

D.9 MUUT KILPAILUMUODOT - JÄRJESTÄMISOHJEET

A YLEISTÄ

1 KILPAILUISTA ILMOITTAMINEN, KILPAILUNJÄRJESTÄJÄ JA ILMOITUKSEN SISÄLTÖ

Agilitykilpailun yhteydessä tai erikseen järjestettävissä muista kilpailumuodoista ilmoitetaan hyvissä ajoin seuran kilpailun oheistiedoissa ja seuran omien tiedotuskanavien kautta. Kilpailusta suositellaan ilmoitettavan vähintään 1 kk ennen. Kilpailun järjestäjänä voi toimia SAGI tai yhdistys, joka on sekä SAGIn että Kennelliiton jäsenyhdistys.

Kilpailuilmoituksessa on mainittava kilpailumuoto, järjestävä yhdistys, vastaava koetoimitsija, mahdollinen kilpailutapahtuman nimi ja erityispiirteet, osallistumisedellytykset ja osallistumisrajoitukset, aika ja paikka, sekä osanottomaksua ja ilmoittautumista koskevat tiedot. Samalla on esitettävä arvostelutehtävään suostuneen agilitytuomarin ja hänen mahdollisen varahenkilönsä nimet; heidän on ilmoitettava suostumuksestaan ennen ilmoituksen julkistamista. Kilpailun erityispiirteissä on mainittava missä eri kokoluokissa kilpailu käydään, kilpailun vaatimustaso sekä muut kilpailumuotoa koskevat erityispiirteet.

2 OSALLISTUMISEDELLYTYKSET

Kilpailuun osallistuvan koiran ja ohjaajan tulee täyttää yleiset kilpailukelpoisuuden vaatimukset. Kilpailukelpoisuuden tarkistamisesta ohjeistetaan tarkemmin ohjeessa D.3.

Tarvittaessa järjestäjä voi rajoittaa osallistujien määrää ilmoittamalla rajoituksesta ja rajoitusperusteista ennen ilmoittautumisajan alkamista. Kilpailunjärjestäjä voi asettaa kilpailuun osallistuville koirille tasoluokkaa tai kilpailun vaatimustasoa koskevia vaatimuksia.

3 ILMOITTAUTUMINEN

Järjestävä seura määrittelee kilpailun ilmoittautumisajan ja viimeisen ilmoittautumispäivän. Kilpailuun ilmoittaututaan erillisellä ilmoittautumisella kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti viimeiseen ilmoittautumispäivämäärään mennessä. Vain ilmoittautumisohjeiden mukaiset ilmoittautumiset hyväksytään.

4 TUOMARIT

Kussakin kilpailumuodossa voidaan käyttää radalla vastaavan agilitytuomarin lisäksi avustavaa agilitytuomaria. Vastaava agilitytuomari määrittelee, miten hän ja avustava agilitytuomari jakavat tehtävät radalla.

Kansallisen agility-ylituomarin tulee olla osallistunut uusien kilpailumuotojen sääntökoulutukseen ennen kuin hän voi ottaa vastaan arvostelutehtäviä ko. kilpailumuodossa. Ulkomainen agilitytuomari voi toimia arvostelevana agilitytuomarina silloin kun agilitytuomarin kotimaan kenneljärjestö on myöntänyt hänelle oikeuden arvostella vastaavaa kilpailumuotoa.

5 KANSALLISTEN AGILITYKILPAILUJEN SÄÄNNÖSTÖN NOUDATTAMINEN

Muilta osin noudatetaan kansallista agilitysäännöstöä.

6 MUUTOKSET TÄHÄN JÄRJESTÄMISOHJEeseen

Muutokset ohjeeseen vahvistaa SAGIn hallitus.

B SNOOKER

1 YLEISTÄ

Snookerin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia kykyjä sekä koiran monipuolisuutta ja esteiden erottelutaitoja. Tämä tapahtuu ohjaajan ja koiran yhteistyönä heidän kilpaillessaan kelloa vastaan ja yrittäessään kerätä mahdollisimman paljon pisteitä kaksiosaisen ratasuorituksen aikana.

