점
핸들러가 첫 번째 장애물을 지나쳐서 위치한 후, 경기를 시작하지 않고 다시 첫 번째 장애물을 지나쳐서 출전견에게로 돌아가는 경우	5 폴트 또는 게임 종목에서 5 포인트 감점
출전견이 첫 번째 장애물을 거부한 이후, 출전견을 다시 준비시키는 과정에서 핸들러가 출전견을 만진 경우	실격
핸들러가 스타트라인에서 출전견의 앞에 리드 줄 또는 장난감을 놓는 경우	실격
핸들러가 리드줄 또는 장난감을 들고 첫 번째 장애물을 지나 더 앞으로 갈 경우	실격
핸들러가 첫 번째 장애물을 지나쳐서 위치한 후, 경기를 시작하지 않고 다시 첫번째 장애물을 지나쳐서 출전견에게로 돌아가 출전견을 만진 경우	실격
경기 시작 신호를 받기 전에 장애물 통과를 시도하거나 또는 통과한 경우	실격
경기 시작 신호를 받은 후 30 초 이내에 경기를 시작하지 않은 경우	실격
이전 순서 출전견이 피니쉬 라인을 통과하였는데 다음 순서 핸들러가 링에 있지 않은 경우	실격

7.1.4 *기타 폴트와 페널티*

의도적으로 장애물 통과를 계속 반복한다면 링에서의 훈련으로 간주된다. 핸들러에게 링에서 즉시 떠나도록 요청할 수 있다.	실격 & 퇴장
출전견이 사람이나 다른 개에게 공격적인 신호를 보낼 경우	실격 & 퇴장
심판, 공식 임원, 헬퍼 또는 경기장 관리인에게 스포츠맨 답지 않은 행동을 보일 때	실격 & 퇴장
심판의 판정에 직접 이의를 제기하는 경우	실격 & 퇴장

링에서의 말이나 행동이 스포츠 정신에 위배되거나 또는 경기를 보는 관중의 관심을 떨어뜨릴 위협이 있을 경우.	실격 & 퇴장
흡연 구역을 무시하는 일, 연습 장비를 임의로 재배치하는 일, 개의 배설물을 처리하지 않는 일, 개를 제한 영역으로 데리고 가는 일, 시설을 파괴하는 일 등의 시설/설비 관련 규정을 위반한 경우.	실격 & 퇴장
링 안팎에서 개를 학대하거나, 거칠게 다루는 경우	실격 & 퇴장
대회 공식 수의사 또는 WAO 조직위원회의 판단에 출전견이 대회 참여에 적합하지 않다고 판단하는 경우.	실격 & 퇴장
WAO 임원에게 생리중인 암컷이 경기한다는 사실을 통보하지 않은 경우	실격 & 퇴장
지정된 출진 순서를 어기는 경우	실격

7.1.5 *팀 릴레이에만 적용되는 폴트와 페널티*

바통을 떨어뜨리거나 던지는 경우	10 폴트
잘못된 바통 교환: 바통을 교체하는 상황에서 핸들러나 출전견이 바통 교체 영역 밖에 있는 경우	10 폴트
핸들러가 바통 없이 달리는 경우	탈락
바통 없이 교체 영역을 벗어난 핸들러가 바통을 회수하기 전에 출전견이 장애물을 통과한 경우	탈락
떨어뜨린 바통을 핸들러가 줍기 전에 출전견이 장애물을 통과한 경우	탈락

7.2 거부 (Refusals)

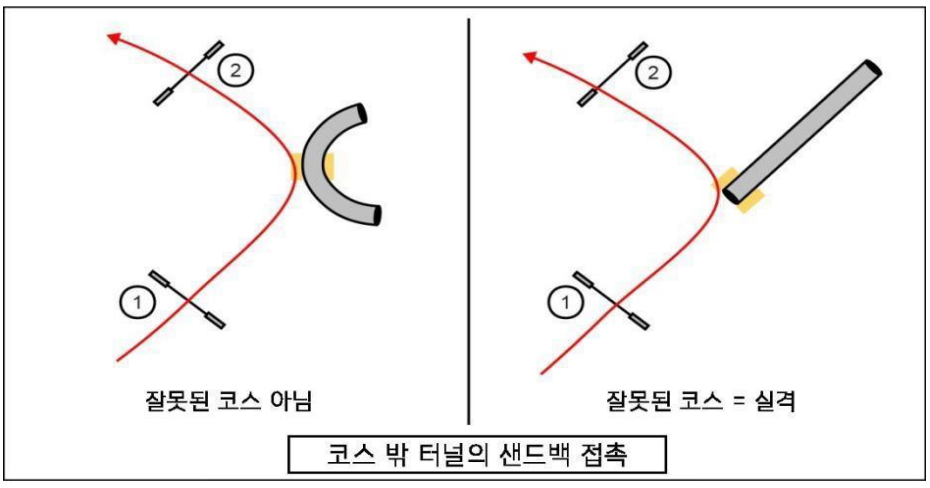
핸들러가 출전견의 거부를 바로잡지 않으면 거부에 대한 5 폴트 페널티 외에 코스이탈 폴트 또한 발생할 수 있다. 예를 들어, 출전견이 장애물을 넘지않고 그냥 지나쳤을 경우, 핸들러가 출전견이 다시 해당 장애물을 올바르게 넘도록 바로잡지 않는다면 잘못된 코스 페널티를 받게 된다.

만약 출전견이 장애물을 거부하는 과정에서 장애물을 넘어뜨릴 경우, 핸들러는 다음 장애물을 진행하기 전에 출전견을 해당 장애물의 윙 또는 기둥 사이로 정확하게 다시 지나가도록 지시해야 잘못된 코스 폴트를 피할 수 있다.

7.3 잘못된 코스 (Wrong Courses)

지정하지 않은 코스에서 점프를 하거나 또는 잘못된 방향에서 장애물을 통과할 경우, 잘못된 코스로 판정 한다.

- 터널의 경우, 출전견의 코가 터널 입구로 들어가면 장애물 통과를 시작한 것으로 간주한다. 출전견이 터널과 접촉할 경우 코스 이탈로 판정한다.
- 출전견이 코스 밖 터널의 측면쪽으로 진행 중 터널의 샌드백과 접촉하는 것은 잘못된 코스에 해당하지 않는다. 하지만 출전견이 코스 밖 터널의 입구쪽으로 직진하여 접근하다가 샌드백과 접촉하는 것은 잘못된 코스에 해당한다. 아래 그림 참고.
- 위브 폴의 경우, 출전견의 코가 첫 두 개의 폴 사이로 들어가면 장애물 통과 시도를 시작한 것으로 간주한다.
- 코스에서 다음 순서가 아닌 콘택트 장애물의 아래로 지나가는 것은 잘못된 코스에 해당한다. 갬블러와 스누커의 오프닝 피리어드에서 콘택트 장애물 아래의 터널 통과를 시도하는 경우 (거부)는 제외.



7.4 타이밍 & 장비 오류(Timing & Equipment Failure)

출전자가 경기 도중, 타이밍 장비 오류가 발생할 경우 비디오 리뷰로 기록을 확인한다.

핸들러는 코스를 점검하고 장비가 정확하게 설치되어있는지를 확인할 책임이 있다. 경기 도중 장비 오류가 발생하거나 또는 장애물이 잘못 설치되어 있는 것이 즉시 확인이 가능한 경우, 출전견은 재경기를 할 수 있다. 첫 경기 중 발생한 모든 폴트 또는 포인트는, 문제가 있는 해당 장애물에서 받은 폴트를 제외하고는 모두 기록된다. 만약 첫 경기를 클린으로 마쳤을 경우, 재경기는 시간 기록만 반영한다. 장비가 잘못 설치되었음에도 해당 경기(클래스)가 종료될 때까지 심사위원에게 이의를 제기하지 않은 경우, 경기 결과는 그대로 유지되며 재경기 기회는 주어지지 않는다.

만약 날씨로 인해 점프 바가 떨어지고, 롱 점프 판자가 쓰러지고, 월 점프가 무너지고, 타이어가 깨진다 해도 출전견은 장애물을 올바른 방향으로 통과하며 계속 코스를 진행해야 한다. 만약 심판이 보기에 일부 장비가 위험하거나 또는 변형된 장비의 상태로 인해 출전자가 불이익 또는 이익을 받을 수 있다고 판단된다면 경기를 중단시켜야 한다. 만약 핸들러가 임의로 경기를 중단하고, 심판이 보기에 경기를 중단할 만큼 위험하거나 불이익을 받지 않았다고 판단한다면 해당 핸들러는 실격 처리 된다.

만약 심판이 경기를 중단시킨 경우, 출전자는 더 이상 코스를 진행하지 말고 링을 떠나야 한다. 재경기는 5 분내로 진행된다.

사정에 의해 경기가 중단되기 전까지의 모든 폴트와 포인트는 기록된다. 심판이 보기에 재경기 동안 출전자가 진정한 스포츠맨다운 자세로 (첫 경기와 동일하게 장애물 수행) 경기에 임하지 않는다고 판단될 경우 추가 폴트가 발생한다. 첫 경기때 폴트가 없었다면, 재경기 도중 첫 경기때 중단했던 지점 이전에 출전견이 폴트를 범해도 폴트는 발생하지 않는다.

7.5 코스에서 출전견 방해 상황 (Interference with the Dog on Course)

만약 관중, 동물 또는 기타 대규모 국제관람 대회에 걸맞지 않는 상황이 발생해 출전자의 경기를 방해하거나, 심판이 보기에 방해로 인해 경기에 안좋은 영향을 끼쳤다면 심판은 재경기를 제안할수 있다.

심판은 방해가 발생할 경우 핸들러에게 가능한 빨리 멈추도록 지시하여야 한다. 출전자는 더 이상 코스 진행을 하지 말고 링을 떠나야 하며 재경기는 5 분 이내에 열린다.

사정에 의해 경기가 중단되기 전까지의 모든 폴트와 포인트는 기록된다. 심판이 보기에 재경기 동안 출전자가 진정한 스포츠맨다운 자세로 (첫 경기와 동일하게 장애물 수행) 경기에 임하지 않는다고 판단될 경우 추가 폴트가 발생한다.

7.6 채점에 관한 질문 (Questioning a Score)

7.6.1 *무엇을 물을 수 있을까?*

- 기록 오류 및 기타 표기 오류.
- WAO 룰에 해당하지 않는 판정. 예를 들어, 오르막 콘택트 존에서 심판의 폴트 신호 (WAO 룰에서는 폴트가 아니다) 는 의문을 제기할 수 있다.
- 핸들러와 출전견이 경기 링 안에 머문 시간에 관하여 심사위원이 내린 모든 판정에 대해 이의를 제기(챌린지)할 수 있다.

7.6.2 *점수에 대한 의문은 언제 제기할 수 있는가?* (WHEN CAN A SCORE BE QUESTIONED?)

경기를 마친 5 명의 경기 결과가 컴퓨터 모니터 또는 링 출구의 기록 시트에 표시된다. 이 정보는 경기가 끝난 시점으로부터 5 분 이내에 팀 매니저와 출전자에 의해 점검되어야 한다. 오류가 있을 경우 경기 결과를 확인하는 링 사이드 쪽의 WAO 헬퍼 또는 링 매니저에게 즉시 통보되어야 한다. 헬퍼는 점수를 확인하고, 표기 오류가 있을 경우 오류를 바로 잡는다. WAO 룰에 해당하지 않는 판정으로 인해 점수 문제가 발생한 경우, 헬퍼는 링 매니저에게 경기를 가능한 빨리 중단하도록 요청하여 심판과 상의할 수 있도록 한다. 이 후 심판의 판정을 최종결정으로 한다.

