D.8.4 Games-SM-kilpailujen järjestämis- ja kilpailuohje

1 YLEISTÄ

Tähän ohjeeseen on koottuna games-SM-kilpailujen järjestämis- ja kilpailuohjeet. Kilpailujen anomiseen liittyvät tiedot on koottuna liitteessä “D.2 Kilpailujen anomisohje”. Kurinpidollisten asioiden osalta noudatetaan aina SAGIn kansallisia käytäntöjä ja toimintaohjeita.

2 MUUTOKSET

Muutokset tähän ohjeeseen vahvistaa SAGIn hallitus.

3 KILPAILUN ERITYISPIIRTEET

Agilityn Games SM-kilpailu järjestetään vuosittain kaikissa kansallisissa kokoluokissa. Kilpailuissa ovat voimassa viralliset agilitysäännöt. Ohjeessa “D.9 Muut kilpailumuodot - järjestämisohjeet” on kuvattu snooker- ja gamblerkilpailuiden erityispiirteet. Mahdolliset poikkeukset virallisiin sääntöihin on kirjattu näihin ohjeisiin.

Games SM-kilpailuissa ratkaistaan Snookerin ja Gamblersin suomenmestaruudet sekä Games-joukkuemestaruus. Games-SM-kilpailujen järjestäjät, kilpailupaikka ja tarkemmat aikataulut julkaistaan SAGIn kotisivuilta. Games SM-kilpailuissa ei saa käyttää millään radalla nollakoiraa.

Games-SM-kilpailussa ei voida jakaa sertifikaatti yksittäisten kilpailujen perusteella. Kilpailukirjaan kirjataan finaalin kolmen parhaan koirakon tulos ja sijoitus. Joukkuekilpailun tuloksia ei merkitä kilpailukirjaan.

Kilpailu katsotaan päättyneeksi kun kilpailutapahtuman viimeisen radan loppumisesta on kulunut tunti.

4 KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

Kilpailunjärjestäjä vastaa kilpailun käytännön järjestelyistä kilpailun arvon mukaisesti. Kilpailun ajanoton on oltava sähköinen.

Kilpailutuottojen jakamisesta SAGIn ja kilpailunjärjestäjän välillä sovitaan erillisellä sopimuksella. SAGI lahjoittaa mitalit suomenmestareille ja kilpailunjärjestäjä hankkii muut palkinnot. Kilpailuun voidaan lahjoittaa kiertopalkintoja, jotka tulevat jaettavaksi sen jälkeen, kun SAGI on hyväksynyt lahjoittajan esittämät kiertopalkinnon luovutusperusteet.

Kilpailusta tiedotetaan SAGIn kotisivuilla. Lisäksi kilpailusta voidaan tiedottaa kilpailunjärjestäjän kotisivuilla sekä muissa kilpailunjärjestäjän valitsemissa tiedotusvälineissä.

Kilpailutulokset toimitetaan SAGIlle ohjeen “D.4 Agilitykilpailujen tulosten ja pöytäkirjojen tarkastamisohje sekä kilpailudokumentaation lähettämis- ja arkistointiohje” mukaisesti.

5 TUOMARIT

Games-SM-kilpailulle tulee nimetä kilpailun johtava ylituomari, jonka tulee olla suomalainen agilityn ylituomari. SAGI valitsee kilpailun johtavan ylituomarin, jolla tulee olla kyseisten lajimuotojen arvosteluoikeudet. SAGI nimeää kilpailun vastaavat agilitytuomarit. Kilpailuissa käytetään tarvittaessa radalla vastaavan agilitytuomarin lisäksi avustavaa agilitytuomaria, jonka kilpailun järjestäjä nimeää. Vastaava agilitytuomari määrittelee, miten hän ja avustava agilitytuomari jakavat tehtävät radalla.

6 OSALLISTUMISOIKEUS

Kaikkien games-SM-kilpailuihin osallistuvien koirakoiden tulee täyttää ohjeen "D.3 Kilpailukelpoisuuden tarkastamisohje" vaatimukset. Ohjaajan tulee asua vakituisesti Suomessa tai olla Suomen kansalainen. Kaikkien kilpailijoiden tulee edustaa omaa lisenssiseuraansa sekä yksilö- että joukkuekilpailussa.

Games-SM-kilpailuissa osallistumisoikeus on koirilla, jotka ovat tunnistusmerkittyjä ja rekisteröityjä Suomen Kennelliiton koirarekisteriin.

Mikäli koiran ohjaaja sairastuu / ei pysty osallistumaan kilpailuun, niin koiralle voidaan ottaa varaohjaaja, kunhan koirakko täyttää osallistumisoikeuden vaatimukset.

Games-SM-yksilökilpailu

Yksilö-SM-kilpailuun saavat osallistua koirakot, jotka täyttävät jonkin seuraavista kriteereistä:

- hallitseva yksilökilpailun Suomenmestari
- koirakko, jolla on vähintään kaksi merkitsevää tulosta jommasta kummasta lajimuodosta. Merkitsevät tulokset tulee olla kerättynä 1.6.-31.5. välillä. Tätä sovelletaan ensimmäisen kerran vuoden 2028 Games-SM kilpailuissa. Vuoden 2027 kilpailujen osalta tuloksien keräämiselle ei ole aikarajaa.

Games-SM-joukkuekilpailu

Joukkuekilpailu on tarkoitettu SAGI:n jäsenseuroille. Joukkuekilpailun osallistujien tulee osallistua yksilökilpailuun. Sama ohjaaja voi kilpailla joukkueessa useamman koiran kanssa. Ohjaaja voi edustaa joukkuekilpailussa vain yhtä seuraa. Kaikkien joukkueen jäsenten tulee edustaa samaa seuraa.

