

**GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE**

# Games-lajimuotojen toimintaohje

## 1. Johdanto

Tämän toimintaohjeen tarkoitus on auttaa kaikkia tuomareita ymmärtämään ja tulkitsemaan gamblers- ja snooker-lajimuotojen sääntöjä samalla tavoin.

Ohjeiden ei ole tarkoitus muuttaa sääntöjä tai lisätä niihin mitään, vaan tarjota lisäselvennystä sääntöjen sanamuotoihin ja/tai piirroksiin. Näitä ohjeita on noudatettava kansallisissa tapahtumissa.

Gamblers- ja snooker-lajimuodon toimintaohjetta päivitetään tarvittaessa. Ohjeista tulee aina noudattaa uusinta versiota.

## 2. Yleiset

### 2.1 Kilpailusuorituksen arvostelu

Gamblers- ja snooker-lajimuodoissa noudatetaan B.0 11 KILPAILUSUORITUKSEN ARVOSTELU -osion kohtia Lähtöluvan epääminen, Kilpailusuorituksen hylkääminen, Kilpailusuorituksen keskeyttäminen ja Tuloksen poistaminen.

#### **Esimerkkejä:**

- *Koirakko hylätään, mikäli ohjaaja suorituksen aikana menee esteen ali, yli tai muulla tavalla suorittaa estettä. Esim.*
  - *Ohjaaja kulkee pujottelun läpi → HYL.*
  - *Ohjaaja kulkee puomin lappeen ylitse → HYL*
- *Ohjaaja rikkoo esteen → HYL*

#### **Esimerkkejä poikkeuksista:**

- *Koira suorittaa esteet väärässä suoritusjärjestyksessä → Ei hylätä*
- *Koira koskettaa estettä, joka ei ole suoritusvuorossa → Ei hylätä (ks. 4.1 Snooker alkuosuus)*
- *Koira aloittaa esteen suorituksen väärästä suunnasta ja ensimmäisen esteen (lähtölinja) suoritussuunta on määrätty → HYL. Muussa tapauksessa ei hylätä*
  - *Esim. jos koirakko suorittaa pituuden, okserin tai keinun väärään suuntaan saa se ko. esteeltä tai estesarjalta 0 pistettä. Snookerin aloitusosuudella pisteiden kerääminen päättyy, mikäli kyseessä ei ole suoritusvuorossa oleva este.*
- *Koira rikkoo esteen / kaataa siivekkeen → suoritus jatkuu ja pisteiden saaminen määräytyy lajimuodon sääntöjen mukaisesti.*

## GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE

### 2.2 Lähtötilanne

Esteiden suorittaminen ennen lähtöhyppyä/lähtölinjaa ei ole sallittua ennen lähtölupaa. Ylimääräisten esteiden suorittaminen johtaa suorituksen hylkäykseen → HYL.

### 2.3 Sertifikaatin jakaminen

Sertifikaatti jaetaan lajimuodon ylimmässä luokassa eniten pisteitä keränneelle, merkitsevän tuloksen tehneelle koiralle, joka ei ole saavuttanut kyseisen lajimuodon valion arvoon oikeuttavia tuloksia. B.0 12 SERTIFIKAATIT, VALION ARVOT JA MERIITIT.

Osallistujien määrä	Sertifikaatin siirtyminen
1	Sertifikaatin voi saada vain voittaja.
2 – 20	Sertifikaatti siirtyy enintään toiseksi sijoittuneelle koiralle.
21 – 30	Sertifikaatti siirtyy enintään kolmanneksi sijoittuneelle koiralle.
31 – 40	Sertifikaatti siirtyy enintään neljänneksi sijoittuneelle koiralle.
41 →	Sertifikaatti siirtyy yhden (1) sijan jokaista täyttä kymmentä (10) osallistujaa kohti.

Gamblersissa sertifikaatti siirtyy sijoitusten mukaisesti, vaikka välissä olisikin koirakoita, joilla ei ole merkitsevää tulosta ja näin eivät voi ottaa sertiä vastaan.