Snookerin inspiraationa toimii samanniminen biljardipeli. Agilitysnookerissa biljardipallot on korvattu esteillä, joille määritetään piste/värikoodit, mutta muutoin pelitapa on hyvin samanlainen. Radan ensimmäisessä vaiheessa koiran tulee suorittaa hyväksytysti vuorotellen yksi tuomarin määrittämistä punaisista hypyistä ja muun värisistä eli vapaavalintaisista esteistä. Suorituksen ensimmäisen vaiheen aikana koiran on yritettävä suorittaa vähintään kolmea punaista hyppyä, mutta jokaisen punaisen hypyn saa suorittaa vain kerran. Koiran yritettyä vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista, koirakko siirtyy radan loppuosioon, jossa koirakon tulee yrittää suorittaa muun värisistä esteistä mahdollisimman monta oikeassa järjestyksessä ilman, että radan ihanneaika ylittyy. Virheen tekeminen esteellä tai väärän esteen suorittaminen voi johtaa pisteiden menetykseen tai suorituksen loppumiseen. Pisteiden keruu päättyy, kun ihanneaika menee umpeen. Koirakko, jolla on suurin määrä pisteitä nopeimmalla ajalla, on voittaja.

2 Rataprofiili ja estevaatimukset

Snooker-radalla voi käyttää kaikkia SAGIn sallimia esteitä. Esteille määritellään pisteet yhdestä (1) seitsemään (7). Yhden pisteen esteiden eli punaisten hyppyjen tulee aina olla yksittäisiä hyppyjä ja niiden tulee olla radalla selvästi merkittyjä. Kaikki muut esteet eli vapaavalintaiset esteet merkitään numeroilla kahdesta (2) seitsemään (7). Numerot kertovat kyseisten esteiden suorituksesta saatavan pistemäärän. Sallitut esteet jokaiselle pistemäärälle vaihtelevat tasoluokan mukaan. Alla on listattu pistemäärät ja niitä vastaavat värit. On suositeltavaa, että valinnaiset esteet numeroidaan oikeanvärisillä kartioilla tai lipuilla merkiten numerot selkeästi.

Taulukko 1. Perinteiset Snooker-värit pistemäärittäin

Pistemäärä	Snooker-värit
1	Punainen
2	Keltainen
3	Vihreä
4	Ruskea
5	Sininen
6	Vaaleanpunainen
7	Musta

Tuomarin täytyy määritellä yksi tai useampia lähtölinjoja sekä maalilinja. Lähtö ja maali voivat olla myös hyppyjä, joita ei lasketa mukaan snooker-radalla oleviin esteisiin eikä niiden suorittamisesta anneta pisteitä tai virhepisteitä. Jos koira suorittaa lähtö- tai maalihypyn keskellä rataa, suoritus

loppuu siihen. Ajanotto käynnistyy koiran ylittäessä lähtölinjan ja päättyy koiran ylittäessä maalilinjan tai suorittaessa lähtö- tai maalihypyn

2.1 Esteiden minimimäärä

Radalla pitää olla vähintään yhdeksän estettä lukuunottamatta mahdollisia lähtö- ja maalihypyjä. Näistä vähintään kolmen tulee olla punaisia yhden pisteen hyppyjä. Lisäksi radalla pitää olla vähintään kaksi seuraavista esteistä:

1. Kontaktieste
2. 12 kepin pujottelu
3. Kahden esteen sarjaeste
4. Kolmen esteen sarjaeste

2.2 Sarjaeste

Sarjaeste on kahden tai kolmen peräkkäin suoritettavan esteen sarja. Pisteitä saadakseen sarjan kaikki osat tulee suorittaa. Alkuosassa esteet saa suorittaa missä järjestyksessä tahansa ja mistä suunnasta tahansa, **ellei tuomari toisin määrää**. Loppuosassa esteet tulee suorittaa tuomarin määrittämässä järjestyksessä. Sarjaesteessa saattaa olla este, joka tullaan suorittamaan enemmän kuin yhden kerran. Minkä hyvänsä sarjaesteeseen kuuluvan esteen suorituksen aloittaminen katsotaan sarjaesteeseen suorituksen aloittamiseksi.

Jos koira toistaa minkä tahansa sarjaesteeseen osan, pisteiden keruu loppuu siihen, koska sen katsotaan suorittaneen kaksi vapaavalintaista estettä peräkkäin. Snookerissa koiran suoritusta ei siis hylätä, vaan virhettä ennen kerätyt pisteet jäävät aina voimaan.

Snooker-radalla pituus, okseri ja keinu tulee suorittaa aina sen normaaliin suoritussuuntaan.

