어질리티 규정

코리아 어질리티 챔피언쉽 (KAC)
Korea Agility Championship

2023년 6월 개정

한국애견협회
KOREA KENNEL CLUB

제 1편 총칙

제1장 대회의 일반규정

1.1 어질리티는 모든 견종이 참가할 수 있는 시합이다.
  어질리티의 목적은 핸들러와 개의 깊은 신뢰 관계를 맺는 데에 있으며 개의 영리함과 민첩함을 증진하고 평가하며 개의 사회화를 개선하기 위한 교육적인 운동에 있다.
1.2 경기장 안에서의 출진견은 목줄, 입마개, 옷 등을 포함한 어떤 것도 몸에 착용해서는 안된다. 경기 중에 어떠한 것도 장비에 걸리지 않도록 하여 개의 안전이 최우선으로 보장되도록 한다. 단, 장모의 경우 고무나 신축성이 있는 헤어밴드를 착용하여 털이 눈을 가리지 않도록 하는 것은 허용한다. (대회 시작 전 심사위원에게 확인이 되어야 한다.)
1.3 출진자들은 자신의 개에게 도움을 줄 수 있는 어떠한 것도 경기장 안에서 소지할 수 없다. (예, 클리커, 트릿백, 허리에 리드줄을 감는 행위, 주머니 안의 간식 또는 장난감 등)
1.4 심사위원은 경기 중 심사를 할 때 출진자의 진로를 방해하지 않도록 모든 노력을 기울여야 할 것이며 반드시 일정한 심사라인을 지켜야 하며 이 심사라인은 일반적으로 모든 출진자들에게 동일하다. 심사위원은 출진자들이 컨택트 장비의 컨택트존을 오르내릴 때 잘 볼 수 있도록 심사위원의 의무를 잘 수행하여야 한다.
1.5 한 명의 출진자가 여러 마리의 개를 출진할 수 있다. 하지만 한 마리의 개로 여러 출진자가 핸들링 하는 것은 불가하다.
1.6 출진 신청 된 핸들러 외에 타인이 경기를 대체 할 수 없다. 단, 출진자의 부상으로 불가피한 경우에만 교체를 인정한다.
1.7 아프거나 탈진한 개, 또는 임신한 암컷은 출진할 수 없다. 발정 중의 암컷 개는 대회신청 시 미리 주최측에 알려야 하며 해당 경기의 가장 마지막 순서로 출진한다. 다른 개들로부터 분리된 곳에서 대기할 수 있도록 하여 방해 및 소란을 예방하도록 한다.
1.8 공식 대회의 출진연령은 생후 18개월 이상 참가할 수 있으나 국제대회를 제외한 국내 경기일 경우 저변확대를 위하여 생후 6개월부터 출진을 허용한다.
1.9 KAC의 어질리티 경기 중 비기너(BE), 노비스(NO)까지만 학생부와 일반부의 경기를 구분한다.
 1.9.1 한 핸들러가 일반부와 학생부를 중복하여 출진할 수 없고 출진견 또한 중복될 수 없다.
1.10 JP, AG의 출진견들은 본 회의 스마트독 I 이상의 복종훈련 자격을 획득하여야 한다.
1.10.1 JP, AG 출진 신청 시 훈련기록카드를 함께 제출하여야 한다.
1.11 KAC의 승급은 JP I , AG I 경기부터 적용된다(2023년 시행). 한 대회에서 JP 과 AG 경기 모두 합격하여야 승급을 인정한다. 2019년도까지 출진 기록을 인정하며 2023년 12월까지 출진 기록이 없을 경우 승급 절차를 다시 진행해야 한다.
1.12 출진자 및 출진견의 (IOC에서 사용을 금지한) 금지약물(도핑) 사용을 금한다.

제 2장 어질리티 체급 규정

2.1 다음과 같이 체고 등급을 나눈다.

2.1.1 Beginners, Novice 경기 기준

Class	체고	허들높이
Toy	30cm 이하	10cm
Mini	40cm 이하	20cm
Medium	50cm 이하	30cm
Maxi	제한없음	40cm

2.1.2 JP, AG 경기 기준

Class	체고	허들높이	스프레드 허들	롱점프
Toy	30cm 이하	30cm	너비 30cm 까지	50cm
Mini	40cm 이하	40cm	너비 40cm 까지	90cm
Medium	50cm 이하	50cm	너비 50cm 까지	120cm
Maxi	제한없음	60cm	너비 60cm 까지	130-150cm

2.2 출진자는 대회 신청 전 출진견의 정확한 체고 측정을 하여야 한다.
2.3 심사위원은 직접 체고를 측정할 수 있고 다른 대회 관계자에게 체고 측정을 위임할 수 있다. 체고 측정은 대회전에 이루어져야 한다. 맥시등급의 출진견에 한해서는 체고 측정이 필요 없다.
2.3.1 만약 출진견 중 체고가 해당 등급(체고)의 상한선을 넘는 경우 심사위원은 그 등급의 경기 시작을 연기할 수 있다.
2.3.2 출진견에 대하여 조취를 취한 뒤 출진견이 체고 상한선에 걸리는 경우 다른 등급의 경기에 출진할 수 없고, 알맞은 체고 등급으로 옮겨서 출진하도록 하여야 한다.
2.3.3 체고 측정 시 출진견이 안정적이지 않아 체고 측정이 어려울 경우 실격할 수 있다.

