

# SNOOKER JUNIOR

## BRIEFING

FINALE CSEN 2024 - 05.12.2024 - GIUDICE NATALIZI FABIO

---

### PREMESSA

- Valgono TUTTE le regole dello SNOOKER presenti nel regolamento del WAO 2024 divulgato su <https://discipline.csencinofilia.it/regolamento-wao/>
  - **Il presente Briefing prevale nel caso di discordanze con il regolamento WAO sopracitato.**
- 

### SALTI DI INIZIO E FINE

- Sono entrambi monodirezionali. Devono quindi essere affrontati dal lato in cui indicato con la lettera S per il salto di inizio e con la lettera F per il salto di fine.
  - Sono entrambi “vivi” per tutta la durata del gioco.
  - Affrontare il salto di inizio dopo aver iniziato il periodo di apertura equivale alla fine della possibilità di ottenere altri punti (affrettarsi ad andare ad affrontare l’ultimo salto per fermare il tempo).
  - Affrontare il salto di fine dopo aver iniziato il periodo di apertura comporta la fine del gioco e lo STOP del tempo.
  - Affrontare al contrario il salto di fine dopo aver iniziato il periodo di apertura equivale ad **AZZERARE** l’eventuale punteggio accumulato e lo **STOP** del tempo.
  - L’abbattimento della stecca non comporta alcuna penalità.
  - Commettere rifiuto sul primo salto (passare sotto la stecca o oltrepassare di lato la linea del salto) comporterà l’avvio del tempo e -5 punti sul punteggio di apertura.
  - Affrontare il salto di inizio al contrario comporterà la fine del gioco e la possibilità di accumulare punti. Andare al salto di fine per fermare il tempo.
- 

### PERIODO DI APERTURA

- Vengono considerati gli errori ma non i rifiuti. Tuttavia avvicinarsi ad una sequenza colorata, commettere rifiuto e affrontare anche con successo una differente sequenza colorata equivale alla fine del gioco. Il giudice fischia e si ferma la possibilità di accumulare ulteriori punti. Affrettarsi a chiudere il tempo sul salto di fine.
- Il quarto salto rosso può essere affrontato a libera scelta del conduttore solo in caso di errore su almeno uno dei precedenti salti rossi.
- Gli ostacoli che compongono le sequenze colorate possono essere affrontati in qualunque Senso/verso e ordine.
- Affrontare due salti rossi “netti” in successione senza aver affrontato (con successo o senza successo) una sequenza colorata comporta la fine del gioco. Il giudice fischia e si ferma la possibilità di accumulare ulteriori punti. Affrettarsi a chiudere il tempo sul salto di fine.

- Affrontare con successo un salto rosso, entrare in una sequenza colorata senza ultimarla ed affrontare con successo un altro salto rosso equivale ad un punteggio di 1+0+1 con la possibilità di proseguire con il gioco.
- Commettere rifiuto in palizzata (scendere da essa senza aver toccato la parte discendente o oltrepassare la linea di salita) consente la possibilità di ritentare con successo l'attrezzo e la conseguente possibilità di completare la sequenza colorata di appartenenza.
- Abbattere una stecca (o tegola) equivale ad uno zero al momento dell'abbattimento della stessa. Il salto rimarrà comunque attivo e con la possibilità di attribuire il suo punteggio ad ogni passaggio successivo.
- Se il cane manca l'entrata dello slalom è un rifiuto che non è penalizzato in apertura. Il conduttore **DEVE** ricominciare **lo slalom dalla stessa direzione**.