3 Kilpailusuoritus

Tämän kappaleen säännöt koskevat kaikki tasoluokkia. Kutakin tasoluokkaa erikseen koskevat säännöt löytyvät alta omista kappaleistaan.

3.1 Ensimmäinen vaihe

Koirakon suoritus ja ajanotto käynnistyvät, kun koira ylittää tuomarin määrittelemän lähtölinjan tai lähtöhypyn. Koirakko suorittaa vuorotellen punaisia hyppyjä ja vapaavalintaisia esteitä ja koirakko saa pisteitä jokaisesta oikeassa järjestyksessä ja virheettömästi suoritetusta esteestä. Mikäli koira suorittaa esteet väärässä järjestyksessä, koirakon pisteiden kerääminen päättyy.

Ensimmäisen vaiheen aikana koirakon tulee yrittää vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista. Jos radalla on enemmän kuin kolme punaista hyppeä, koirakko voi yrittää neljännen punaisen hypyn suorittamista ennen toiseen vaiheeseen siirtymistä.

Alkuosuudessa ei ole kieltoja, joten kun koira on suorittanut punaisen hypyn (virheellisesti tai virheettömästi), se katsotaan suoritetuksi. Koira saa suorittaa kunkin punaisen hypyn korkeintaan yhden kerran. Koirakon suoritettua punaisen hypyn onnistuneesti, koirakon tulee seuraavaksi

suorittaa vapaavalintainen este. Mikäli punaisen esteen rima tippuu koiran suorituksen yhteydessä, koirakko ei saa yrittää vapaavalintaisen esteen suorittamista, vaan koirakon tulee yrittää toisen punaisen hypyn suorittamista. Piste-esteelle saa siirtyä vain virheettömästi suoritettua punaisen hypyn jälkeen.

Koiran katsotaan aloittaneen vapaavalintaisen esteen suorittamisen, kun koira koskee estettä tai menee esteen läpi, yli tai ali. Koiran aloitettua esteen suorittamisen, **este lasketaan seuraavaksi suoritettavaksi esteeksi.** ~~ohjaaja ei enää voi vaihtaa suoritettavaa estettä vaan koiran tulee suorittaa aloitettu este loppuun.~~ Mikäli koira aloittaa esteen suorittamisen väärästä suunnasta tai väärällä tavalla tai tekee estevirheen, esimerkiksi koira hyppää kontaktiesteen lappeen ylitse, koirakko ei saa pisteitä ko. esteestä. Alkuosuudella ei tuomita kieltoja, joten koira saa yrittää esteen suoritusta "kiellon sattuessa" kunnes koira suorittaa esteen. Mikäli koira suorittaa esteen virheettömästi, koirakko saa esteen pistearvoa vastaavan määrän pisteitä. Mikäli koira tekee virheen esteen suorittamisessa, esteestä ei anneta pisteitä. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet.

Samana vapaavalintaisen esteen saa ensimmäisen vaiheen aikana suorittaa useamman kerran. Pudonneita rimoja ja hajonnutta rengasta ei tarvitse käydä korjaamassa radan aikana. Jos estettä ei ole korjattu (rimaa nostettu, muuria kasattu, rengasta korjattu), koira saa siitä seuraavalla suoritus kerralla normaalit pisteet, sekä alku-, että loppuosuudella.

Koiran yritettyä vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista sekä onnistuneiden suoritusten jälkeen vapaavalintaisen esteen suorittamista, koira siirtyy radan loppuosuudelle.

Koiran suoritus päättyy snooker-radana ensimmäisen vaiheen aikana, jos:

- Sama punainen hyppy suoritetaan useammin kuin kerran
- Koirakko suorittaa onnistuneesti punaisen hypyn ja heti sen perään toisen punaisen hypyn
- Punaiselta esteeltä tulee virhe ja koirakko suorittaa sen perään vapaavalintaisen esteen
- Koirakko suorittaa kaksi vapaavalintaista estettä peräkkäin
- Radan ihanneaika menee umpeen

Kun radan tuomarointi päättyy yllä olevan mukaisesti, tulee koiran ylittää maaliviiva tai maalieste pysäyttääkseen ajanoton. Radalta kerätyt pisteet säilyvät koirakolla.