컴퓨터 모니터 또는 경기 결과 게시 구역에서 기록 시트가 제거된 경우, 이유와 관계없이 더 이상 이의를 제기할 수 없다.

최종결과는 클래스 종료 후 온라인과 안내보드에 게시되고, 팀 매니저 테이블에서 결과사본이 제공된다.

출전자와 팀 임원은 어떠한 경우에도 심판에게 직접 이의를 제기할 수 없으며, 그렇지 않을 경우 대회에서 퇴출된다.

출전자와 팀 임원이 본인의 SNS 를 통해 심판의 판정에 의문을 제기하거나 또는 대회 결과를 비난하는 경우 대회에서 퇴출되고, WAO 조직위원회의 판단에 따라 향후 대회에도 참여할 수 없다.

7.6.3 *이의제기*

이의 제기(챌린지)는 공식 목걸이 줄(랜야드)을 착용한 팀 관계자 또는 와일드카드 선수만 할 수 있다. 모든 이의 제기는 이의를 제기하려는 주행 기준 5마리 출전 순서 이내에 이루어져야 한다. 이의 제기는 1차적으로 반드시 링 매니저에게만 해야 한다. 이의 제기란 어떤 참가자(본인 팀 선수 또는 타 팀 선수 무관)의 감점 확인 또는 결과(감점이나 기록 시간)에 대해 이의를 다투는 것으로 정의된다. 이의를 제기하기 전에 영상을 먼저 확인하고 싶다면 5마리 순서 이내에 이를 링 매니저에게 알려야 하며, 이후 공식적인 이의 제기를 진행할 수 있도록 5분의 시간이 주어진다.

특정 주행에 대해 의문을 제기하여 경기 매니저(대회 운영 책임자) 또는 기록실로부터 공식적인 확인을 받은 경우, 해당 주행 내에서 몇 가지 문제를 제기했는지와 관계없이 이는 1회의 이의 제기(챌린지)를 사용한 것으로 간주한다. WAO 내에서의 직책과 상관없이 경기 매니저나 기록실 이외의 인물로부터 확인을 받는 것은 전적으로 본인의 책임이다.

각 국가 팀에는 경기 일자당 4회의 이의 제기(챌린지) 기회가 부여된다. 각 와일드카드 선수는 게임즈(Games) 종목에서 1회, 바이애슬론(Biathlon) 종목에서 1회, 펜타슬론(Pentathlon) 종목에서 2회, 보너스(Bonus) 종목에서 1회의 이의 제기 기회가 주어진다. 이의 제기가 기각(틀린 것으로 판정)될 경우 챌린지 기회 중 1회를 잃게 된다. 이의 제기가 인용(옳은 것으로 판정)될 경우 기존의 챌린지 기회를 모두 유지한다. 챌린지 기회를 모두 소진하면 해당 일자에는 더 이상 어떠한 이의 제기도 요청할 수 없다.

7.7 칼라와 리드 (Collars and Leads)

출전견은 경기중 슬립 또는 하프-슬립 리드, 헤드 칼라, 입마개 (Muzzel), 하네스 또는 칼라를 사용할 수 없다.

대회 공식 수의사가 허가할 경우, 출전견에게 발바닥 패드 보호대 (stop pad protectors)를 사용할 수 있다. 발바닥 패드 보호대를 착용한 출전견에게 위험이 발생할 경우, 그에 대한 책임은 전적으로 핸들러에게 있다.

WAO 경기장에서는 전자 칼라를 사용할 수 없다. 시트로넬라 스프레이 칼라 (Citronella spray collars) 또는 기타 유사한 행동 교정용 분무식 칼라는 경기장 50m (약 164 피트) 이내로 접근할 수 없다. 이를 위반할 경우, 핸들러는 경기에서 퇴출된다.

8. 장비 사양 (EQUIPMENT SPECIFICATIONS)

WAO 가 공식 승인하는 장애물들의 사양은 아래와 같다. 점프 바 컵과 위브 폴 간의 거리는 제외로 하고, 장애물 측정 시 1.5cm (0.59in) 내외의 오차는 허용된다. 다음의 장애물은 WAO. A 1.5cm (.59in) 편차를 충족해야 한다. 경기 장비 공급자는 반드시 WAO 위원회에 허가를 받아야 하고 경기 전에 공식 발표되어야 한다.

8.1.1 *윙 점프* (WING JUMPS)

윙의 폭: 최소 400mm (15.75in)

바의 길이: 최소 1.20m (3.93ft). 최대 1.5m (4.92ft)
판자의 길이: 최소 1.20m (3.93ft). 최대 1.5m (4.92ft)
바의 지름: 최소 40mm (1.57in), 최대 51mm (2in)
바의 무게: 1.0-1.2 kg
조절 가능한 높이: 200mm, 250mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm
최상단 바 또는 판자는 출전견에 의해 쉽게 떨어질 수 있어야 한다.

8.1.2 *월 점프* (WALL JUMP)

벽의 상단부는 이동식 블록 및 타일들로 이루어져있어야 한다.

중앙 점프 영역의 폭은 기둥을 제외하고, 1220mm (4ft)이어야 한다.

벽의 두께는 바닥 부분은 280mm (11.02in), 상단부는 135mm (5.31in) 이어야 한다.

기둥의 높이는 1220mm (4ft), 폭은 300mm (11.81in) 이어야 한다.

상부의 이동 블록 및 타일은 폭이 170mm (6.69in)가 넘어서는 안 된다.

조절 가능한 높이: 250mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm

8.1.3 *스프레드 점프* (SPREAD JUMP)

스프레드 점프는 두 개의 윙 점프와 오르막으로 설치된 점프 바로 이뤄진다.

조절 가능한 높이: 200mm, 250mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm

모든 점프 높이 디비전에서, 스프레드 점프의 후면 바는 해당 점프 높이 디비전의 규정에 해당하는 높이로 설정해야 한다. 전면 바는 후면 바의 높이에서 최소 한단계는 낮은 점프 높이 디비전의 규정에 해당하는 높이로 설정해야 한다.

스프레드 점프의 길이: 점프 높이 테이블에서 결정한다. 길이는 직선상으로 전면 바의 전면부터 후면 바의 후면까지 측정한다.

8.1.4 *타이어* (TYRE)

타이어는 단단한 프레임에 설치된 후프로 이뤄진다. 후프의 높이는 반드시 조절 가능해야 한다.

후프는 반드시 일정한 원형의 형태여야 하고 충격을 흡수할 수 있는 재질로 만들어져야 한다. 후프는 여닫이 문과 같이 열릴 수 있어야 하며, 장애물의 어떠한 부분도 땅에 떨어지지 않아야 한다. 후프의 반쪽은 각각 닫힌 상태에서 100 도 이상 열릴 수 있어야 한다. 열린 후프는 자동으로 다시 닫혀서는 안되고 수동으로만 다시 닫을 수 있어야 한다. 후프의 반쪽은 각각 위와 아래에 당김 정도가 5kg 인 자석을 이용하여 닫혀있어야 한다.

후프의 내경: 최소 520mm (1’8’’)

프레임은 후프를 최대 높이로 설정했을 때, 후프의 상부 보다 높아서는 안 된다.

후프는 반드시 프레임에 가깝게 결합되어 있어야 하고 (체인이나 다른 방법을 통해 결합되어 있어서는 안 된다), 출전견이 장애물의 양방향 모두에서 장애물을 넘어뜨리지 못하게 고정되어 있어야 한다. 만약 대회 중 타이어를 250mm 높이로 안전하게 내릴 수 없는 경우, 300mm 점프 높이로 설정한다.

조절 가능한 높이: 400mm, 450mm, 550mm, 675mm, 750mm (지면에서부터 후프 중앙까지의 직선상 높이)

8.1.5 *롱 점프* (LONG JUMP)

롱 점프는 2~5 개의 보드로 이뤄진다. :

250mm: 2 보드

300mm: 2 보드

400mm: 3 보드

500mm: 4 보드

600mm: 5 보드

보드의 길이: 최소 1000mm

첫 번째 보드의 높이: 150mm

다섯 번째 보드의 높이: 280mm

각 유닛의 깊이: 150mm

점프의 최대 길이: 점프 높이 테이블에서 결정

마커 폴 높이: 최소 1.20m

마커 폴은 각 모서리에 배치되고, 장애물의 일부분에 부착되어서는 안 된다.

8.1.6 *파이프 터널*(PIPE TUNNEL)

직경: 최소 600mm (23.62in)

길이: 3.0m - 6.0m (9ft - 20ft)

와이어 지지대 사이의 거리: 101mm (4in) - 200mm (8in), 평균 175mm (7in)

소재는 반드시 PVC 로 만들어져야 하며, 중량은 최소 620 그램 (21.87 온스) 이어야 한다.

주: 길이가 3 미터 또는 4 미터인 터널은 곡선 구간이 없는 직선 구간에서만 사용이 가능하다.

8.1.7 *위브 폴* (WEAVE POLE)

폴은 6 개 또는 12 개 이어야 한다. 폴은 반드시 딱딱한 구조여야 한다.

폴의 높이: 850mm (33.46in) – 1m (3.28ft)

폴의 직경: 30mm (1.18in) - 40mm (1.57in)

폴 사이의 거리: 600mm (23.62in)

폴 하단 베이스의 최대 높이: 10mm (.39in)

8.1.8 A-*프레임* (A-FRAME)

A-프레임은 두 개의 경사로와, 경첩으로 이뤄진다.

경사로의 길이: 2.75m (9ft)

경사로의 폭: 915mm (36.02in)

정점의 높이: 1.7m (66.92in)

각 경사로 끝의 1.05m (41.33in) 는 콘택트 포인트로, 반드시 다른 컬러로 표시해야 한다.

경사로의 면은 미끄러지지 않는 소재이어야 하고, 약 25cm (9.84in)의 간격으로 규칙적으로 미끄럼 방지 슬레트 (slat)가 배치되어야 한다. 하지만 콘택트 구간 시작점의 10cm (3.93in) 내에 배치되어서는 안된다.

슬레트 높이: 5mm-10mm (.196in-.39in)

슬레트 폭: 20mm-35mm (.78in-1.37in)

8.1.9 *시소* (SEESAW)

시소는 중앙 브래킷에 단단히 고정된 판자로 이뤄진다.

판자의 길이: 최소 3.65m (12ft), 최대 3710mm (12.16ft)

판자의 폭: 300mm (11.81in)

판자 중앙의 높이: 그라운드에서 판자의 상단까지 측정, 61cm (24in)

판자 끝의 높이: 그라운드에서 판자의 상단까지 측정, 1180-1210mm (46.45-47.63in)

판자 양쪽 끝의 915mm (3ft) 은 콘택트 포인트이며 반드시 다른 색으로 표시해야 한다.

판자의 면은 미끄러지지 않는 소재이어야 하고 미끄럼 방지 슬레트를 배치해서는 안 된다.

시소는 1 킬로(2.20lbs)의 중량이 장애물의 내리막 콘택트 영역의 중앙부에 있을 때, 반드시 2-3 초 내에 기울어져야 한다.

8.1.10 *도그워크* (DOGWALK)

도그워크는 중앙의 판자와 각 양쪽에 확실히 고정된 경사로 판자로 이뤄진다.

판자의 길이: 최소 3.65m (12ft), 최대 3710mm (12.16ft)

판자의 폭: 300mm (11.81in)

중앙 판자의 높이: 그라운드에서 판자의 상단까지 측정, 120cm (47.25in)

양쪽 경사로 끝 915mm (3ft)는 콘택트 포인트이며 반드시 다른 색으로 표시해야 한다.

판자의 면은 미끄러지지 않는 소재이어야 하고, 양쪽 경사로 판자에는 약 280mm (11in)의 간격으로 미끄럼 방지 슬레트(slat)가 배치되어야 한다. 하지만 콘택트 구간 시작점의 150mm (6in) 내에 배치되어서는 안된다.