7 ILMOITTAUTUMINEN

Kilpailuun ilmoittaudutaan kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti viimeiseen ilmoittautumispäivämäärään mennessä. Osallistumismaksun tulee olla maksettu kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaiseen eräpäivään mennessä. Vain ilmoittautumisohjeiden mukaiset ilmoittautumiset hyväksytään.

Yksilökilpailun ilmoittautuminen sulkeutuu kolmea arkiviikkoa ennen kilpailuja. Viimeinen ilmoittautumispäivä on aina maanantai. Jälki-ilmoittautumisia ei oteta.

Joukkuekilpailuun ilmoittaudutaan erillisellä ilmoittautumisella kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti. Tarvittaessa SAGI voi rajoittaa joukkueiden määrää. Rajoituksesta ja rajoitusperusteista on tiedotettava viimeistään yhtä (1) kuukautta ennen ilmoittautumisajan päättymistä.

8 LÄHTÖRYHMÄT JA -JÄRJESTYS SEKÄ TOIMIMINEN LÄHDÖSSÄ

Kokoluokat jaetaan luokan sisällä samankokoisiin rataantutustumisryhmiin. Tarkempi jako määräytyy aikataulun ja lähtölistojen mukaisesti.

Lähtökarsinoissa ja itse lähtöalueella on voimassa agilitysäännöstön toimintaohjeen mukainen palkkausohje.

Yksilökilpailun finaalirata

Finaaliradan lähtöjärjestys yksilökilpailussa on kyseisen kilpailumuodon karsintaradan tulosten mukainen käänteinen järjestys. Mikäli ohjaajalla on yksilöfinaalissa useampi koira, tulee suoritusten välissä olla vähintään 10 koirakkoa mikäli se on mahdollista. Mikäli luokassa on vähemmän kuin 10 kilpailijaa asetetaan koirat mahdollisimman kauas toisistaan.

Joukkuekilpailu

Lähtöjärjestys kokoluokan sisällä määräytyy joukkueen koirakoiden yksilökilpailun käänteisen yhteispistemäärän mukaan. Radat kilpaillaan kokoluokka kerrallaan. Kokoluokkien järjestys on vuosittain kiertävä.

9 KILPAILUFORMAATTI

Kaikissa luokissa kilpaillaan ensin yksilökarsintarata. Karsintaradan pisteiden perusteella finaaliin pääsee alempana taulukossa oleva määrä koirakoita. Yksilökarsintaratoina toimivat sekä snooker- että gamblerrata ja niistä karsitaan vain kyseisen lajimuodon finaaliin. Finaaliratoina on sekä yksilö- että joukkuekilpailussa erilliset snooker- ja gamblers-radat. Kerroingambler ei ole käytössä karsinta- tai finaaliradalla eikä joukkuekilpailussa. Yksilöfinaali kilpaillaan ensin ja sen jälkeen joukkuekilpailu.

Games-SM-yksilökilpailun finaali

Yksilökilpailun finaaliin pääsevien koirakkojen määrät näkyvät oheisessa taulukossa.

Finaalikoirakot	XS	S	M	SL	L
Snooker	10	20	20	20	20
Gamblers	10	20	20	20	20

Finaaliradan saavutettu pistetulos ja aika ratkaisevat Snookerin ja Gamblersin suomenmestaruudet ko. kilpailumuodossa. Mikäli useampi koirakko päätyy tuloksissa samaan pistemäärään ja aikaan, järjestetään suomenmestaruuden ratkaisemiseksi uusinta. Uusintasuoritukset eivät vaikuta koirakon saavuttamaan tulokseen, uusintasuorituksella ratkaistaan vain sijoitukset.

Games-SM-joukkuekilpailu

Kaikki ilmoitetut joukkueet osallistuvat joukkuekilpailuun ja kilpailevat games-SM joukkuemestaruudesta. Joukkueen koko on 3-4 koirakkoa + 2 varakoirakkoa. Joukkueessa kilpailevat ne koirakot, jotka siihen on ilmoittautumisessa nimetty. Joukkuekilpailussa 2 koirakkoa suorittavat snooker-radan ja 2 koirakkoa suorittavat gamblers-radan. Mikäli joukkueessa on kolme (3) koirakkoa, niin yksi koirakko juoksee molemmat radat. Joukkueen tulee ilmoittaa 15 minuutin kuluessa joukkueratojen ratapiirrosten julkaisun jälkeen, ketkä juoksevat snooker-radan ja ketkä gamblers-radan ja missä järjestyksessä. Ensin kilpaillaan snooker-rata ja sen jälkeen gamblers-rata.

Games SM-joukkuekilpailun mestaruus ratkaistaan snooker- ja gamblers-ratojen yhteispisteiden mukaan. Suurimmat yhteispisteet kerännyt joukkue voittaa kokoluokkansa Games-suomenmestaruuden. Jos yhteispisteet ovat tasan, voittaa pienimmän yhteisajan tehnyt joukkue. Mikäli joukkueiden tulokset ovat samat, joukkueet ratkaisevat sijoituksen uusintaradalla (gamblers-rata). Uusintaradan suorittaa gamblers-radan tehneet koirakot. Uusintasuorituksella ratkaistaan vain sijoitus, eikä se vaikuta joukkueen saavuttamaan tulokseen.

10 PALKINTOJEN JAKO

Palkinnot jaetaan heti tulosten varmistuttua. SM-mitaleilla palkitaan jokaisen kokoluokan snooker- ja gamblersfinaaliradan kolme parasta (eli kolme eniten pisteitä kerännyttä) koirakkoa. Joukkuekilpailussa palkitaan snooker- ja gamblerfinaaliratojen yhteispisteiden kolme parasta (eli kolme eniten pisteitä kerännyttä) joukkuetta.