---

## PERIODI DI CHIUSURA

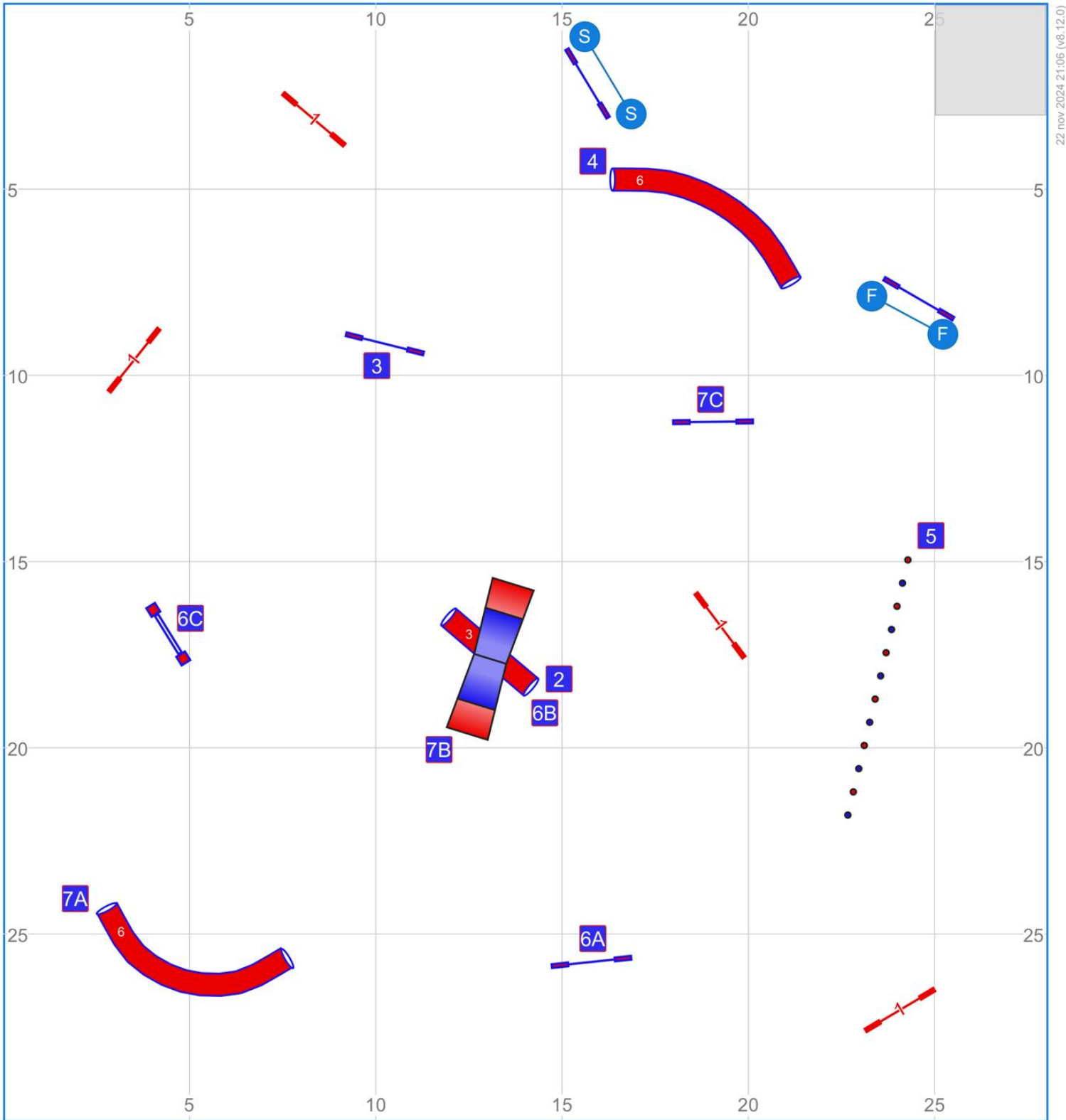
- Se si affronta la sequenza colorata da 2 punti come ultima sequenza **IN APERTURA**, riaffrontare il 2 nel senso indicato per dare via alla sequenza di chiusura.
- Vengono conteggiati i rifiuti già dall'approccio alla sequenza colorata da 2 punti.
- Affrontare volontariamente o involontariamente ostacoli tra l'ultimo ostacolo della sequenza colorata da 7 punti ed il salto finale comporta solo una perdita di tempo. Non saranno previste penalità o eliminazioni.
- Affrontare ostacoli tra l'ultimo ostacolo del periodo di apertura ed il primo della sequenza di chiusura equivale alla fine del gioco. Il giudice fischia e si ferma la possibilità di accumulare ulteriori punti. Affrettarsi a chiudere il tempo sul salto di fine.