제 3장 코스 크기와 규모

3.1 어질리티 경기장은 최소 30m x 40m 가 되어야 한다. 경기장의 상황에 따라 35m x 35m , 20m x 40m 등으로 할 수 있다.
3.2 경기장 경계는 파티션이나 깃발, 줄, 휀스 등으로 표시되어야 한다.
3.2.1 경기장의 입구와 출구는 따로 구분되어야 한다.
3.3 경기장의 바닥은 평평해야 한다.

제 4장 어질리티 경기 일반 요건

4.1 대회의 코스는 심사위원이 만든다. 코스는 매 대회마다 다르게 만들어져야 한다. 코스는 대회 당일까지 출진자들에게 공개되어서는 안 된다.
4.2 심사위원은 코스를 만들 때 장애물들이 경기장 경계를 표시한 줄/파티션/휀스/경계선에 너무 가깝지 않게 하고, 안전 문제가 발생하지 않도록 하며 출진견들이 경기장 밖으로 나가도록 자극을 받지 않게 하여야 한다.
4.3 특별한 경우가 아닌 한 심사위원은 보통 경기 시작 전 30/60분 전에 코스 사본을 대회 운영진에게 제공하여야 한다. 코스를 설치하는 데 심사위원을 도울 인원이 있어야 한다.
4.4 가능한 한 출진견들이 몸을 풀 수 있도록 2-3개 허들을 설치해 둔 "웜업(몸풀기)" 구역이 있어야 한다. 대회 규칙과 프로그램에 따라 지정된 진행요원이 그 구역을 담당하게 한다. 모든 대회에서 장애물들은 참가자가 임의로 옮겨서는 안되며 반드시 지정된 대회 인원이 설치하여야 한다.
4.4.1 제공된 장애물 이외의 장비 사용은 실격사유가 된다.
4.5 출진견들은 출진 전에 코스 주변에서 연습할 수 없다. 그러나 출진자는 심사위원이 지정한 코스워킹(코스체크) 시간 동안 코스를 숙지할 시간을 가지도록 한다. 참고로 출진자 60명당 8분에서 10분정도 주어질 수 있다.
4.6 경기 입장을 안내하는 진행요원의 콜이 있으면 출진자는 시작 위치에 있어야 한다. 출진자가 2분동안 시작 위치로 오지 않으면 그 등급 경기에 출진할 수 있는 기회를 박탈한다.
4.7 심사위원이 준비가 되면 출진자는 출발할 수 있다. 출진견의 몸 전반부가 시작점을 통과하는 때부터 시계의 계측이 시작된다.
4.8 출진견은 지면에서 경기를 시작하여야 한다. 출발선에서 도우미의 도움을 받을 수 없다.
4.9 코스를 돌 때 출진자는 음성 또는 시각적 명령 및 몸짓을 제한 없이 사용하여 출진견이 빠르게 뛸 수 있도록 독려할 수 있으며 출진견이 실수 없이 코스를 달릴 수 있도록 지시할 수 있다. 그러나 욕설이나 욕설을 연상시키는 몸짓은 허용되지 않으며, 사용할 경우 실격 처리 될 것이다.

4.10 코스를 돌며 출진견의 몸과 장애물 등에 의도적으로 또는 장애물을 수행하며 손을 대는 것은 허용되지 않는다. 또한 출진자는 A-프레임과 도그워크 밑으로 통과하지 않도록 하여야 한다. 이 경우 모두 실격 처리될 것이다.
4.11 심사위원과 언쟁하는 것은 허용되지 않으며 출진자는 반드시 심사위원의 재량과 판단에 따라 퇴장을 명령받는 경우 무조건 이를 따라 경기장 밖으로 퇴장하여야 한다. 출진자는 어떠한 상황에서도 스포츠맨쉽을 보여야 한다.
4.12 출진견의 몸의 전반부가 마지막 라인을 통과할 때 시간의 계측을 멈춘다.