슬레트 높이: 6mm-10mm (.23in-.39in)

슬레트 폭: 20mm-35mm (.78in-1.37in)

9. 전자 타이밍 시스템 (ELECTRONIC TIMING SYSTEM)

타임키퍼는 전자 타이밍 시스템을 모니터링 하고 심판의 지시에 따라 제어한다.

시간은 1/1000 초 단위로 측정된다.

첫 번째 장애물과 동일선 혹은 바로 직전과, 마지막 장애물의 동일선 혹은 바로 직후의 위치에 센서를 배치하여 스타트 라인과 피니쉬 라인을 형성한다. 센서의 위치가 핸들러나 출전견의 동선에 방해가 돼서는 안된다.

코스의 거리는 센서의 위치로 정해진 스타트 라인과 피니쉬 라인으로 측정한다.

- 만약 출전견이 첫번째 장애물을 거부하는 과정에서 첫번째 장애물의 옆으로 지나갈 경우, 센서는 작동하지 못하므로 비디오 리뷰를 통해 정확한 기록을 확인한다. 점핑, 어질리티, 스피드스테이크 코스에서는 거부로 인한 5 폴트 페널티와 이에 더해 5 초의 타임 폴트가 주어진다. 갬블러와 스누커에서는 총점에서 5 포인트가 감점된다. 경기에서 출발선 센서가 작동하지 않으면 비디오 리뷰가 진행되지 않고, 5점 감점된다.
- 만약 출전견이 피니쉬 점프에서 바 아래쪽으로 장애물을 통과할 경우, 거부로 판정한다. 이 과정에서 만약 출전견이 센서를 작동시킨다면, 비디오 리뷰를 통해 정확한 기록을 확인한다.
- 만약 출전견이 코스 순서와 다르게 피니쉬 점프를 수행할 경우 잘못된 코스로 판정한다. 이 과정에서 만약 센서가 작동된다면 타임키퍼는 재시작 버튼을 눌러 시간이 계속 기록되도록 한다. 출전견이 올바른 코스 순서대로 진행하여 다시 피니쉬 점프를 하기 전까지 시간은 멈추지 않는다. 만약 전자 타이머를 다시 시작할 수 없을 경우, 수동 타이머를 이용하여 공식 기록을 잰다.
- 만약 출전견이 피니쉬 점프를 그냥 지나치거나 거부할 경우, 거부로 판정한다. 출전견이 피니쉬 점프를 통해 센서를 작동시켜 시간을 정지시킬때까지 경기 시간은 계속 흐른다. 만약 출전견이 점핑, 어질리티, 스피드스테이크 코스에서 경기를 마치기 전에 링 밖으로 떠난다면 해당 코스를 완주할 수 없고 실격처리 된다.
- 만약 출전견이 피니쉬 점프를 통과하였는데 센서의 위나 아래로 지나가 센서가 작동하지 않았다면, 비디오 리뷰를 통해 정확한 기록을 확인한다.
- 어떠한 코스에서든 개가 아닌 핸들러가 피니쉬 점프의 센서를 작동시킨 경우, 실격 처리된다. 핸들러가 스타트 점프의 센서를 작동시킨 경우, 타이머는 계속 작동하며 재 시작되지 않는다.

9.1.1 *코스 디자인 이해*(COURSE DESIGN CONSIDERATIONS)

- 스타트 점프와 피니쉬 점프에는 오직 싱글 점프 장애물만 사용할 수 있다.

10. 거부 가이드라인 (REFUSAL GUIDELINES)

거부는 다음과 같이 정의된다.

- 장애물 수행 표준" 의 내용과 다르게 부적절한 방법으로 장애물을 수행한다.
- 장애물을 그냥 지나친다.
- 장애물의 앞에서 매우 주저한다.
- 장애물에 접근한 다음 되돌아 온다.

장애물에 접근한다는 것은 적극적으로 장애물을 향해서 움직인다는 것을 정의한다.

"장애물 퍼포먼스 기준"에 따라 장애물을 부적절하게 수행하는 경우:

출전견이 점프 장애물에 네 발이 모두 장애물에 완전히 올라서거나 지면에서 떠있을 경우 장애물 퍼포먼스 기준에 따른 거부 판정의 대상이 된다. 터널에 들어가거나, 콘택트 존를 밟거나, 위브 폴을 들어갈 때 네 발이 모두 장애물에 진입하지 않은 상태로 멈추게 된다면 이 또한 거부 판정의 대상이 된다 (아래 설명).

출전견의 네 발이 모두 콘택트 존을 밟았을 때, 멈추거나 뒤로 걷는 것 (180 도로 회전하지 않았을 경우) 은 페널티를 받지 않는다. 하지만 만약 출전견이 거부 지점에 도달하기 전에 장애물에서 내려올 경우엔 거부 폴트가 주어지며, 해당 장애물을 다시 시도할 때도 거부 판정의 대상이 된다. 만약 출전견이 거부 지점에 도달하기 전에 180 도 또는 그 이상으로 회전을 할 경우, 거부가 판정된다. 거부 지점에 도달한 후에 180 도 또는 그 이상으로 회전을 할 경우에는 장애물을 잘못된 방향으로 수행한 것으로 간주되어 실격 처리된다. 만약 출전견이 잘못된 방향으로 콘택트를 올라갔을 경우에는 실격이 아닌 거부로 판정된다.

일단 출전견이 네 발 모두 사용하여 터널로 들어갔을 때 멈추거나 반대방향으로 진행하더라도 올바른 출구를 통해 터널을 통과한다면 페널티는 받지 않는다. 하지만 터널을 뒷걸음질로 나와 한 발이 지면에 닿을 경우, 거부 폴트가 주어지며 해당 장애물을 다시 시도할 때도 거부 판정의 대상이 된다.

콘택트 미스*(Missed) vs. *거부

에이프레임과 도그워크

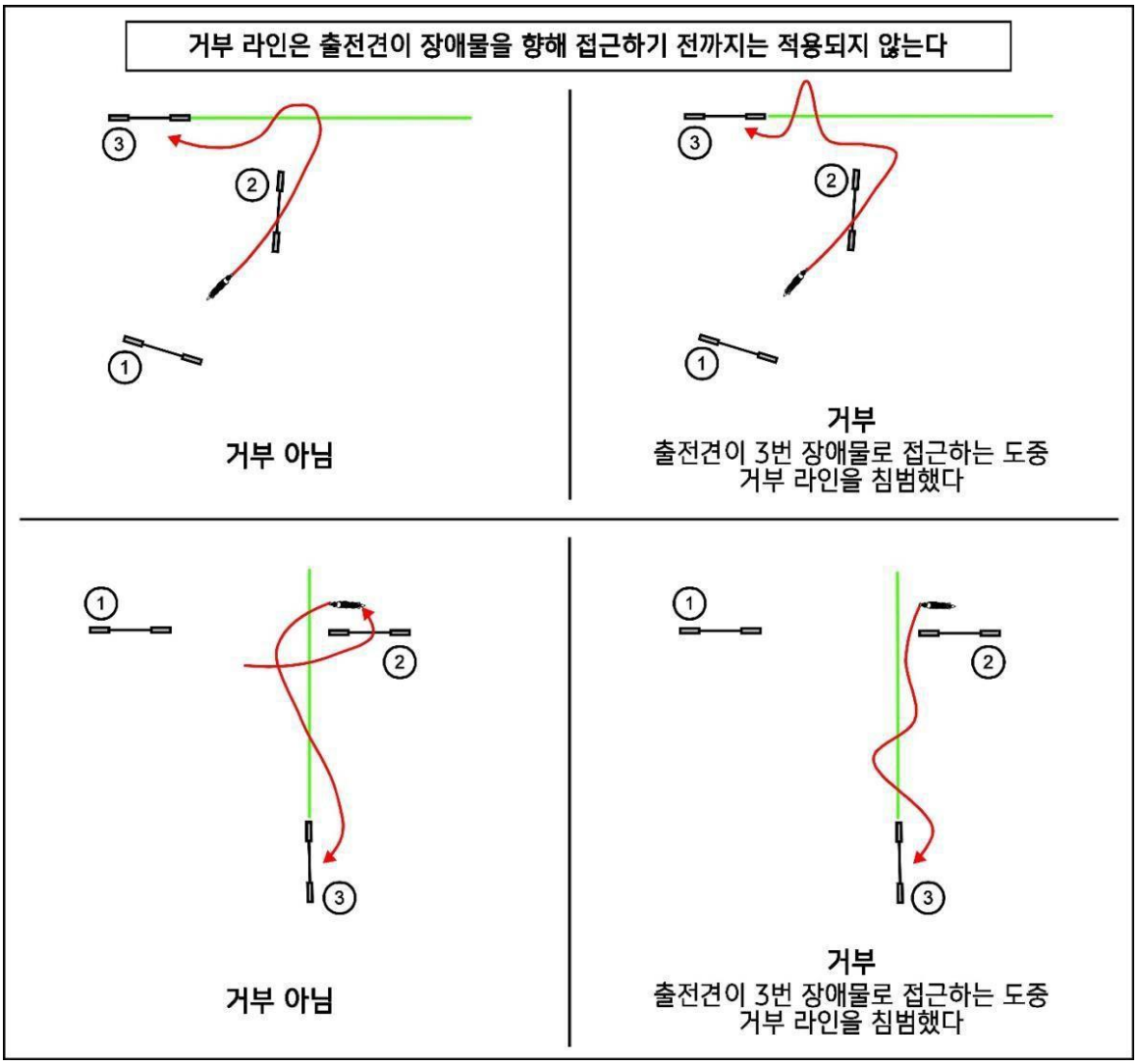
출전견이 내려오는 경사면에 도달하기 전에 장애물에서 내려오는 경우 – 출전견의 몸이 내려오는 경사면에 닿았다고 간주되며 거부로 판정된다. 출전견이 내려오는 경사면에 도달했지만 콘택트 존을 닿지 않고 내려올 경우, 거부가 아닌 콘택트 미스로 판정된다.

시소

시소의 중심에 도달하기 전에 출전견이 장애물에서 내려올 경우, 거부가 판정된다. 중심을 지나 출전견의 어떤 부위도 콘택트 존에 닿지 않는 채로 장애물에서 내려올 경우, 거부가 아닌 미스 콘택트로 판정된다. 시소의 출전견이 내리막 구간을 내려오면서 시소가 지면에 닿기 전에 장애물에서 내려온다면 플라이-오프(fly-off)로 판정된다. 내리막 구간을 내려오면서 콘택트 존을 밟지 않고 시소가 지면에 닿지 않았을 때 내려올 때만 폴트로 판정된다.