---

## TEMPI DELLO SNOOKER

- **250**: 56 secondi.
- **300 e 400**: 55 secondi
- **500 e 600**: 53 secondi.

# FINALE CSEN 2024 – 05.12.2024 - SNOOKER JUNIOR - NATALIZI FABIO



22 nov 2024 21:06 (v8.12.0)



## FINALE CSEN 2024 – 05.12.2024

### Gambler Junior briefing

#### Lorenzo Pavese

Nel Gambler verranno messe in pratica tutte le regole presenti nella sezione 3.5 dell'ultimo aggiornamento del Regolamento del World Agility Open. Questo briefing contiene alcuni promemoria come informazioni aggiuntive applicate a questo specifico percorso.

#### Regole Generali

- ✓ Il tempo a disposizione per il periodo di apertura è di **30 secondi**, al termine dei quali verrà emesso un segnale acustico e il conduttore dovrà iniziare uno dei due Gamble indicati sul percorso.
- ✓ **Gamble 1 (10 punti): Sequenza delle lettere VIOLA A-D**
- ✓ **Gamble 2 (20 punti): Sequenza delle lettere VIOLA A-D senza oltrepassare la linea dello slalom**
- ✓ Gamble 1 e Gamble 2 hanno lo stesso tempo di chiusura:
  - **Classi 250 - 300 - 400 = 15 secondi**
  - **Classi 500 - 600 = 13 secondi**
- ✓ **Salto di Inizio (lettera S):**
  - I conduttori devono iniziare il percorso affrontando il salto di Start in qualunque verso.
- ✓ **Salto di Fine (lettera F):**
  - I conduttori devono concludere il percorso affrontando il salto di Finish nel verso indicato – per fermare il cronometro – a prescindere dal fatto che si sia concluso con successo o meno il Gamble.

#### Periodo di Apertura

- ✓ Gli ostacoli mono-direzionali (Bascula) faranno guadagnare punti solo se affrontati nella corretta direzione.
- ✓ Non è possibile affrontare in successione lo stesso ostacolo, in qualsiasi direzione (back to back)
- ✓ È possibile affrontare bascula – slalom
- ✓ Non è possibile affrontare palizzata – slalom e viceversa
- ✓ Non è possibile, durante il periodo di apertura, affrontare 2 o più ostacoli dei Gamble nello stesso ordine del Gamble. **Possono essere affrontati in una sequenza differente**. Nel caso in cui vengano affrontati nella stessa sequenza si perderà la possibilità di accumulare punti per il relativo Gamble. (ad es. se viene affrontato l'ostacolo A, non si può affrontare il B in nessuna direzione, ecc).

#### Bonus

- ✓ Il Bonus può essere guadagnato solamente una volta durante il gioco;
- ✓ Per guadagnare i punti del bonus è necessario affrontare gli ostacoli indicati in qualsiasi direzione anche non in sequenza.
- ✓ Il Bonus vale 9 punti ed è composto dagli ostacoli con la lettera blu (slalom, tubo, palizzata)

***“Non importa cosa trovi alla fine della corsa, l'importante è quello che provi mentre stai correndo. Il miracolo non è essere giunti al traguardo, ma avere avuto il coraggio di partire”***  
(cit. Jesse Owens)



**Buon divertimento!**  
**Lorenzo Pavese**

# Finale CSEN 2024 - 05.12.2024 - Gambler Junior - Lorenzo Pavese