제 5장 어질리티 장애물

5.1 아래 장애물들이 어질리티 경기 대회에 사용된다.
5.1.1 컨택트존이 있는 장애물
- 시소
- 도그워크
- A프레임

5.1.2 컨택트존이 없는 장애물
- 허들
- 벽허들
- 개방형(파이프) 터널
- 타이어허들
- 롱점프
- 슬라롬 (위브폴)

5.2 장애물의 색은 연하거나 밝은색이 아닌 것으로 하되 특정하지는 않는다.
5.2.1 컨택트 장애물(A프레임, 시소, 도그워크)은 두 가지 색으로 도색해야 하며 컨택트존과 다른 널빤지부분이 명확하게 구분되어 보일 수 있도록 도색하여야 한다.
5.2.2 두 가지 색은 대비되는 것으로 하여 출진견이 컨택트존을 밟았는지 여부를 확실히 알 수 있도록 해야 한다.
5.3 컨택트존 장애물
5.3.1 도그워크
높이 : 최소 120cm 최대 137cm
너비 : 최소 28cm 최대 30cm
경사로 및 수평대 부분 : 최소 360cm 최대 420cm
경사로에는 20~38cm마다 슬랫(두께 1~2cm)을 설치한다. 도그워크의 컨택트존은 90cm로 다른 부분과 대비되는 색으로 도색해야 한다. 도그워크의 최상부에는 슬랫을 설치하지 않고 첫 번째 슬랫은 컨택트존의 최상부로부터 적어도 10cm 떨어진 부분부터 설치한다.

5.3.2 시소

도그워크와 같은 너비여야 한다. 시소의 길이는 최소 360cm 최대 425cm이고 시소의 중축 높이는 시소길이의 1/6 이여야 한다. 시소의 크기와 컨택트존의 도색부분은 도그워크에서 정한바와 같다.

5.3.3 A-프레임

두 개의 판이 거의 직각을 이루고 있으며, 모든 등급의 경기에서 프레임의 꼭대기를 170cm로 한다. 경사로의 최소 너비는 90cm 이다. A프레임이 보다 안정적으로 설치될 수 있도록 꼭대기 너비는 90cm, 최하단은 120cm로 하는 것을 권장한다.

미끄럼방지 슬랫은 도그워크의 슬랫과 같은 방식으로 설치한다. 컨택트존은 다른 부분과 대비되는 색으로 도색하여야 하고(반드시 상부와 측면부 모두 도색해야 한다) 컨택트존의 크기는 106cm이다. 컨택트존의 최상부에는 슬랫을 설치하지 않고 첫 번째 슬랫은 컨택트존의 최상부로부터 최소 10cm 떨어진 부분부터 설치한다. A프레임 꼭대기의 틈은 출진견들에게 안전하도록 하여야 한다.

5.3.4 컨택트존이 있는 터치장애물들의 표면은 미끄럽지 않아야 한다. 출진견의 발바닥을 자극하지 않으면서 미끄럼이 방지되는 고무의 사용을 권장한다. 출진견의 발바닥이 쓸리지 않도록 카펫은 사용하지 않는다. 장애물의 표면은 출진견의 발바닥 패드를 상하게 해서는 안된다. WAC를 포함한 모든 IFCS 챔피언쉽 경기에는 고무로 된 컨택트를 사용하여야 한다.

5.3.5 컨택트존이 있는 장애물은 점핑 경기에 사용하지 않는다.

5.4 컨택트존이 없는 장애물

5.4.1 허들

5.4.1.1 허들에는 2개의 직립부(기둥) (최소 1m)가 있다. 각 허들의 직립부는 바 홀더가 있어 각 등급에 맞게 점프 높이를 조절한다. 허들 바는 플라스틱이나 나무로 한다. (금속 바는 사용금지) 허들 바는 직경 4-5cm이다. 허들 바 길이는 120cm 또는 150cm로 한다.

심사위원은 재량으로 한 허들에 한 개 또는 두 개의 허들 바를 설치할 수 있다. 제일 위의 허들 바는 각 등급에 정해진 높이보다 높아서는 안 된다. 심사위원은 몇 개의 허들에 맨 위 허들 바 밑에 한 개 또는 두 개의 허들 바를 설치하면서 코스에 변화를 줄 수 있다.

5.4.1.2 허들의 구성

- 수평 허들 바
- 하나 또는 두 개의 교차한 허들 바

5.4.1.3 스프레드허들 (복식허들)

복식허들은 바의 높이가 점점 높아지는 복식허들, 또는 두 개의 일반허들을 높이가 점점 높아지도록 하여 하나의 허들로 만든 뒤 한 번에 뛰도록 한 것이다. 수평의 허들 바만 사용할 수 있다. 복식허들을 사용 할 경우 첫 허들 바는 두 번째 허들 바와 최소 10cm 차이가 나야 한다. 최대 너비는 뒤에 있는 허들의 높이를 넘지 않는 것으로 한다.

5.4.1.4 모든 허들 바는 수평이어야 하며 출진견이 부딪히면 떨어질 수 있어야 한다. 등급에 맞는 허들 바의 위치를 쉽게 변경할 수 있어야 한다.

5.4.2 벽허들

벽허들은 18-21cm 두께의 장애물 장벽으로 너비는 120cm 이상이어야 한다. 장벽 점프에는 구멍이 없다. 벽허들 점프에는 한 개 또는 두 개의 아치형 구멍이 있다. 맨 위에는 위치를 바꾸기 쉬운 반원형의 구조가 있어야 한다. (이것까지 벽허들의 높이에 포함한다.) 벽허들 장벽 양쪽 측면에 30x30x100cm 크기의 2개의 직립부를 설치한다.