3.2. Radan loppuosuus

Loppuosuudella koiran tulee suorittaa vapaavalintaiset esteet niiden pisteiden mukaisessa järjestyksessä kahdesta seitsemään (2-3-4-5-6-7). Koirakon suoritus päättyy, mikäli koira suorittaa esteet väärässä järjestyksessä, estesuorituksessa tapahtuu virhe, koira saa kiellon tai radan ihanneaika ylittyy. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet. Pudonneita rimoja ei välttämättä nosteta eikä rikkoontunutta rengasta korjata missään vaiheessa rataa. Jos piste-esteena rima putoaa, koira ei saa pisteitä sen suorittamisesta putoamishetkellä, mutta koirakko saa jatkoradalla sekä avaus- että loppuosuudella pisteet esteestä, jonka rimaa ei ole nostettu. Tuomari ja ajanotto ilmoittavat radan päättymisestä äänimerkillä.

Koirakon suoritus päättyy, mikäli koira aloittaa loppuosuuden suorittamisen ennen kuin koira on yrittänyt vähintään kolmea punaista hyppyä tai koirakko siirtyy viimeisen virheettömästi suoritettua

punaisen hypyn jälkeen suoraan loppuosuudelle suorittamatta piste-estettä virheettömän punaisen hypyn jälkeen.

Kun rata ja sen tuomarointi päättyy virheen tai ihanneajan ylittymisen johdosta, pitää koira ohjata välittömästi maaliviivan/maalihypyn yli ajanoton pysäyttämiseksi. Ajanotto pysähtyy vasta, kun koira saapuu maaliin, myös siinä tapauksessa, että ihanneaika on jo ylittynyt.

3.3 Esteiden suorittaminen

Piste-este katsotaan aloitetuksi, jos koira koskee esteeseen, aloittaa sen suorittamisen jostain suunnasta (esim. juoksee pujottelun läpi) tai ylittää tai alittaa jonkin esteen (esim. hyppää avotunnelin, umpitunnelin kankaan tai kontaktin yli tai juoksee kontaktiesteen alta). Piste-este katsotaan suoritetuksi, sai siitä pisteitä tai ei. Koiran aloitettua tai suoritettua esteen, koirakon pitää mennä joko seuraavalle punaiselle hypylle tai jos koirakko on jo yrittänyt suorittaa vähintään kolme punaista hyppyä, siirtyä loppuosuuden ensimmäiselle esteelle. **Kahden valinnaisen esteen suorittaminen peräkkäin, johtaa pisteiden keruun loppumiseen. Toisen valinnaisen esteen yrittäminen voi johtaa hylkäämiseen.**

Esimerkki: Koira suorittaa punaisen hypyn ja juoksee sen jälkeen pujottelukeppien läpi (ei siis suorita estettä). Pujottelu on nyt valittu aloitettavaksi esteeksi. Ohjaaja voi valita suorittavansa pujottelun saadakseen sille esteelle määritellyt pisteet tai hän voi päättää jättää esteen tekemättä ja jatkaa peliä (suorittamalla uusi punainen hyppy tai aloittamalla radan loppuosuuden). Jos koira juoksee pujottelun läpi ja valitsee sen perään jonkin toisen vapaavalinnaisen esteen, pysähtyy pisteiden kerääminen tähän, koska kyseessä on kahden valinnaisen esteen suorittaminen peräkkäin.

3.4 Arvosteleminen ja tuloksen muodostuminen

Koirakon suorittaessa esteitä virheettömästi tuomari huutaa ansaitut pisteet ääneen. Tuomari myös kertoo mahdollisen pisteettömyyden, eli nolla-pistettä, mikäli estesuorituksessa on tapahtunut virhe.

Hyväksyttävän tuloksen saaminen edellyttää, että koirakko kerää vähintään 37 pistettä ja ylittää maalihypyn. Ajanotto päättyy koirakon ylittäessä maalilinjan myös silloin, kun ihanneaika on jo ylittynyt. Mikäli koira ei mene maalilinjan yli, se ei saa radalle aikaa, eikä tulosta. Jos koira ei mene maalilinjan yli, se ei saa radalle aikaa ja tuloksena on EA (Ei aikaa) tuomarinsihteerin lapulla sekä tuloslistalla. Tämä ei vaikuta koirakon pistemäärään ja koirakko saattaakin siis saada hyväksytyt tulokset.