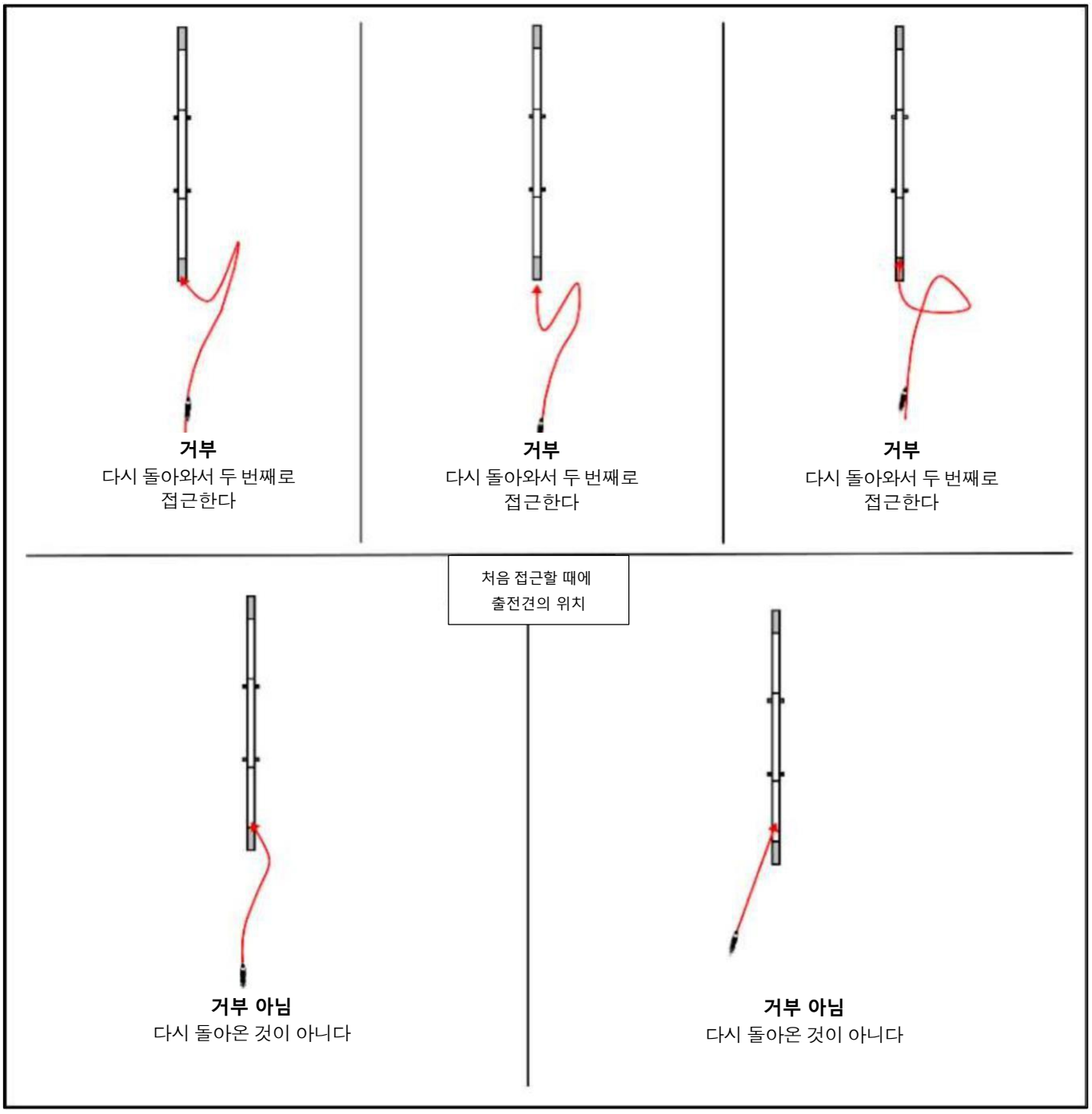
수행해야 하는 장애물을 무시하고 갈 경우

거부 라인은 장애물의 전면에서 양쪽으로 이어지는 가상의 선으로 정의한다 (콘택트 및 위브 폴 제외/ 아래 설명). 거부 라인은 심판이 보기에 출전견이 장애물이 접근하기 시작했을 때에만 적용된다. 출전견이 장애물의 거부 라인을 침범하기 전 (예, 점프 장애물의 이륙 지점, 터널의 입구, 그리고 온 어프로치) 까지는 거부는 판정할 수 없다.


거부 라인은 출전견이 장애물을 향해 접근하기 전까지는 적용되지 않는다
3
2
1
거부 아님
3
2
1
거부
출전견이 3번 장애물로 접근하는 도중
거부 라인을 침범했다
1
2
3
거부 아님
1
2
3
거부
출전견이 3번 장애물로 접근하는 도중
거부 라인을 침범했다

콘택트 장애물의 거부 라인 (REFUSALS LINE FOR CONTACTS)

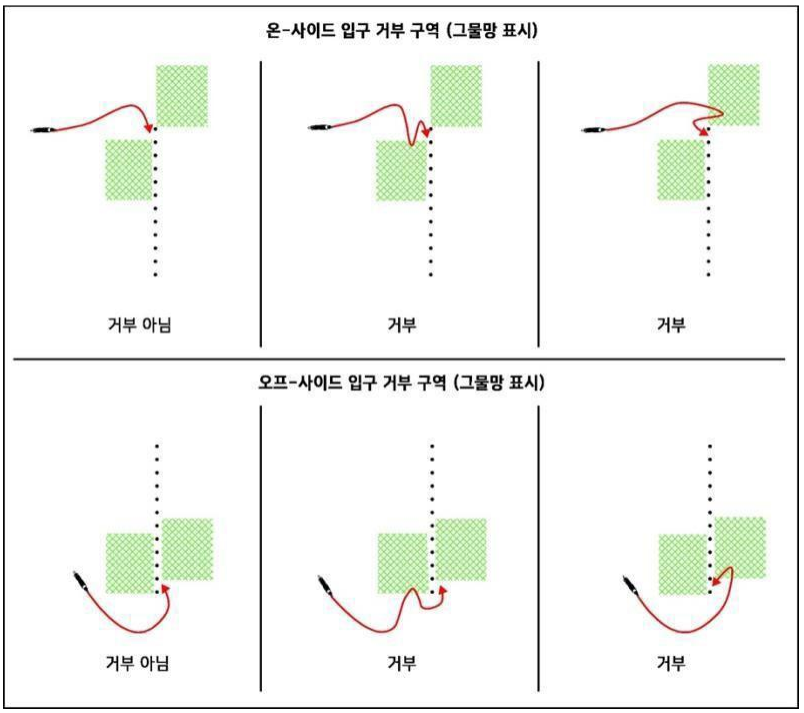
콘택트 장애물에서는 출전견이 수행해야 하는 장애물을 무시하고 간 후에 다시 돌아와서 재시도 할 때 거부가 판정된다.

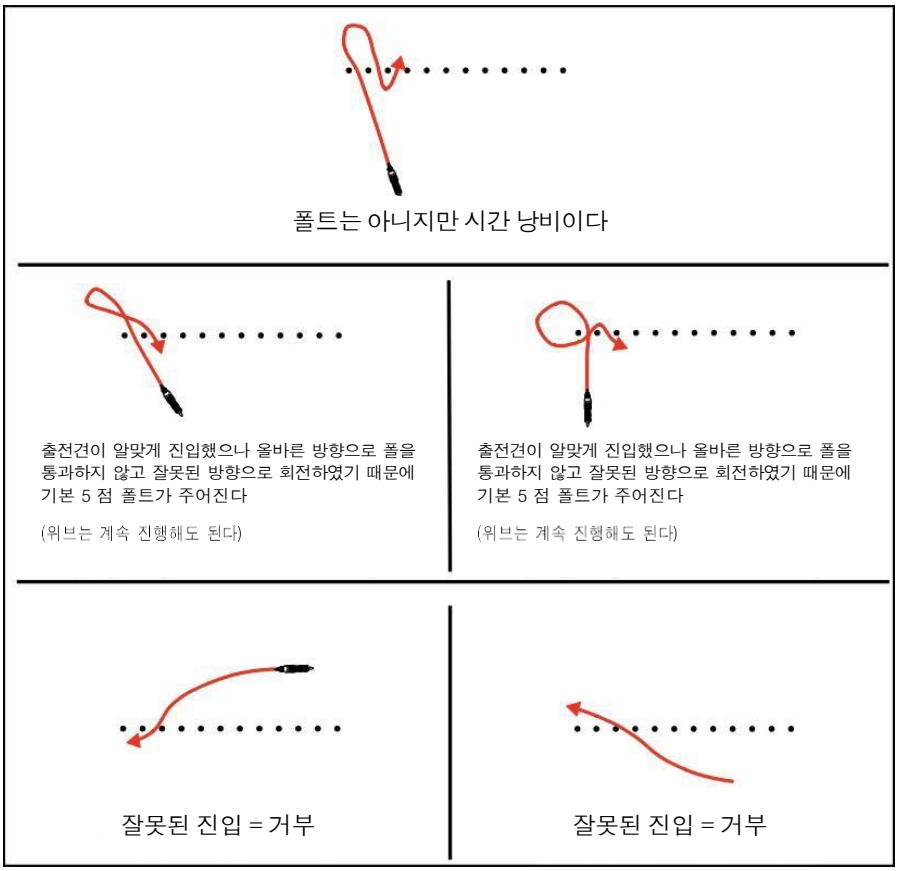


출전견이 장애물에 접근할 때, 업 콘택트의 제일 윗줄에 닿기 전에 지면에서 떨어져야 한다. 그렇지 않을 경우, 거부가 주어진다.

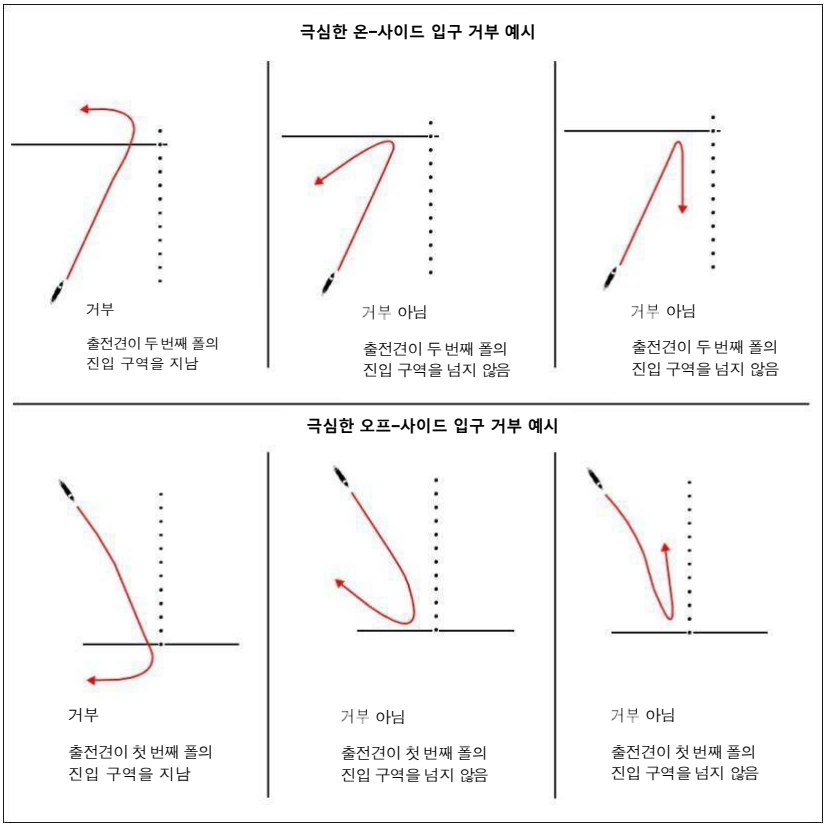
위브 폴을 "얕게" 진입할 때 발생하는 거부 라인 (REFUSAL LINE FROM WEAVE ENTRIES WITH SHALLOW ENTRIES)