5.4.3 개방형(파이프)터널
안쪽 지름은 60cm, 길이는 305cm-610cm이다. 터널은 U자 모양을 만들 정도로 유연한 것이어야 한다.
5.4.4 슬라롬 (위브폴)
수직 막대 12개를 설치하여 구간마다 각 폴대를 돌게 하는 것으로 모든 어질리티와 점핑 경기에 사용한다. 심사위원의 재량으로 6개~12개 폴이 다른 코스에 사용될 수 있다.
폴대는 수직으로 똑바로 세우고 각 폴대 사이는 55-60cm의 거리를 띄우고 설치한다. 폴 간격은 60cm로 하도록 권고한다. 폴 사이 간격이 60cm가 아닌 경우에는 IFCS 세계 챔피언쉽과 대륙 챔피언쉽의 규정에 언급이 되어 있는 간격으로 하여야 한다. 폴대의 최저 높이는 90cm이며 폴대 위쪽이 출진견과 출진자 모두에게 안전하여야만 한다.
5.4.5 타이어허들
직경 50-60cm 타이어와 틀로 구성되어 있으며 타이어는 틀 안에서 공중에 띄워질 수 있다. 틀 안에 타이어를 완전히 고정시키는 것을 금지한다. 틀은 타이어가 그 안에서 고정이 될 수 있을 만큼 넉넉해서 각 등급마다 높이를 조절할 수 있어야 한다. 타이어 장애물은 출진견들이 그 사이로 뛸 때 떨어져서는 안 된다. 자석이나 타이어에 부딪혔을 때 타이어가 열려서 출진견에게 안전할 수 있는 것으로 한다. 보통은 틀은 고정되어 있고 자석 타이어로 (부딪혔을 때 열리는 것) 한다.
5.4.6 롱점프
2-5개의 수평의 널빤지들로 구성하여 등급에 맞게 일정한 비율로 펼쳐서 사용한다. 널빤지의 길이는 90-150cm, 가장 낮은 것은 최저 5cm, 최고 26cm. 상부 너비는 12.5-25cm이며 살짝 경사지게 한다. 롱점프는 각 널빤지 옆에 폴대를 세워 위치를 표시한다. 폴대의 높이는 약 120cm, 폴대끝은 출진자와 출진견에게 안전하게 만들어야 한다.
5.5 각 등급의 경기 시작 전 심사위원은 안전을 위해 모든 장애물들과 장애물들 사이의 거리를 점검하여야 하며, 허들/복식허들, 타이어와 롱점프의 높이가 잘 놓여져 있는지 점검하여야 한다.
5.6 모든 장애물들은 출진자와 출진견에게 어떤 경우에도 안전하도록 하여야 한다.

제 6장 올바른 장애물 수행

6.1 슬라롬은 다음과 같이 수행한다. 첫 번째 폴대는 출진견의 왼쪽에 있어야 하며 다음 폴대는 오른쪽에 있어야 한다. 출진견은 모든 폴대를 정해진 방향으로 돌아서 나와야 하고 하나도 그냥 지나쳐서는 안 된다.
6.2 A-프레임은 출진견이 오르막으로 뛰어 올라가 (오르는 쪽의 컨택트존을 적어도 한발로 밟고) 꼭대기를 지나 네 발로 내리막으로 달려 내려오며 적어도 한 발이 컨택트존을 밟아야 한다.
6.3 도그워크에서는 출진견이 오르막을 뛰어 올라가(오르는 쪽의 컨택트존을 적어도 한발로 밟고) 수평대를 지나 네 발로 내리막으로 달려 내려오며 적어도 한 발이 컨택트존을 밟아야

한다.

6.4 시소는 출진견이 오르막으로 뛰어 올라가 (오르는 쪽의 컨택트존을 적어도 한발로 밟고) 시소가 아래로 내려오기 시작할 때까지 진행하다가 시소의 다른 끝이 바닥에 닿을 때까지 기다린 뒤 내리막을 달려 내려오며 적어도 한 발이 컨택트존을 밟아야 한다.
6.5 타이어는 출진견이 타이어의 중앙을 점프로 수행한다. 타이어의 경우 타이어에 부딪혀서 열리는 경우 모두 실책으로 처리하나 부딪혀서 튕기는 정도는 실책으로 처리하지 않는다.
6.6 파이프형(개방형) 터널은 출진견이 정해진 방향으로 달려 들어가 반대방향으로 터널을 통과하여 나온다.
6.7 롱점프는 출진견이 롱점프 널빤지와 그 사이의 땅을 밟지 않고 점프하여 넘어간다.
롱점프는 네 귀퉁이에 폴대를 세워 롱점프의 위치를 표시하여 출진견과 심사위원에게 도움을 준다.
6.8 벽허들과 허들은 출진견이 점프로 넘되 떨어뜨릴 수 있는 요소들을 떨어뜨리지 않아야 한다.