Voittaja on se koirakko, joka saa radalta suurimman pistemäärän. Jos kaksi tai useampi koirakko saa samassa taso- ja säkäluokassa saman määrän pisteitä, voittaa näistä nopeimman ajan tehnyt. **Jos koirakoilla on sama pistemäärä, mutta vain toisella koirakolla on radalta aika, voittaa se koirakko, jolta on saatu aika.**

Jos ohjaaja koskee koiraan tai esteisiin radan ensimmäisen vaiheen aikana tarkoituksenaan rohkaista, ohjata tai palkita koira fyysisesti, päättyy pisteiden keruu. Koirakko saa jatkaa radan loppuun ja tuomari jatkaa suorituksen arvostelemista normaalisti, mutta koirakon tulokseksi tulee hylätty. Snookerissa ei käytännössä voi saada "hylättyä suoritusta", eli menettäisi keräämäänsä pisteet. Mikäli koira tekee tarpeensa radalle, käyttäytyy aggressiivisesti, niin sen suoritus hylätään.

~~Kaikissa muissa virhetapauksissa: alkuosuudella koira ei saa pisteitä siltä esteeltä jossa virhe tapahtuu (ohjaaja koskee esteeseen tai auttaa esteellä fyysisesti koira) ja loppuosuudella suoritus päättyy mihin tahansa virheeseen. Mikäli alkuosiossa on sellainen virhe, josta "hylättäisiin" (ohjaaja koskee koira esteiden välissä), niin pisteiden keruu loppuu siihen, mutta koirakko saa pitää siihen asti keräämänsä pisteet. Jos ohjaaja koskee koirakkoa tai estettä radan loppuosuudella, päättyy rata siihen ja koirakko saa pitää siihen mennessä ansaitsemansa pisteet.~~

Snookerissa saa "hylätyn suorituksen" eli menettää keräämänsä pisteet, mikäli koira tekee tarpeensa radalle, ohjaaja fyysisesti pakottaa tai auttaa koira suorittamaan esteitä, koira ei ole ohjaajan hallinnassa tai koira käyttäytyy aggressiivisesti.

Kaikissa muissa virhetapauksissa:

- Alkuosuudella koira ei saa pisteitä siltä esteeltä, jossa virhe tapahtuu (tai jos ohjaaja koskee esteeseen tai auttaa esteellä fyysisesti koira).
- Loppuosuudella pisteiden keruu päättyy mihin tahansa virheeseen tai jos ohjaaja koskee koira tai estettä. Pisteiden keruun päätyttyä koirakko saa pitää siihen mennessä ansaitsemansa pisteet, kunhan se käy suorittamassa lopuksi maalihypyn / ylittää maalilinjan."

Alkuosuuden aikana koiran voi pysäyttää radalla tarvittaessa. Esim. koiran on tarkoitus mennä punaiselta seiskalle, mutta se suorittaakin matkalla nelosen. Ohjaaja saa käskä koiran maahan, katsoa miten pääsee seuraavalle punaiselle ja siirtyä haluamaansa paikkaan, josta vapauttaa koiran ja jatkaa suoritusta. Tai ohjaaja voi missä välissä tahansa esim. ottaa koiran sivulle ja siirtyä seuraavalle esteelle seurauttamalla koira.

Samoin matkalla maalihypylle koira voi suorittaa mitä tahansa esteitä matkan varrelta. Niistä ei saa pisteitä, mutta niistä ei myöskään tule mitään sanktioita.

4 TASOLUOKAT / VAATIMUSTASOT

Tasoluokkia ovat Aloittelevat, Kilpailevat ja Edistyneet. Lajin alkuvaiheessa kaikki voivat kilpailla kaikissa tasoluokissa. Tasoluokkien eroina ovat loppuosuuden vaatimustaso ja punaisten hyppyjen ja isojen piste-esteiden sijoittelu.

Kilpailun ennakkotiedoissa on hyvä ilmoittaa minkä tasoinen kilpailu on kyseessä.

C GAMBLERS KILPAILUN ERITYISPIIRTEET

1 YLEISTÄ

Gamblersin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia taitoja, ymmärrystä omista vahvuuksista, rohkeutta pelata myös riskillä ja koiran taitoja. Gamblers-kilpailuja ovat etäisyys-gamblers, aika-gamblers ja kerroin-gamblers.

Etäisyys-gamblersissä rata koostuu kahdesta erikseen kellotettavasta osuudesta: Alkuosuus, jossa kerätään pisteitä sekä loppuosuus (eli gamble), jossa koiran on suoritettava sarja esteitä virheettömästi ja annetun ajan sisällä toimien samalla etäällä ohjaajasta. Tuomari voi suunnitella radan loppuosuuden gamble-kuvion niin, että se testaa koiran ohjausta eri suuntiin, este-erottelua, esteiden suorittamista kaukana ohjaajasta tai useampia näistä taidoista.