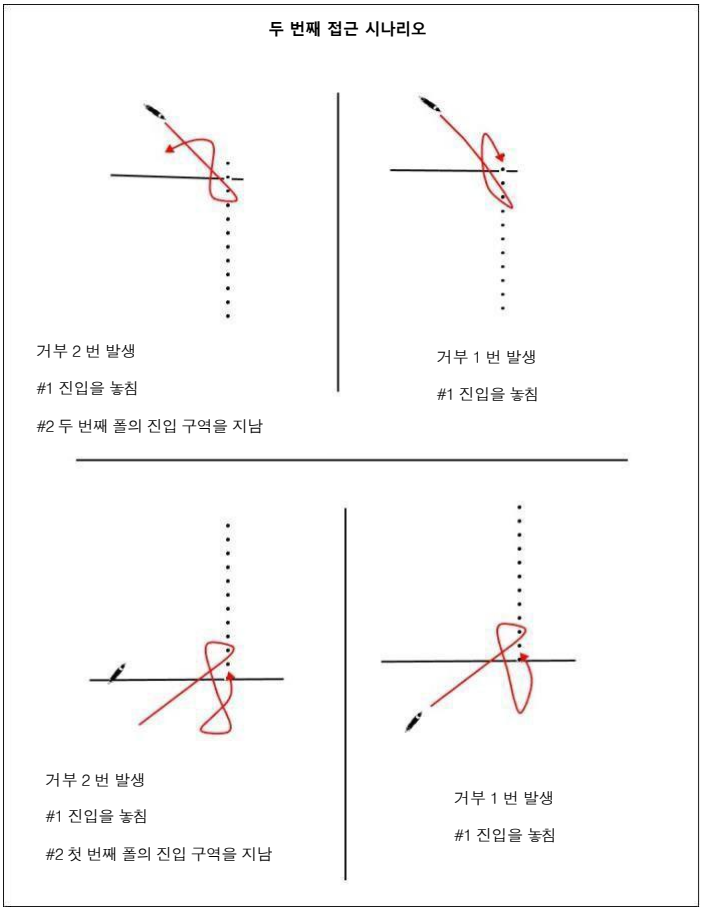
출전견이 위브 폴을 어느 방향에서 접근하는 지에 따라 위브 폴의 거부 구역은 달라진다. "온-사이드" 또는 "오프-사이드"로 구분한다. 출전견은 반드시 2 번 폴을 통해 진입해야 한다. 출전견이 위브 폴을 무시하고 지나쳤다가 다시 돌아와서 두 번째로 시도할 경우 거부가 주어진다.





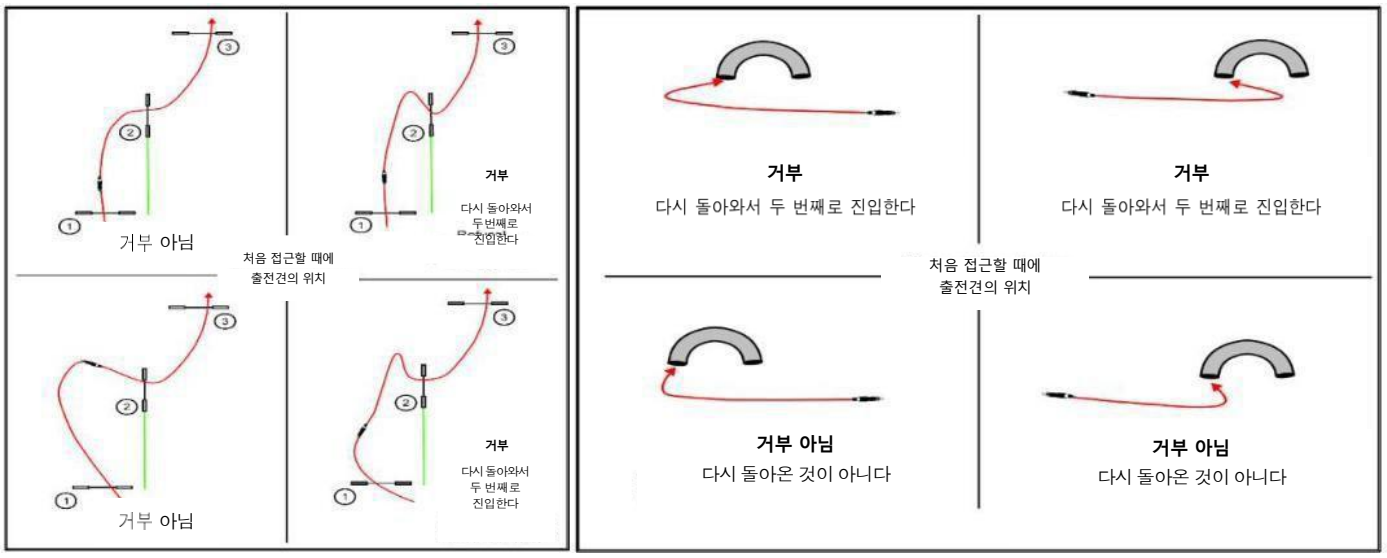
- ***진입의 각도가 극심할 경우에 발생할 수 있는 거부***





장애물의 앞면을 밟지 않고 옆으로 지나간 경우

출전견이 슬라이스 점프(SLICE JUMP)와 같은 각도로 장애물에 접근한 경우 개는 지나간 것으로 간주되며, 개가 뒤로 돌아서 두 번째로 접근할 때 거부가 주어질 수 있다.

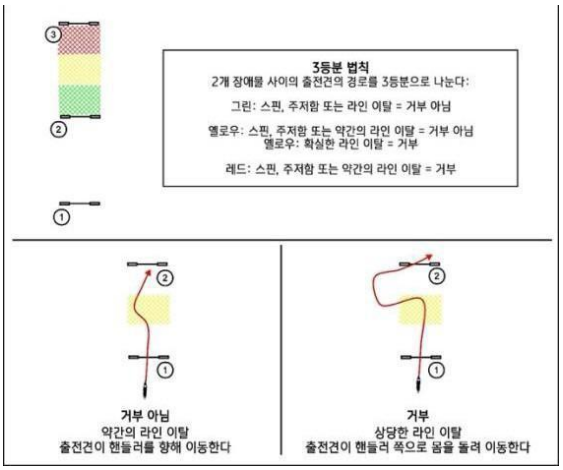


등분 법칙 (RULE OF THIRDS)

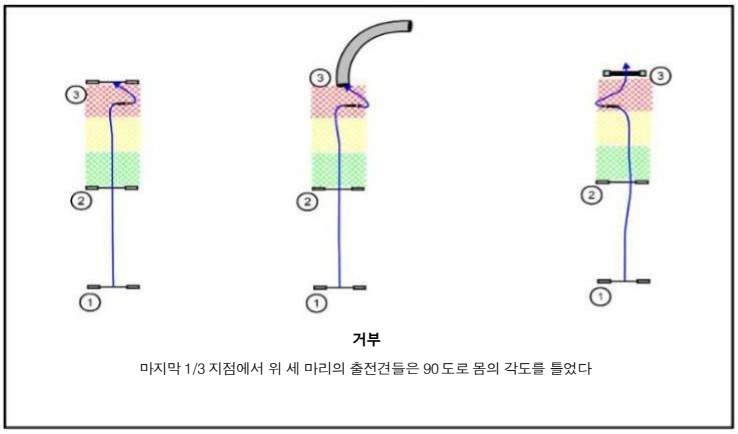
출전견이 빙글빙글 돌거나, 장애물 넘기를 명백히 주저하거나 또는 거부에 해당하는 수준으로 코스의 라인을 벗어났는지 여부를 결정할 때 도움이 되도록, 다음과 같이 3 등분 법칙을 사용한다.

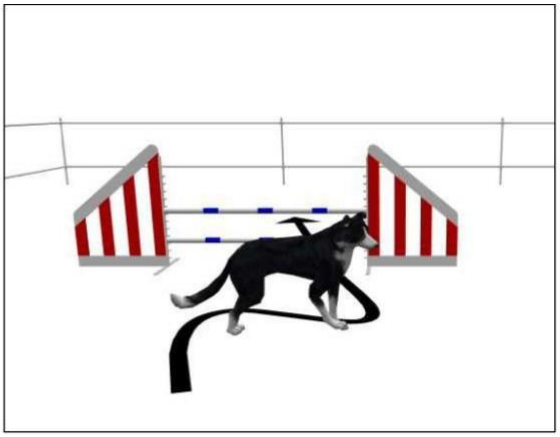
2 개 장애물 사이의 출전견의 경로를 3 등분으로 나눈다:

- 첫 번째 1/3 지점에서, 출전견은 착지하거나 또는 이전 장애물에서 벗어나며, 다음 장애물로 진행한다. 해당 영역에서는 거부를 판정할 수 없다.
- 두 번째 1/3 지점, 두 장애물 사이의 중앙부에서, 출전견이 다음 장애물로 연결되는 라인을 확실하게 벗어났을 때 거부가 판정될 수 있다.
- 마지막 1/3 지점, 다음 장애물에 가까이 접근했을 때 빙글빙글 돌거나, 장애물 넘기를 명백히 주저하거나 또는 코스 라인을 크게 벗어나는 경우는 거부에 해당한다. 심판이 말로 "매우 주저함." 이라고 말할 때까지 주저하는 것은 매우 주저함으로 판정한다.

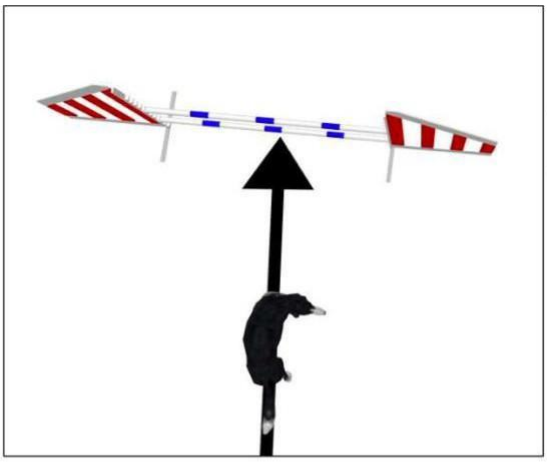


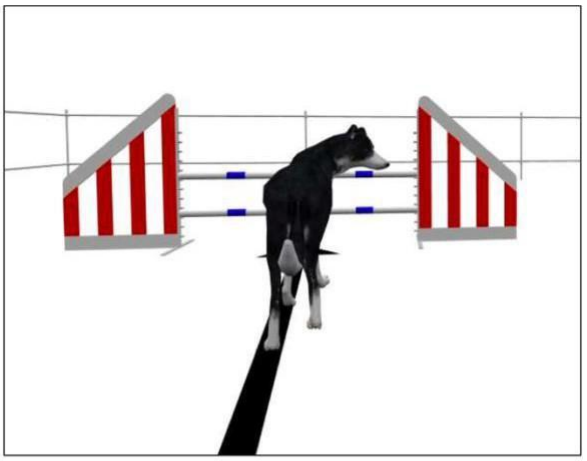
라인에서 확실하게 벗어나는 것은 심판의 판단에 따라 출전견이 처음 장애물에 진입했던 각도에서부터 약 90 도 또는 그 이상의 각도로 벗어나는 걸로 정의된다. 출전견이 어깨 너머로 쳐다보지만 같은 방향으로 이동할 경우 거부가 주어지지 않는다.

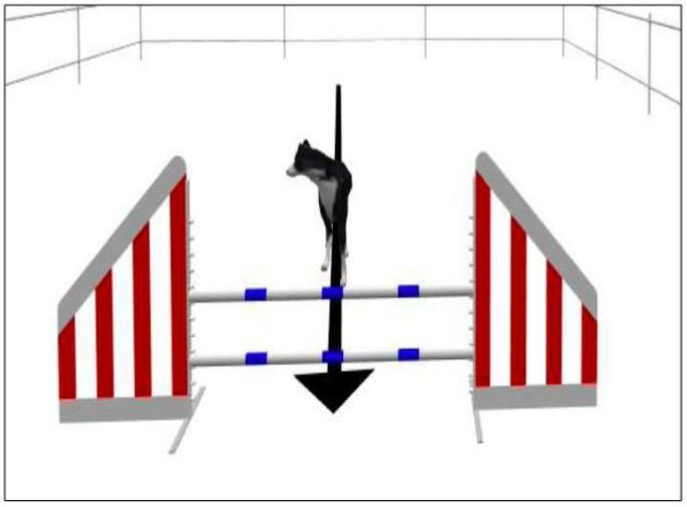




위 그림은 출전견이 몸을 90 도로 틀어서 기존 진입 라인에서 벗어난 걸로 간주되어 거부가 주어지는 상황이다.