제 2편 어질리티, 점핑 경기의 규칙

제 1장 어질리티 경기

어질리티 경기는 컨택트 장비(A-프레임, 시소, 도그워크)들을 이용한다. 출진자는 정해진 코스를 순서대로 수행하며 출진견이 장애물을 떨어뜨리거나 시간을 끄는 등의 실수 없이 코스를 돌아 가장 빠르고 정확하게 코스를 마치도록 지시한다.

1.1 코스 디자인

코스 설계는 전적으로 심사위원에게 달려있다. 최소 2번의 방향 전환이 실시되도록 설계를 해야 한다. 심사위원은 코스의 길이를 정확하게 측정해야 한다.

코스는 출진견이 편하고 부드럽게 뛸 수 있도록 설계되어야 한다.

1.1.2 어질리티 경기의 코스는 이 규정의 5.1.1조와 5.1.2조에 정한 장애물들을 이용하여 설계할 수 있다.

1.1.3 어질리티 경기에서는 (대회의 지침에 따라 심사위원이 정하는 대로) 다음과 같이 장애물 15개에서 22개까지 사용할 수 있다.

1.1.3.1

경기 종목	사용 장애물	장애물 수	방향전환
AG 1	허들, 터널, 타이어, 슬라롬 12폴, 롱점프, 벽, 도그워크, 시소, A프레임	15 ~ 20번	2회 이상
AG 2		15 ~ 20번	
AG 3		17 ~ 22번	

1.1.4 컨택트존이 있는 장애물과 슬라롬(위브폴)은 첫 장애물 또는 마지막 장애물로 설치하지 않는다.

1.1.5 롱점프, 복식 허들, 타이어 허들은 출진견이 너무 급격하게 꺾어 가파르게 장애물에 접근하며 위험한 상황이 벌어지지 않도록 비교적 일직선으로 장애물에 접근할 수 있게 한다.

1.1.6 코스는 일반적으로 한 장애물이 다음 장애물과 5m-7m 간격으로 떨어지도록 설계한다. 연속한 장애물들은 최소한 4.5m 이상 서로 떨어져 있어야 한다. 장애물 사이에 최대 간격은 정해져 있지 않으나(보통 5-7m 간격 사용) 롱점프와 복식 허들 전과 후는 5-6m가 적절하다.

1.1.7 어질리티 코스를 설계할 때에는 두 개의 컨택트 장애물이 서로 마주보고 있도록 설치해서는 안 된다.

1.1.8 심사위원은 경기 중 출진견이 같은 장애물을 여러 번 뛰어야 할 때 떨어진 장애물을 다시 설치하는데 필요한 시간을 고려해야 한다. 심사위원의 경기지침에는 허들 바가 떨어진 경우 이 허들이 코스에서 또 사용되어야 한다면 출진자가 출진견을 허들 직립부 사이로 지나가도록 지시하게 한다. 2개의 바를 사용하거나 (수평허들 바 밑에 크로스 허들 바를 사용한 경우) 이 허들이 다시 사용되는 것을 허용한다.

1.1.9 어질리티 경기 코스의 순서와 방향은 각 장애물 옆에 작은 번호표를 두어 표시한다.

1.1.10 경기의 시작과 끝에는 최소 5m 간격의 2개 허들을 사용하여 경기를 마치고 나가는 출진견과 그 다음 순서의 출진견이 쉽게 경기장에서 퇴장 및 입장을 할 수 있도록 하는 것이

가장 이상적이다.

1.1.11 심사위원이 코스 길이를 재고, 이 길이를 기록한 뒤 표준시간(Standard Course Time, SCT)을 계산한다.

1.2 표준 코스 시간 (SCT)

1.2.1 표준 코스 시간은 코스 길이를 아래의 표에 따라 심사위원이 정한 지정된 주행속도로 나눈 것이다.

체고 등급	주행속도 – 어질리티 스탠다드
	m/sec
Toy	**2.60-2.80**
Mini	**2.75-2.95**
Medium	**3.20-3.40**
Maxi	**3.20-3.40**

1.2.2 SCT계측으로 기록을 재는 경우, 표준코스시간(SCT)을 초과한 만큼 1/100초까지 계산하여 "시간실책" 이 주어진다. SCT시스템으로 득점을 따질 때, "시간실책" 과 "코스실책"은 모두 "총 실책"에 합산된다.

1.2.3 표준 득점 평가가 아닌 다른 방식으로 득점 평가를 받는 등급은 이 "비표준득점평가"방법에 대하여 대회 규정에 명기해두어야 한다.

1.2.4 제한시간(MCT)이 사용되면 표준 코스 시간의 1.5배를 MCT로 한다.

1.3 코스 수행

1.3.1 경기를 시작하기 전 심사위원은 반드시 심사위원의 경기지침을 전달하여 출진자들에게 표준 코스 시간(SCT), 제한시간(MCT), 코스의 길이 및 출진자들이 알아야 할 다른 정보들을 말해주어야 한다.