Aika-gamblersissä koirakko suorittaa joko ennaltamääräytyjä tai vapaavalintaisia esteitä gamble-osuudelle määrätyn ajan puitteissa. Jos koira ehtii suorittaa maalihypyn ennen gamble-ajan loppumista, koirakko saa gamble-osuudesta keräämänsä pisteet. Jos koirakko ei suorita maalihyppyä ennen ajan päättymistä, se ei saa gamble-osuudelta lainkaan pisteitä.

Kerroin-gamblersissä tuomari voi määrittää esteen / esteitä, joita suorittamalla koirakko saa tuomarin määrittelemät pisteet / kertoimet eri esteille.

Alkuosuuden aikana ohjaaja yrittää kerätä niin paljon pisteitä kuin mahdollista ohjaamalla koiransa valitsemilleen esteille vapaavalintaisessa järjestyksessä. Esteille on määritelty pistemäärät ja koirakko saa pisteitä jokaisesta hyväksytysti suoritetusta esteestä. Tuomari huutaa pistemääriä sitä mukaa kuin koirakko suorittaa esteitä. ~~Ohjaaja voi yrittää saada koiransa suorittamaan kutakin estettä niin monta kertaa kuin haluaa, mutta~~ Koirakko voi saada pisteitä vain kahdesti samalta esteeltä. Jokerista ~~ja/tai minigamblestä~~ voi saada pisteet vain kerran. ~~Minigamblestä voi pisteet saada kahdesti.~~

Etäisyys- ja aika-gamblersissä alkuosuuden päättyessä ohjaaja kuulee äänimerkin, joka kertoo radan loppuosuuden alkamisesta. Äänimerkin kuultuaan ohjaajan on siirryttävä kohti gamble-tehtävää, jossa hänen on ohjattava koiransa suorittamaan ennalta määritelty sarja esteitä. ~~Etäisyys-gamblersissa tehtävä suoritetaan niin~~, että koira liikkuu ohjaajasta etäällä ohjaajan pysyessä tuomarin määrittelemän, alustaan merkityn viivan ("gamble-viivan") takana. ~~Aika-gamblersissa ohjaaja saa tehtävän aikana liikkua missä vaan~~. Koiran aika pysähtyy siihen, kun koira ylittää maaliesteen. Kerroin-gamblersissä loppuosaa alkaa joko äänimerkistä tai siitä kun koira suorittaa jonkun tietyn esteen.

Menestyäkseen gamblersissä koirakon tulee:

- a. Kerätä vähintään 13 (vakio minimimäärä) pistettä alkuosuudelta
- b. Suorittaa loppuosuuden gamble-esteeet määrättyssä järjestyksessä ja virheettömästi.
- c. Suorittaa loppuosuuden gamble määritellyn enimmäisajan sisällä.

Gamblersista saa "hylätyn suorituksen" eli menettää keräämänsä pisteet, mikäli koira tekee tarpeensa radalle, koira käyttäytyy aggressiivisesti, koira ei ole ohjaajan hallinnassa, koirakko ei yritä loppugambleä, koirakko saa ulkopuolista apua ajanottoon (esim. hänelle huudetaan 5 s tms) tai ohjaaja viettää aikaa ennen loppugamblen alkua, yrittämättä aktiivisesti kerätä pisteitä.

Koirakko, joka saa eniten pisteitä omassa säkä- ja tasoluokassaan, voittaa luokan.

2 RATA JA ESTEPISTEET

Tuomarin on määriteltävä gamblers-radan lähtöhyppy. Maalihyppy voi olla gamble-osuuden viimeinen este. Radan suunnittelussa on otettava huomioon, että ajanottajalla täytyy olla näkyvyys näille linjoille.

Kaikkien gamble-viivojen tulee olla selkeästi merkityt ja jos käytetään nauhoja tai vastaavia, tulee niiden olla kiinnitettynä alustaan niin, että ne eivät aiheuta vaaraa koiralle tai ohjaajalle. Mittanauha, köysi, ja maalarinteippi (vain sisäkentillä keinonurmella) ovat kaikki hyväksyttäviä vaihtoehtoja. Nauhat voi kiinnittää golf-tiillä tai nauloilla alustan niin salliessa.