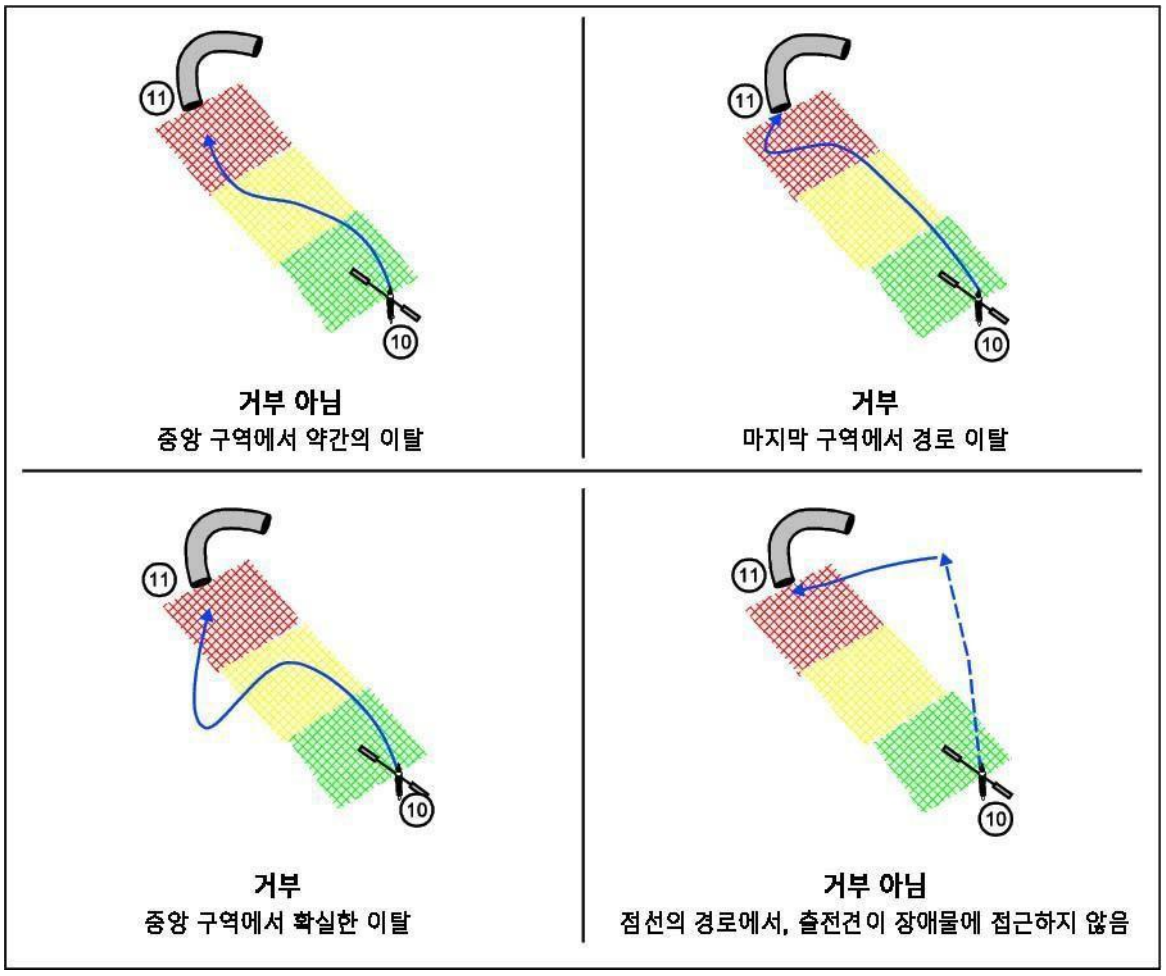


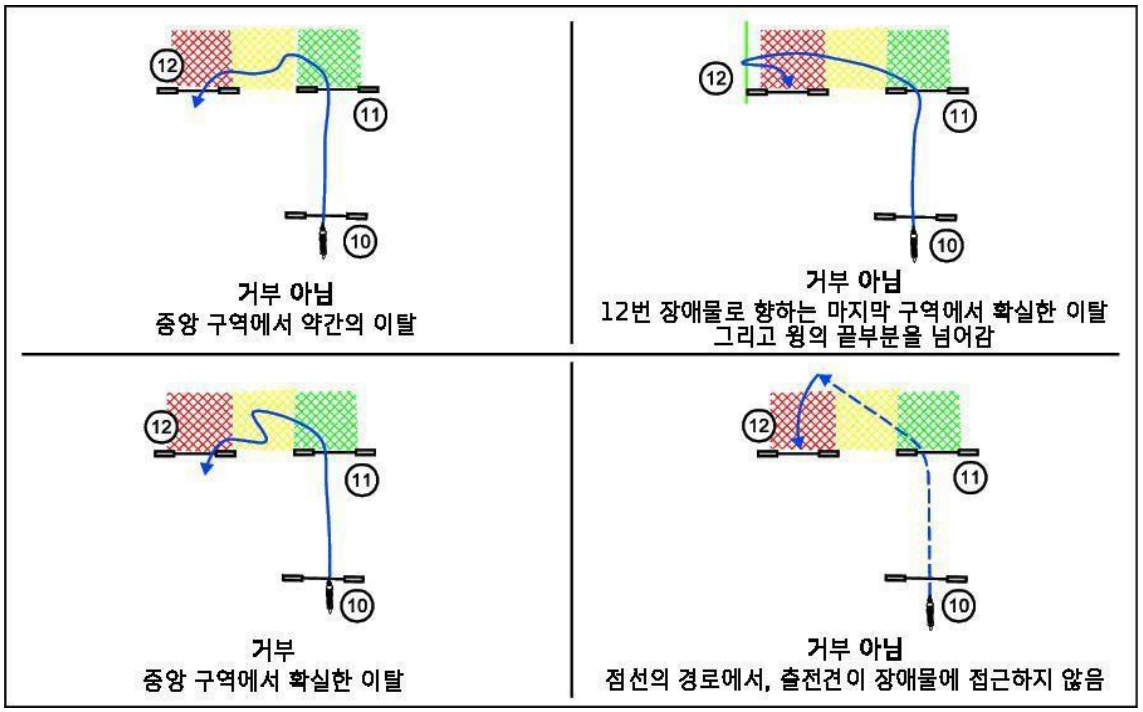




위 세 개의 그림은 출전견이 어깨 너머로 쳐다봤을 뿐 몸을 90 도로 틀지 않아 기존 진입 라인에서 벗어나지 않았다고 간주되어 거부가 주어지지 않는 상황이다.

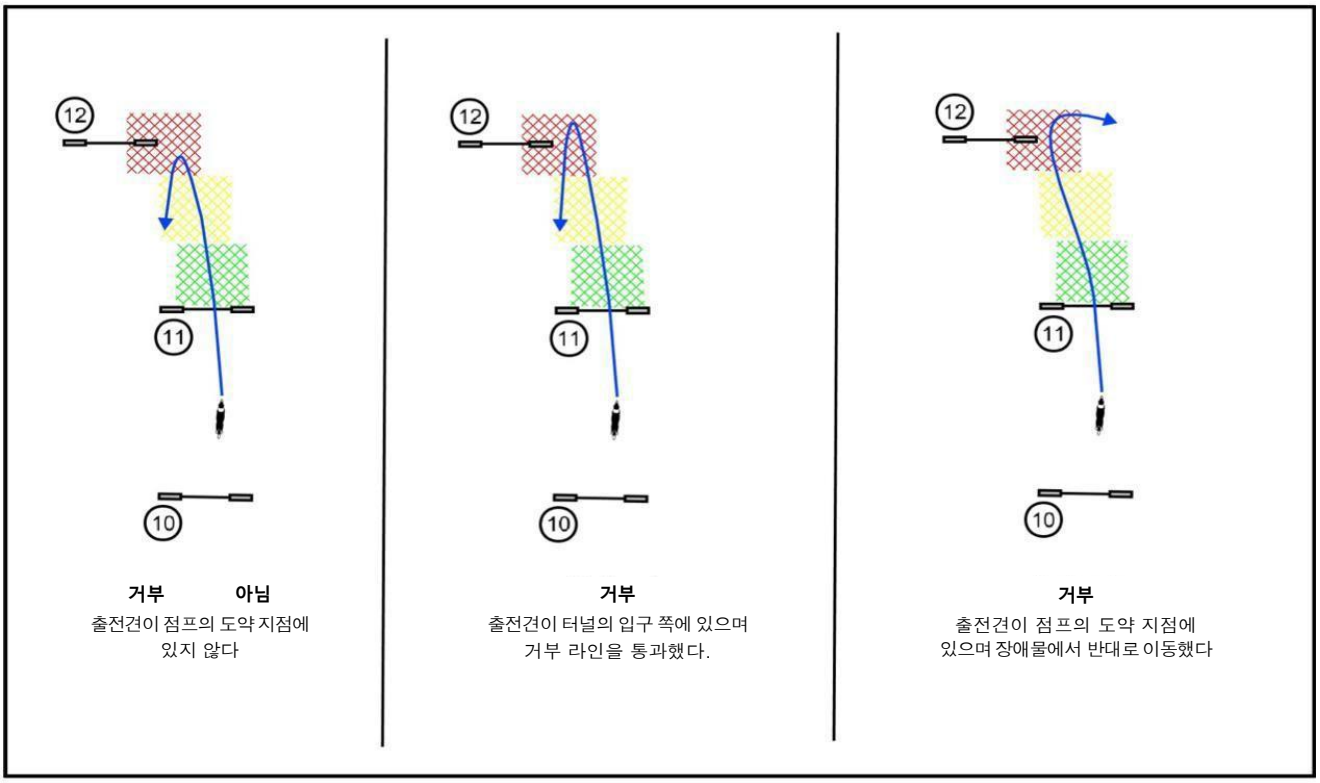
등분 법칙의 사례 (EXAMPLES OF RULE OF THIRDS)