1.3.2 같은 등급을 뛰는 출진자들은 모두 심사위원이 정한 순서와 방향으로 장애물들을 수행하여야 한다. 출진자들이 임의로 장애물들의 코스의 순서와 방향을 바꾸는 것을 금한다.

1.4 점수 평가

1.4.1 경기 중 위반

1.4.1.1 실책

1.4.1.2 거부

1.4.1.3 실격

1.4.1.4 모든 "실책"과 "거부"는 각각 5초의 패널티를 받는다.

1.4.2 실책
1.4.2.1 핸들러가 실수로 개와 부딪혔을 때
1.4.2.2 실책이나 거부를 피하기 위해서 “고의 없이” 출진견을 만지는 경우에도 실책이나 거부에 준하는 패널티를 부과한다.
1.4.2.3 출진견이 장애물을 수행하려고 하는 순간이나 시도한 직후 장애물에 닿아 장애물 또는 일부를 떨어뜨린 경우
1.4.3 롱 점프
1.4.3.1 롱 점프에는 4개의 “코너 폴대”가 사용된다. 이 폴대는 심사위원이 출진견이 폴대의 바깥으로 넘지 않고 실수 없이 롱점프를 넘었는지 판단하기 위한 목적으로만 사용된다. 따라서 폴대를 쓰러뜨리거나 움직여도 실책은 아니며 출진견은 롱 점프의 보드 부분을 점프해야 한다. (롱 점프 보드부분을 통상적인 방법으로 점프하지 못하는 것은 실책으로 간주됨)
1.4.3.2 출진견이 하나 이상의 발로 롱 점프의 보드 또는 그 사이를 밟거나 넘어뜨릴 경우
1.4.3.3 출진견이 롱 점프 보드들이 원래 놓여있는 자리에서 이탈하게 하는 경우 (보드를 건드리는 경우)
1.4.3.4 출진견이 점프하여 롱점프를 넘으려고 하다가 마지막 보드에 착지한 경우 (마지막 보드가 원래 위치에서 크게 움직이지 않았어도 실책으로 간주)
1.4.3.5 출진견이 롱 점프의 마지막 보드에 착지한 것은 마지막 보드를 건드린 것과는 다르다. 마지막 보드를 건드렸지만 보드가 눈으로 식별될 만큼 원래 놓여진 자리에서 움직이지 않았다면 실책이 아니다.
1.4.3.6 출진견이 발이나 발톱으로 롱 점프의 보드를 건드리되 눈으로 식별될 만큼 원래 놓여진 자리에서 움직이지 않았다면 실책으로 간주하지 않는다.
1.4.4 출진견이 컨택트 장애물의 오르막 또는 내리막 컨택트 존을 밟지 않았을 경우
1.4.5 시소가 땅에 닿기도 전에 시소에서 뛰어 내리는 경우 (출진견이 컨택트존을 밟고 내려왔다 해도) 이것은 실책으로 간주하며 플라이 오프(Fly-off)라고 한다.
1.4.6 슬라롬의 입구가 아닌 중간 부분을 틀렸을 경우
1.4.7 출진견이 실책을 범하면 그 실책을 만회하기 위해 해당 장애물을 다시 수행할 수는 없다. (슬라롬 제외)
1.4.8 타이어 통과 후 프레임을 넘어뜨리거나 타이어가 열린 경우

1.4.9 거부
1.4.9.1 출진견이 장애물 앞에서 멈췄을 때 (출진견이 장애물 “위”에서 멈추거나 심사위원이 잠시 멈추라고 한 경우에는 벌점을 받지 않는다) 멈춤은 개의 네 다리가 모두 눈에 보이는 시간 동안 동시에 땅에 닿아 있는 경우
1.4.9.2 장애물을 회피하는 것, 장애물의 거부라인을 지났을 경우
1.4.9.3 출진견이 허들 바 밑으로 지나갔을 경우
1.4.9.4 출진견이 타이어와 고정대 사이를 뛰었을 경우
1.4.9.5 롱 점프
1.4.9.5.1 출진견이 롱 점프를 뛸 생각이 없이 걸어서 통과하는 경우
1.4.9.5.2 롱 점프를 대각선으로 뛰는 경우 (입구는 맞았으나 잘못 나가는 경우 포함) 롱