Gamblers-radalla voi käyttää mitä tahansa SAGIn hyväksymää estettä. Radalla ei ole mitään vaadittua esteiden minimi- tai maksimimäärää, kunhan estelajitelma on riittävä pisteiden keräämiseen ja alla olevat minimipistemäärävaatimukset täyttyvät.

Taulukko 1.

Pisteet	Esteet	Sallittu/Vaadittu määrä radalla
1	Hyppy	Rajoittamaton
2	Okseri, avotunneli putki , rengas, umpitunneli pussi , 6 kepin pujottelu , muuri, pituus	Rajoittamaton
3	Puomi, keinu, A-este, 6 tai 12 kepin pujottelu	Pakollinen, 2 tai 3 kpl
4	Tuomarin oma valinta	Valinnainen, vain yksi
5	12 kepin pujottelu, puomi, keinu, A-este	Pakollinen, 1 tai 2 kpl

Suurin pistemäärä esteelle on viisi pistettä. Radalla tulee olla joko kaksi tai kolme kolmen pisteen arvoista estettä.

Tuomarin oma valinta voi olla mikä tahansa SAGIn hyväksymä este. Jokereita **tai minigambleä** voi käyttää extrapisteiden keruuseen.

3 KILPAILUSUORITUS

3.1 Alkuosuus

Alkuosuuden aikana koirakolla on 25-35 sekuntia aikaa suorittaa rata-alueelle sijoitettuja esteitä haluamassaan järjestyksessä. Aika käynnistyy koiran ylittäessä lähtöhypyn.

Esteet, jotka on suoritettavissa kumpaankin suuntaan voidaan suorittaa kummasta suunnasta hyvänsä. Koirakko saa pisteet esteen suorittamisesta koiran suorittua esteen virheettömästi loppuun (esim. koiran yksi tassu on koskettanut puomin alastulokontaktia tai koiran kaikki tassut ovat

tulleet ulos putkesta). Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet. Kieltoja ei arvostella.

Koirakko voi saada pisteitä saman esteen hyväksytystä suorituksesta vain kahdesti esteen suoritussuunnasta riippumatta. Jos koira yrittää suorittaa esteen onnistumatta siinä, esteen voi ottaa uudestaan niin useasti kuin ohjaaja haluaa, kuitenkin niin, että pisteitä voi saada vain kahdesta (2) hyväksytystä suorituksesta.

Hyppyjen rimoja tai hajonnutta rengasta ei missään tilanteessa laiteta radan aikana takaisin paikoilleen vaan koirakko ei voi suorittaa hajonnutta estettä enää onnistuneesti.

Alkuosuuden aikana koira voi suorittaa loppuosuuden gamble-esteitä, kunhan niitä ei suoriteta siinä järjestyksessä kuin gamble-tehtävässä. Seuraavat ovat sallittuja vaihtoehtoja:

- a) Yksi este voidaan suorittaa kaksi kertaa peräkkäin.
- b) Kaksi tai useampi este voidaan suorittaa vastakkaisessa järjestyksessä kuin gamble-tehtävässä, eli numerot suurimmasta pienimpään.
- c) Kaksi tai useampi este voidaan suorittaa kunhan niitä ei tehdä numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan.

Jos koira missään vaiheessa ennen gamblen alkua suorittaa kaksi gamble-estettä numerojärjestyksessä, **koirakko ei voi enää saada pisteitä loppu-gamblestä. Koirakko saa kuitenkin jatkaa pisteiden keräämistä, kunnes alkuosuuden aika loppuu. tuomari keskeyttää koirakon suorituksen. Koirakon suorituksen keskeytyessä koirakko säilyttää keskeyttämistä ennen ansaitsemansa pisteet.**

Tuomari voi alkuosuuden aikana hylätä koirakon suorituksen, jos ohjaaja selkeästi vain oleilee gamble-osuuden lähellä yrittämättä aktiivisesti kerätä pisteitä tai ohjaa koiraansa suorittamaan samoja esteitä uudestaan saamatta niistä pisteitä, vain päästäkseen edulliseen asemaan loppuosuutta ajatellen. Hylätyn koirakon tulokseksi merkitään nolla pistettä.