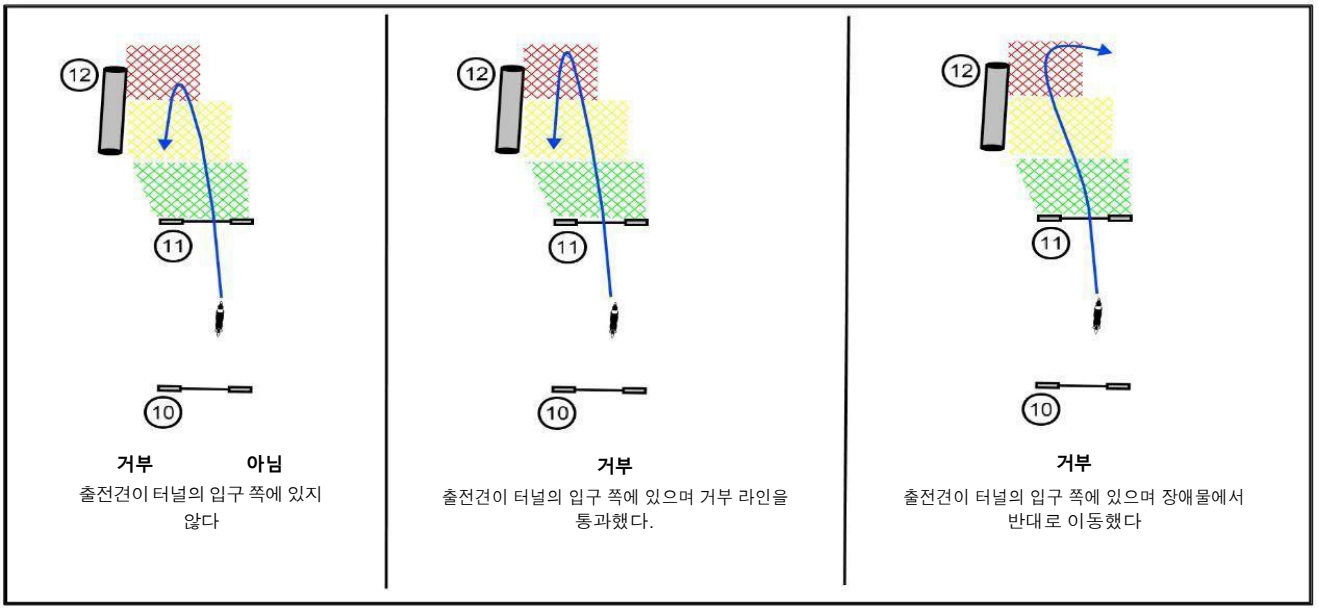




장애물의 뒷면 또는 입구가 보이지 않는 터널 장애물 진입시

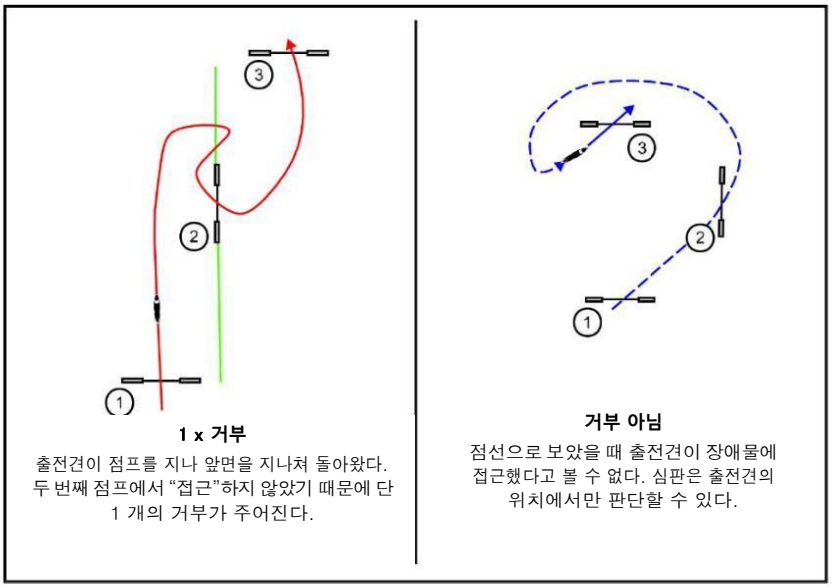
출전견이 장애물의 도약 지점 또는 입구 쪽에 있어야 거부가 주어진다. 만약 출전견이 장애물의 라인을 지나간 후에 거부로 간주되는 행동을 하면 폴트가 주어진다. (위브 폴은 입구로 판단되는 곳이 많아 위에 설명된 그림을 참고)





입구가 보이지 않는 터널 장애물 진입시: 만약 터널의 측면이나 터널의 홀더를 건드리고 터널에서 멀어지거나 터널을 뛰어넘을 경우, 거부가 주어진다.

추가 거부 사례 및 설명



1 x 거부

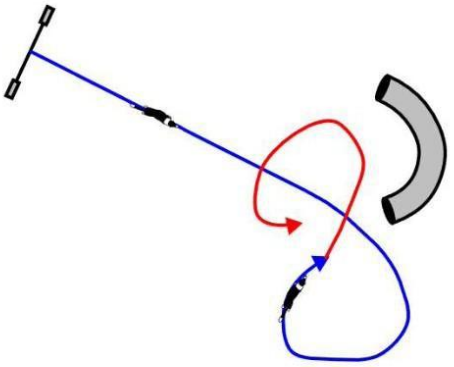
출전견이 점프를 지나 앞면을 지나쳐 돌아왔다.
두 번째 점프에서 "접근"하지 않았기 때문에 단
1 개의 거부가 주어진다.

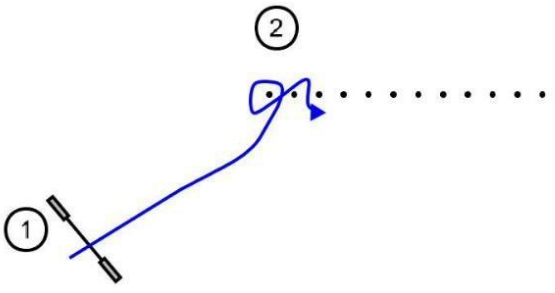
거부 아님

점선으로 보았을 때 출전견이 장애물에
접근했다고 볼 수 없다. 심판은 출전견의
위치에서만 판단할 수 있다.

2X거부

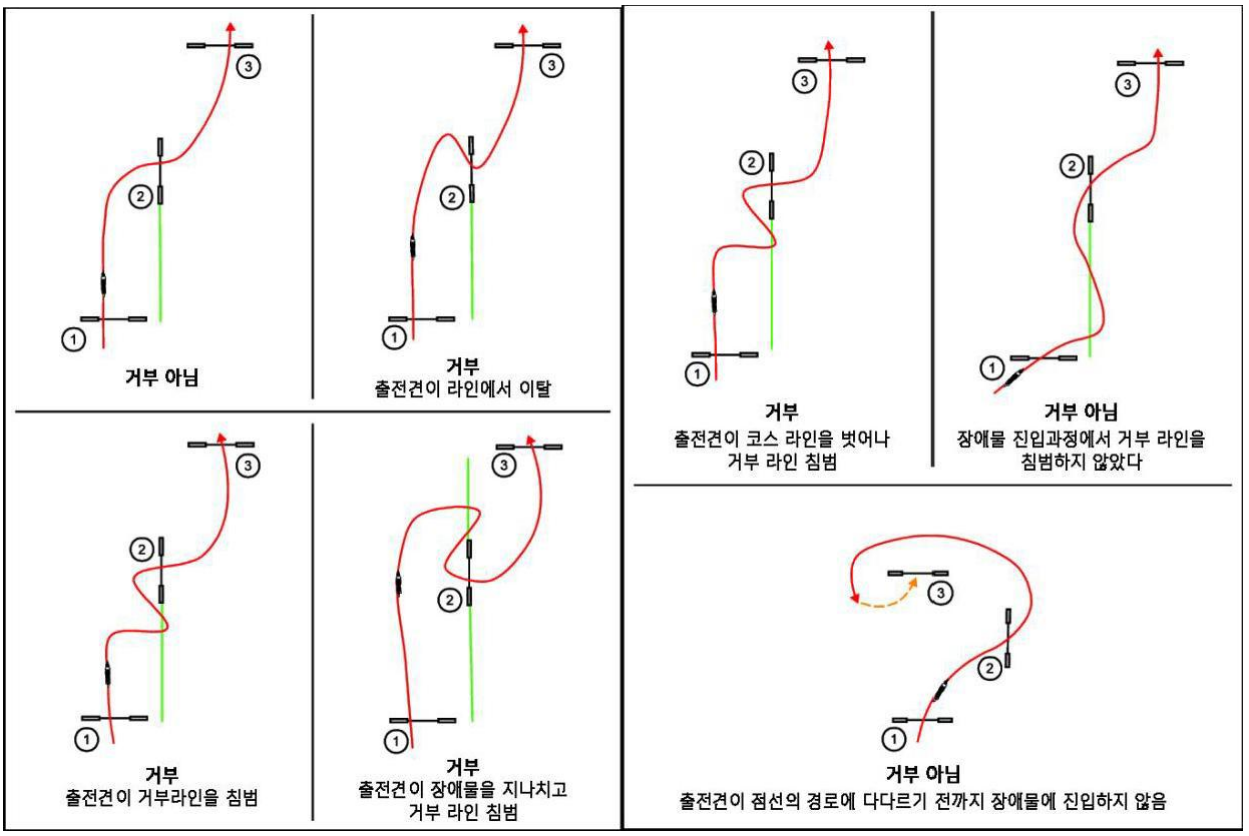
출전견이 터널을 지나친 후에 돌아와서 두 번째로
다시 접근한다. (파란색 라인)
출전견이 다시 터널을 지나친 후에 돌아와서 세 번째로
또 다시 접근한다. (빨간색 라인)

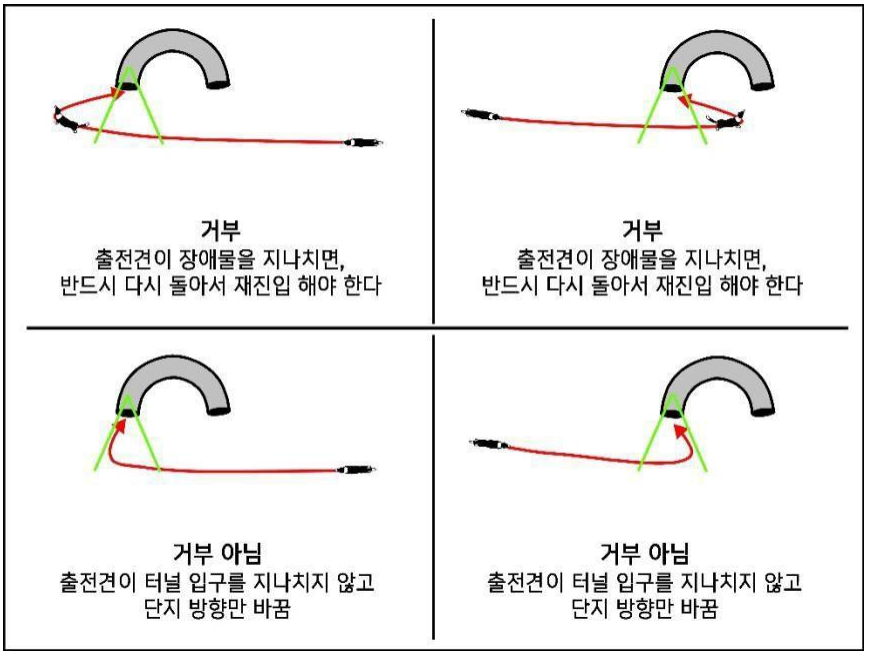




거부 아님

위브 폴을 올바르게 진입했기 때문에 거부는 주어지지 않는다.
위브 폴을 벗어난 것에 대한 5폴트가 주어진다.


거부 아님
거부
출전견이 라인에서 이탈
거부
출전견이 코스 라인을 벗어나
거부 라인 침범
거부 아님
장애물 진입과정에서 거부 라인을
침범하지 않았다
거부
출전견이 거부라인을 침범
거부
출전견이 장애물을 지나치고
거부 라인 침범
거부 아님
출전견이 점선의 경로에 다다르기 전까지 장애물에 진입하지 않음


거부
출전견이 장애물을 지나치면,
반드시 다시 돌아서 재진입 해야 한다
거부
출전견이 장애물을 지나치면,
반드시 다시 돌아서 재진입 해야 한다
거부 아님
출전견이 터널 입구를 지나치지 않고
단지 방향만 바꿈
거부 아님
출전견이 터널 입구를 지나치지 않고
단지 방향만 바꿈

미스 콘택트 VS *거부* (MISSED CONTACTS VERSUS REFUSALS)

- ***A-프레임 그리고 도그워크***: 내리막 경사로를 진입하기 전에 장애물에서 내려올 경우 (출전견의 신체의 일부가 내리막 경사로에 접촉해야 진입으로 간주) 이는 거부에 해당한다. 내리막 경사로를 진입하고, 콘택트 포인트를 터치하기 전에 장애물에서 내려올 경우, 이는 거부가 아닌 미스 콘택트에 해당한다. 발이 장애물을 벗어난 것으로 간주되기 위해서는, 반드시 지면에 닿아야 한다.
- ***시소***: 출전견이 피벗 포인트 (시소의 정 중앙부) 이전에 장애물에서 내려올 경우, 거부로 판정한다. 출전견의 신체 일부가 피벗 포인트를 통과하고, 콘택트 포인트 터치 이전에 내려올 경우, 이는 거부가 아닌 미스 콘택트에 해당한다. 판자가 기울어 지면에 닿기 전에 출전견의 네 발 모두가 장애물에서 내려올 경우는 플라이-오프에 해당한다. 만약 출전견이 콘택트 존을 터치하지 못하고 판자가 지면에 닿기 전에 내려온다면, 이는 폴트에 해당한다. 발이 장애물을 벗어난 것으로 간주되기 위해서는, 반드시 지면에 닿아야 한다.