점프의 첫 폴대를 지나서 통과하는 경우
1.4.9.6 출진견이 머리나 다리를 터널 입구에서 빼는 경우, 또는 입구로 들어갔으나 다시 입구로 되돌아 나오는 경우
1.4.9.7 도그워크의 수평부분에서 (내리막 경사로를 밟기 전) 뛰어내리는 경우
1.4.9.8 A프레임에서 내리막 경사로를 밟기 전에 뛰어내리는 경우
1.4.9.9 시소가 기울기 시작하기 전 뛰어내리는 경우. 오르막 쪽의 시소를 밟지 않고 내리막 쪽을 뛰어 오른 경우
1.4.9.10 슬라롬의 입구를 바르게 하지 않은 경우(첫 번째 폴대가 견의 왼쪽에 있어야 한다)
1.4.10 거부의 경우 핸들러는 출진견을 다시 데리고 와서 장애물을 다시 올바르게 수행해야 한다.
1.4.11 슬라롬은 다음과 같이 심사한다.
1.4.11.1슬라롬의 입구를 바르게 들어간 뒤에 수행하는 동안 범하는 실수는 모두 포함하여 최대 벌점 5점으로 한다.
1.4.11.2 거부를 제외한 모든 규정 위반은 실책으로 간주한다. 그러나 모든 실책 이후 핸들러는 출진견을 데리고 실수한 곳부터 또는 슬라롬의 처음으로 돌아와 슬라롬을 올바르게 수행해야 한다.
1.4.11.3 출진견이 슬라롬에 진입할 때 또는 슬라롬을 진행할 때 멈추는 것은 실점을 주지 않는다.
1.4.11.4 출진견이 슬라롬에 올바르게 들어간 뒤에 다시 처음으로 돌아와 실수를 만회하여야 한다면 입구에 대한 거부판정을 받지 않는다(처음 입구를 올바르게 수행하였기 때문). 그러나 다음 장애물을 수행하기 전 반드시 슬라롬을 올바르게 수행하여야 한다.
1.4.11.5 출진견이 슬라롬을 올바르게 수행하지 못하고 다음 장애물의 거부라인을 넘거나 수행하는 경우 실격 처리한다.

1.4.12 코스에서 실격 처리 되는 경우

1.4.12.1 최대코스타임(제한시간MCT)을 초과한 경우
1.4.12.2 거부 3회
1.4.12.3 코스의 순서를 틀리게 수행한 경우
1.4.12.4 장애물의 방향을 반대로 뛰었을 경우
1.4.12.5 (슬라롬과 같이) 출진견이 이전 장애물을 올바르게 수행하지 못하여 다시 시도하다가(거부의 경우) 실수를 만회하지 못하고 다음 장애물을 수행하였을 경우
1.4.12.6 핸들러가 의도적으로 출진견이나 장애물을 터치하는 경우
1.4.12.7 수행 전 장애물을 핸들러나 출진견이 파손시키는 경우
1.4.12.8 슬라롬 수행 중 실수로 처음으로 돌아갈 때 두 개 이상의 공간을 지나가는 경우(백위빙)
1.4.12.9 10초 이상 견을 통제하지 못할 경우
1.4.12.10 출진견이 경기장을 이탈한 경우
1.4.12.11 경기장을 더럽히는 경우 (배변)
1.4.12.12 출진자가 경기 시작 전 부름에 2분 동안 시작라인에 나타나지 않을 경우
1.4.12.13 이 규정의 제1장 규칙 1.2와 1.3을 위반 하는 경우
1.4.12.14 출발할 때 출진견이 지면에서 출발하지 않거나 대기시키는데 도움을 받는 경우

1.4.12.15 핸들러가 장애물을 수행하는 경우
1.4.12.16 핸들러가 심사위원의 지시 없이 경기를 중단하는 경우
1.4.12.17 출진견이 허들바 아래로 진입하다 허들바를 떨어트린 경우
1.4.12.18 경기 전 출진견이 심사위원이 정한 코스나 중요한 순서를 연습하는 경우

1.4.13 모든 경기의 내용을 무효화하는 실격의 경우

1.4.13.1 출진견이 심사위원이나 대회 관계자를 무는 경우
1.4.13.2 출진견이 경기장 내 또는 경기 시작 전 대회 관계자, 출진자 및 다른 출진견들에게 공격성을 보이는 경우
1.4.13.3 다른 출진자들의 경기 수행을 방해하는 경우
1.4.13.4 스포츠맨쉽에 어긋나는 행동을 하는 경우 (비속어, 부적절한 몸짓, 심사위원에 대한 심한 항의 등)
1.4.13.5 출진견에 대한 가혹한 학대를 하는 경우

1.4.14 실격이 되면 참가자들은 모두 그 즉시 경기장을 나가야 한다. 출진자가 실격 이후 경기장을 나가라고 들었음에도 불구하고 경기를 강행하는 경우 그 대회의 다른 경기에도 실격처리를 할 수 있다.

1.4.15 중대한 위반을 한 경우 출진자는 그 대회의 다른 경기에도 실격 처리 될 수 있다. 이러한 결정이 나면 바로 주심에게 보고되어야 하며 대회 규정에 따라 위와 같은 상황을 위해 구성된 쟁의위원회에 회부된다.