3.2 Loppuosuus

Etäisyys-gamblers: Loppuosuuden aikana koiran tulee suorittaa tuomarin määrittämä 3-5 esteen muodostama gamble-kuvio virheettömästi tuomarin määrittämässä ihanneajassa niin, että ohjaaja ei suorituksen aikana ylitä radalle merkittyä gamble-viivaa. Sama este voidaan suorittaa useamman kerran osana gamble-kuviota.

Loppuosan ajanotto käynnistyy välittömästi alkuosuuden päätyttyä ja päättyy koiran suoritettua maalihypyn. Tuomari määrittää ihanneajan ottaen huomioon gamble-alueelle siirtymiseen kuluva ajan, gamble-kuvioon kuuluvien esteiden lukumäärän, tyyppin sekä gamble-kuvion pituuden. Ihanneaika voidaan määrittää erikseen kullekin kokoluokalle.

Gamble-kuvion suoritus arvioidaan agilitysäännösten mukaisesti, kieltoja ei kuitenkaan arvostella vaan koiran voi lähettää uudelleen suorittamaan ohitettua estettä ja koira voi välillä poistua gamble-alueelta. Gamble-kuvion suoritus alkaa koiran alkaessa suorittaa gamble-kuvion ensimmäistä estettä. Alkuosuuden päättymisen jälkeen, mutta ennen gamble-kuvion suorituksen aloittamista suoritettuja esteitä ei arvostella.

Mikäli koirakko tekee ratavirheen jollain gamble-kuvion esteellä, koira suorittaa gamble-kuvion esteet väärässä järjestyksessä, koira suorittaa gamble-kuvion aikana siihen kuulumattoman esteen tai ohjaaja ylittää gamble-viivan gamble-kuvion suorituksen aikana tai koirakko ylittää gamble-kuviolle asetetun ihanneajan, koirakko ei saa pisteitä gamble-kuvion suorituksesta. Mikäli gamble-kuvioon sisältyvä este on rikkoontunut alkuosuuden suorituksen aikana, koirakko ei voi suorittaa gamblea hyväksytysti.

Tuomari voi loppuosuuden aikana hylätä koirakon suorituksen, mikäli ohjaaja ei yritä gambleä, vaan juoksee kellon soidessa suoraan maalihypylle. Hylätyn koirakon tulokseksi merkitään nolla pistettä.

Tuomari määrittelee gamble-osuudesta saatavat pisteet 10-20 pisteen välillä. Etäisyys-gamblersissä voi olla samalla radalla esim. kaksi linjaa, joista lähemmän linjan takaa ohjattuna gamble-osuudesta saa 10 pistettä ja kauemman viivan takaa ohjattuna 20 pistettä. Tai gamblessä voi olla kaksi eri tavoin numeroitua sarjaa, joista helpommasta saa 10 pistettä ja vaikeammasta 15 pistettä.

3.3 Pisteytys ja tulokset

Tutustuessaan rataan ohjaaja saa käyttää apunaan kelloa, ratasuorituksen aikana kelloa ei saa käyttää apuna. Suorituksen ajanotto ei saa näkyä kilpailijalle ja radan ulkopuolelta ei saa antaa apua. Mikäli koirakko saa ulkopuolista apua ajanottoon (esim. hänelle huudetaan 5 s tms), koirakko **menettää pisteensä. on suoritus hylätään.**

Hyväksyttävän tuloksen saaminen edellyttää, että koirakko kerää alkuosuudelta vähintään 13 pistettä, yrittää gamble-tehtävää sekä ylittää maalihypyn.

Suurimman pistemäärän saanut koirakko on voittaja. Mikäli koirakoilla on sama pistemäärä, on nopeamman ajan tehnyt koirakko voittaja. Mikäli koirakoilla on sama pistemäärä ja sama suoritusaika, niin koirakko, joka on suorittanut gamble-tehtävän hyväksytysti on voittaja. Muissa tapauksissa sijoitus jaetaan.

4 TASOLUOKAT / VAATIMUSTASOT

Tasoluokkia ovat Aloittelevat, Kilpailevat ja Edistyneet. Lajin alkuvaiheessa kaikki voivat kilpailla kaikissa tasoluokissa. Tasoluokkien eroina ovat gamble-osuuden vaatimustaso (käytettävät esteet, estemäärä, kuvion vaikeus, vaadittava etäisyys) ja gamble-osuuteen käytettävä aika.

Kilpailun ennakkotiedoissa on hyvä ilmoittaa minkä tasoinen kilpailu on kyseessä.