10.1.1 *콘택트 장애물 아래에 배치된 터널* (TUNNEL UNDER A CONTACT)

A-*프레임 아래에 배치된 터널*: 만약 터널이 A-프레임 아래에 배치되고 출전견이 A-프레임 장애물을 시도할 때, 장애물을 그냥 지나치거나 신체의 일부가 터널을 건드리거나 터널을 뛰어넘는 경우는 거부로 판정한다.

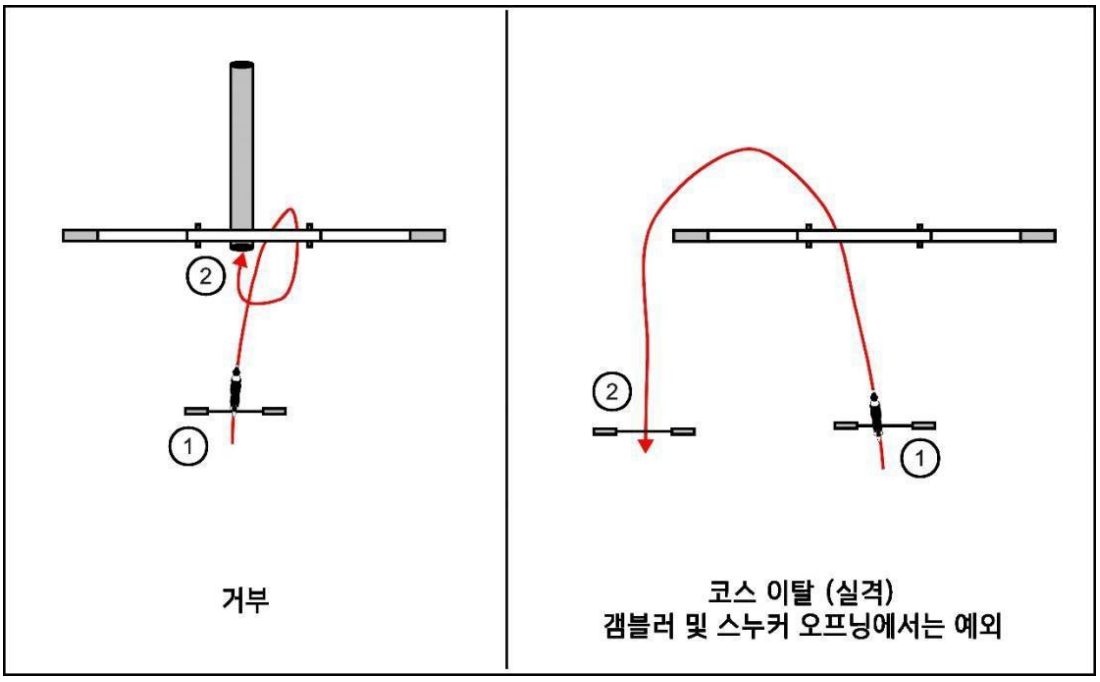
일단 출전견이 A-프레임 (오르막 또는 내리막 경사로)에 올라가 있을 경우, 만약 장애물에서 점프를 하거나 또는 실수로 떨어져서 결과적으로 터널에 닿거나 또는 터널을 뛰어 넘는 일이 발생하는 경우 터널이 A-프레임 아래에 위치한 것과는 상관없이, A-프레임에 대한 폴트가 적용된다.

A-프레임 아래에 위치한 터널을 시도할 때 만약 출전견이 A-프레임 아래로 그냥 지나간다면, 이는 거부에 해당한다.

***도그워크 아래에 배치된 터널*:** 만약 터널이 도그워크 아래에 배치되고 출전견이 도그워크 장애물을 시도할 때, 장애물을 그냥 지나치거나 신체의 일부가 터널을 건드리거나 터널을 뛰어넘는 경우는 거부로 판정한다.

일단 출전견이 도그워크 (오르막 경사로 또는 중앙 평지 또는 내리막 경사로)에 올라가 있을 경우, 만약 장애물에서 점프를 하거나 또는 실수로 떨어져서 결과적으로 터널에 닿거나 또는 터널을 뛰어 넘는 일이 발생하는 경우 터널이 도그워크 아래에 위치한 것과는 상관없이, 도그워크에 대한 폴트가 적용된다.

도그워크 아래에 위치한 터널을 시도할 때 만약 출전견이 도그워크 아래로 그냥 지나간다면, 이는 거부에 해당한다.



11. 부록 1: WAO 참가 표준 약관 (APPENDIX 1: GENERAL AGREEMENT FOR ENTRY TO WAO)

11.1.1 *표준 약관 준수* (GENERAL AGREEMENT ACCEPTANCE)

참가 절차에서, 본인 그리고 나의 팀은 WAO 공식 규칙 & 규정 (http://www.worldagilityopen.com/rules.html 에서 확인 및 인쇄가능), 표준 약관, 대회 참가 규정을 읽고 이해하였으며, 본인과 나의 팀은 참조를 통해 포함된 조항을 포함하여, 해당 규정에서 명시한 규칙, 정책을 따르는데 동의한다.

본인은 이번 이벤트와 관련한 조직위원회의 모든 판결을 따르는데 동의한다.

11.1.2 *책임 면책* (WAIVER OF LIABILITY)

표준 약관, 참가 기회 및 대회에서 판정받는 것에 대하여 수락한 것을 바탕으로, 본인은 대회 기간 중 경기장 및 이벤트 구역 내에서 본인 또는 명단에 포함된 출전견으로 인하여 사람 혹은 사물에게 발생한 어떤 직간접적인 손실, 손해에 대하여 아래에 명시된 단체들 (단체 각각의 구성원, 임원, 감독, 대리인, 고용인, 통칭 "경기 조직 위원"을 포함)에게 책임을 묻지 않는 것에 동의한다. :

- 경기 지역 조직 위원회
- World Agility Open Championships 조직위원회 및 관련기업
- 경기 후원기업
- 경기가 개최되는 장소의 소유자

또한 본인은 참가 명단에 포함된 출전견으로 인해 실종, 절도, 사망과 같은 일이 발생할 경우 해당 사고에 대한 원인과는 상관없이, 경기 조직위원에게 책임을 묻지 않는 것에 동의한다. 본인은 법적 비용을 포함하여 표준 약관에서 언급한 클레임에 대해 모든 책임을 진다.

11.1.3 *미디어 권리 양도*(MEDIA RIGHTS RELEASE)

본인은 팀 엔트리를 통해, WAO 와 WAO 의 제휴기업, 대표자, 대리인 그리고 양도인에게 출전자와 출전견의 이름, 이력, 사진, 음성, 모습 등을 방송사, 언론사를 비롯한 매체에서 사용할 수 있게 허가한다.

11.1.4 *사생활보호, 홍보 및 초상권에 관한 권리 포기*(WAIVER OF RIGHTS TO PRIVACY, PUBLICITY, AND PERSONALITY)

본인은 WAO 와 WAO 의 제휴기업, 대표자, 대리인 그리고 양도인에 대해 사생활 보호, 홍보, 초상권이나 다른 비슷한 권리를 주장하지 않기로 동의한다.

11.1.5 *전자 참가서 제출* (ELECTRONIC ENTRY SUBMISSION)

본인은 전자 참가서를 제출하는 방법으로, 표준 약관에서 명시한 조항 그리고 경기의 참가와 관련된 정책, 규칙을 이해하였으며, 이를 따르는데 동의한다. 또한 미성년자가 참가할 경우, 본인은 경기에 참가한 출전자/핸들러의 부모 또는 법적 보호자임을 약속하고, 보장하며, 미성년자와 함께 표준 약관에서 명시한 조항 그리고 경기 참가와 관련된 정책, 규칙을 검토하였으며, 그러한 규칙, 정책을 따르는데 동의하고, 미성년자와 출전견의 행동으로 인해 피해가 발생할 때, 그러한 피해를 전적으로 책임지도록 한다.

11.1.6 *환불* (REFUNDS)

참가 마감 일자가 지나거나, 대회에 불참하거나, 또는 다른 여러가지 이유로 인해 대회에서 퇴출될 경우, 참가비용은 환불되지 않는다. 또한 폭동, 소요사태, 테러, 화재 등과 같은 "불가항력", 파업 등 WAO 의 통제범위 밖에 있는 상황으로 대회가 열리지 못할 경우 참가비용은 환불되지 않는다.

11.1.7 *클래스 엔트리* (CLASS ENTRY)

본인은 5 월 1 일 전까지 클래스 엔트리를 제출하지 않을 경우, 팀 참가 명단을 이용하여 임의로 클래스 엔트리가 정해지는 것에 동의한다. 팀 참가 명단 제일 처음 3 마리의 출전견은 펜타슬론에 출전하게 된다. 그 다음 3 마리의 출전견은 바이애슬론, 그리고 그 다음 3 마리의 출전견은 게임에 출전하게 된다. 명단의 모든 출전견이 클래스에 배정되었다면 그 다음부터는 다시 명단의 맨 위에서부터 배정하도록 한다.

12. 부록 2: 빠른 참조 테이블 (APPENDIX 2: QUICK REFERENCE TABLES)

점프 높이 & A-*프레임 높이 테이블* (JUMP HEIGHT & A-FRAME HEIGHT TABLE)

점프 높이	*체고*	*점프 높이*	A-*프레임 높이*	*오름 스프레드 길이*	*롱 점프 길이*	*타이어 중앙까지의 높이*
250	320mm 이하	250mm	1.7m	215-235mm	500mm 2 보드	400mm
300	380mm 이하	300mm		260-280mm	600mm 2 보드	450mm
400	440mm 이하	400mm		350-370mm	800mm 3 보드	550mm
500	500mm 이하	500mm		440-460mm	1000mm 4 보드	650mm
600	500mm 초과	600mm		530-550mm	1200mm 5 보드	750mm

오르막 스프레드 점프 (ASCENDING SPREAD JUMPS)

점프 높이	*전면 바의 높이*	*후면 바의 높이*	*길이* 전면 바의 전면에서 후면 바의 후면까지
250	200	250	215-235mm
300	200	300	260-280mm
400	300	400	350-370mm
500	400	500	440-460mm
600	500	600	530-550mm

***도그워크 중앙 판자 높이*:** 그라운드부터 널빤지의 상단까지 측정할 때 120cm (47.25in)

***시소 판자 중앙의 높이*:** 그라운드부터 널빤지의 상단까지 측정할 때 61cm (24in)

갬블러 장애물의 포인트 (GAMBLERS OBSTACLE POINTS)

포인트	*장애물*
1 포인트	점프
2 포인트	터널 타이어 롱 점프 스프레드 점프 월 점프
3 포인트	시소 6 위브 폴
4 포인트	A-프레임
5 포인트	도그워크 12 위브 폴