1.4.16 심사위원은 실책, 거부, 실격을 다음과 같이 시각적으로 표시한다.
1.4.16.1 실책 : 손바닥을 펴고 팔을 올린다.
1.4.16.2 거부 : 주먹을 쥐고 팔을 올린다.
1.4.16.3 실격 : 가슴 앞쪽에 양팔을 가로질러 든다. (휘슬을 사용할 수 있다)

1.5 순위결정

1.5.1 각 어질리티 경기의 승자는 가장 실수를 적게 범한 정도로 결정된다.
총 실수는(거부포함) 코스 실수와 시간 실수를 합산하여 산정한다.
시간 실수는 표준코스타임(SCT)를 초과한 만큼 책정된다.

1.5.2 (시간에 대한 패널티 및 실책 및 거부) 패널티가 없는 출진자 중 승자는 총 실수가 가장 적은 자로 한다.

1.5.3 대회 규정은 “시간+실수”로 득점을 따지는 시스템을 어떻게 적용할 것인지 구체적으로 규정해야 한다. 이 방법은 여러 번 경기를 뛰어 승점을 쌓을 수 있는 대회들에서 주로 사용된다. 팀전에서도 주로 사용된다.

제 2장 점핑 경기

점핑 경기는 어질리티 경기와 비슷하게 운영되고 장애물 간의 사이도 어질리티 경기와 같지만 컨택트 장비나 테이블을 코스에 사용하지 않는다. 어질리티 경기와 같이 출진자는 코스를

수행하고 출진견이 정해진 순서에 따라 코스를 돌아 코스 실책이나 시간 실수 없이 가장 빨리 결승선을 통과하도록 한다.

2.1 점핑경기는 컨택트 장비와 테이블 없이 만들어져야 한다.
2.2 장애물의 개수는 (대회에서 정한 규정 내에서 심사위원의 선택에 따라) 12에서 22개이며 아래와 같이 정하도록 한다.
2.2.1

경기 종목	사용 장애물	장애물 수	방향전환
JP 1	허들, 터널, 타이어, 슬라룸12폴, 롱 점프, 벽	15 ~ 20번	2회 이상
JP 2		15 ~ 20번	
JP 3		17 ~ 22번	

2.3 점핑경기에서 장애물 간 간격, 장애물 수행 및 판정은 어질리티 경기에서 정한 바와 같다.
2.4 점핑의 표준 코스 시간(SCT)은 아래의 표와 같다.

체고 등급	주행속도 – 점핑 스탠다드
	m/sec
Toy	**3.20-3.65**
Mini	**3.50-4.00**
Medium	**4.00-4.50**
Maxi	**4.00-4.50**

2.5 제한시간(MCT)은 이 규정에서 어질리티 경기와 같고 규정에 따라 표준 코스 시간(SCT)의 1.5배로 한다.

2.6 패널티는 100분의 1초까지 계산하여 표준코스시간(SCT)를 초과한 부분만큼 부과한다.
2.7 승자 및 순위는 어질리티 경기와 같은 방식으로 정해진다.

제 3편 초보 경기 (비기너, 노비스)의 규칙

비기너, 노비스 경기는 점핑, 어질리티 경기와 비슷하게 운영되고 장애물 간의 사이도 점핑, 어질리티 경기와 같지만 컨택트 장비나 12폴의 슬라롬(위브폴)을 코스에 사용하지 않는다. 점핑, 어질리티 경기와 같이 출진자는 코스를 수행하고 출진견이 정해진 순서에 따라 코스를 돌아 코스 실책이나 시간 실수 없이 가장 빨리 결승선을 통과하도록 한다.

3.1 비기너, 노비스 경기는 컨택트 장애물을 사용하지 않는다.
3.2 비기너, 노비스 경기는 초보 출진견들의 대회 경험과 안전을 위하여 규정의 장애물 높이보다 낮게 사용한다.
3.3 장애물의 개수는 (대회에서 정한 규정 내에서 심사위원의 선택에 따라) 10에서 15개이며 아래와 같이 정하도록 한다.

경기 종목	사용 장애물	장애물 수	방향전환
BE 1	허들	10 ~ 12번	2회 이상
BE 2	허들, 터널	10 ~ 12번	
NO 1	허들, 터널, 타이어	10 ~ 15번	
NO 2	허들, 터널, 타이어, 벽허들, 슬라롬 6폴	10 ~ 15번	

3.4 비기너, 노비스 경기에서 장애물 간 간격, 장애물 수행 및 판정은 어질리티 경기에서 정한 바와 같다.
3.5 비기너의 표준 코스 시간은(SCT)은 따로 정하지 않으며 제한 시간(MCT)를 60초로 규정한다.
3.6 노비스의 표준 코스 시간(SCT)은 아래의 표와 같다.

체고 등급	주행속도 – 노비스
	m/sec
Toy	**2.20-2.65**
Mini	**2.50-3.00**
Medium	**3.00-3.50**
Maxi	**3.00-3.50**

3.7 패널티는 100분의 1초까지 계산하여 표준코스시간(SCT)를 초과한 부분만큼 부과한다.
3.8 승자 및 순위는 어질리티 경기와 같은 방식으로 정해진다.