

D.8.4 GAMES-SM-KILPAILUJEN JÄRJESTÄMIS- JA KILPAILUOHJE

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. Kilpailu on virallinen ja siinä noudatetaan muilta osin agilitysäännöstöä. 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 Gamblerin suomenmestaruudet sekä Games-joukkuemestaruus. Games-SM-kilpailujen järjestäjät, kilpailupaikka ja tarkemmat aikataulut julkaistaan agilityn arvokilpailusivuilla. Games SM-kilpailuissa ei saa käyttää millään radalla nollakoiraa.

Games-SM-kilpailussa voidaan jakaa sertifikaatti yksittäisten kilpailujen perusteella (pois lukien finaalirata). Kilpailukirjamerkinnot kirjataan ohjeen "D.11 Ohje tuloskirjan merkinnöistä" mukaisesti. Tämän lisäksi kirjataan kaikkien games-SM-kilpailun finaaliin osallistuneiden koirien finaaliradan tulos ja sijoitus. Joukkuekilpailun tuloksia ei merkitä kilpailukirjaan.

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.

D.8.4 GAMES-SM-KILPAILUJEN JÄRJESTÄMIS- JA KILPAILUOHJE

Kilpailutulokset toimitetaan SAGI:lle ohjeen "D.4 Agilitykilpailujen tulosten ja pöytäkirjojen tarkastamisohje sekä kilpailudokumentaation lähettämisen- 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.

Yksilö games-SM-kilpailu

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

- hallitseva yksilökilpailun Suomenmestari
- koirakko, jolla on vähintään yksi merkitsevä tulos jommasta kummasta lajimuodosta.

Joukkue games-SM-kilpailu

Joukkuekilpailu on tarkoitettu SAGI:n jäsenseuroille. Joukkuekilpailun osallistujien tulee osallistua yksilökilpailuihin. Sama ohjaaja voi kilpailla joukkueessa useamman koiran kanssa

7 ILMOITTAUTUMINEN

Kilpailuun ilmoittaudutaan kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti viimeiseen ilmoittautumispäivämäärään mennessä. Osallistumismaksun tulee olla maksettu kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaiseen eräpäivään mennessä. Vain ilmoittautumisoikeuden 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 ilmoittautumisaajan päättymistä.

D.8.4 GAMES-SM-KILPAILUJEN JÄRJESTÄMIS- JA KILPAILUOHJE

Joukkuekilpailun viimeinen ilmoittautumispäivä on kilpailuviikkoa edeltävän viikon maanantai (noin 12 päivää ennen kilpailuja). Mikäli joku joukkueen jäsenistä ei kerää joukkueelleen pisteitä finaaliin pääsyä varten, on siitä ilmoitettava ennen kilpailutapahtuman alkua järjestäjälle.

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 agilitysäännösten toimintaohjeen mukainen palkkausohje.

Yksilö- ja joukkuekilpailun finaalin rata

Finaaliradan lähtöjärjestys sekä yksilö- että joukkuekilpailussa 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.

9 KILPAILUFORMAATTI

Kaikissa luokissa kilpaillaan ensin karsintarata. Karsintaradan pisteiden perusteella finaaliin pääsee alempana taulukossa oleva määrä koirakoita/joukkueita. Sekä yksilö- että joukkuefinaaliin karsitaan samoilta radoilta. Karsintaratoina toimivat sekä snooker- että gamblerirata. Finaaliratoina on sekä yksilö- että joukkuekilpailussa erilliset snooker- ja gamblers-radat. Kerroingambler ei ole käytössä karsinta- eikä finaalin radalla.

Yksilö games-SM-kilpailun finaali

Yksilökilpailun finaaliin pääsevien koirakkojen määrät näkyvät oheisessa taulukossa. Finaaliin päästäkseen koirakon on saatava pisteitä vähintään toiselta karsintaradalta. Snooker kilpaillaan ensin. Mikäli sama koirakko saa finaaliapaikan molemmilta radoilta, niin finaaliapaikat täytetään jälkimmäisen eli gambler-radat tulosten perusteella.

Finaalikoira	XS	S	M	SL	L
Snooker	5	10	10	10	10
Gambler	5	10	10	10	10
Yhteensä	10	20	20	20	20

D.8.4 GAMES-SM-KILPAILUJEN JÄRJESTÄMIS- JA KILPAILUOHJE

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

Joukkue games-SM-kilpailu finaali

Joukkuekilpailussa edustetaan omaa lisenssiseuraa. Joukkueeseen tarvitaan vähintään kaksi (2) koirakkoa. Kaikki saman lisenssiseuran koirakot keräävät pisteitä omalle seuralleen. Kaksikymmentä (20) eniten pisteitä kerännyttä joukkuetta pääsevät joukkuefinaaliin. Jokaisen seuran neljän parhaan koirakon yhteispisteet lasketaan yhteen. Mikäli joukkueessa on vain kaksi (2) tai kolme (3) kilpailijaa, niin joukkueen tulos muodostuu heidän pisteistään. Nämä eniten pisteitä keränneet koirakot muodostavat kyseisen seuran finaalijoukkueen. Mikäli joku seuran koirakoista ei osallistu finaaliin, niin kyseisen koirakon pisteitä ei lasketa mukaan joukkueen tulokseen. Poisjäävän koirakon tilalle voi siis ottaa toisen koirakon, mikäli tämän koirakon tuomat pisteet olisivat riittäneet myös finaaliin. Finaalin voi halutessaan kilpailla myös kahdella tai kolmella koirakolla.

Finaaleissa joukkueen 2 koirakkoa suorittavat snooker-radan ja 2 koirakkoa suorittavat gamblers-radan. Joukkuefinaaliin osallistuakseen joukkueessa on oltava vähintään 2 koirakkoa. Mikäli joukkueessa on vain kaksi (2) koirakkoa, niin molemmat koirakot juoksevat sekä snooker- että gambleriradan. Mikäli joukkueessa on kolme (3) koirakkoa, niin yksi koirakko juoksee molemmat radat.

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

10 PALKINTOJEN JAKO

Palkinnot jaetaan heti tulosten varmistuttua. SM-mitaleilla palkitaan jokaisen sarakeluokan 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.