**Esimerkki 1:** Kilpailussa 21 koirakkoa. Ensimmäiseksi sijoittuneella koirakolla on serti ko. tuomarilta → serti siirtyy seuraavalle koirakolle. Toiseksi sijoittunut koirakko ei ole saavuttanut merkittävää tulosta eikä näin ollen voi ottaa sertiä vastaan. Kolmannella koirakolla on merkitsevä tulos. Serti siirtyy kolmanneksi sijoittuneelle koirakolle.

**Esimerkki 2:** Kilpailussa 8 koirakkoa. Ensimmäiseksi sijoittuneella koirakolla on serti ko. tuomarilta. Toiseksi sijoittunut koirakko ei ole saavuttanut merkittävää tulosta eikä näin ollen voi ottaa sertiä vastaan → sertiä ei jaeta.

### 2.3 Ratapiirrosten julkaiseminen

Tasoluokan radat tulee julkaista 1–6 tuntia ennen tasoluokan ensimmäisen rataantutustumisen alkua. Kilpailupäivän ensimmäinen rata voidaan julkaista edellisenä iltana. Kilpailupäivänä kaikki tasoluokan radat voidaan julkaista kerralla. Ratojen julkaisemisen täytyy taata kaikille kilpailijoille tasapuoliset mahdollisuudet kilpailmiseen.

### 2.4 Kilpailusuorituksen uusiminen

Agilitytuomari voi keskeyttää kilpailusuorituksen force majeure -tapauksessa ja määrätä kilpailusuorituksen alkamaan alusta. Gamblersissa ja snookerissa suoritus määräytyy tällöin jälkimmäisen kilpailusuorituksen mukaisesti. Koirakon pisteiden laskenta aloitetaan alusta.

**GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE**

Tuomarin tulee arvioida uusintasuorituksen tarpeellisuus tilannekohtaisesti. Uusintasuorituksessa suoritettun estejärjestyksen ei tarvitse olla sama kuin alkuperäisen suunnitelman.

**Esimerkki:** Jos suorituksen aikana rengas ollut väärällä korkeudella eikä koira tee virhettä → ei oikeutta uusintaan.

Jos rengas väärällä korkeudella ja koira tekee virheen → Force Majeure ja koirakolle tarjotaan uusintamahdollisuutta. Jos ohjaaja valitsee uusinnan, pisteet lasketaan tässä tapauksessa alusta alkaen.

## 2.6 Esteiden korjaaminen suorituksen aikana

Mikäli koira kaataa suorituksen aikana siivekkeen, tulee ratahenkilön pyrkiä nostamaan kaatunut siiveke pystyyn, jos se on koirakon suoritusta häiritsemättä mahdollista. Mikäli rima/muurinpalikka/pituuden pala siirtyy huomattavasti pois paikoiltaan aiheuttaen mahdollisesti vaaraa koirakolle ratasuorituksen aikana, tulee ratahenkilön pyrkiä poistamaan kappale radalta, jos se on koirakon suoritusta häiritsemättä mahdollista.

## 3. Gamblers

### 3.1 Alkuosuus

#### Minigamble

Minigamblestä saa pisteet vaikka kyseiset esteet olisi jo suoritettu kahteen kertaan, mikäli Gamble suoritetaan tuomarin määrittämällä tavalla. Estekohtaiset pisteet saa kuitenkin vain kahdesti.

#### Suoritusrajoitukset

Tuomarin tulee käyttää selkeitä määrittelyjä alkuosuuden suoritusrajoituksia antaessaan.

**Esimerkki:** ”saman esteen saa suorittaa edestakaisin”, ”saman esteen saa suorittaa kaksi kertaa peräkkäin”, ”samaa estettä ei saa suorittaa edestakaisin” tai ”samaa estettä ei saa suorittaa kahta kertaa peräkkäin”.

Tuomari voi asettaa erilaisia kieltoja vaikuttaakseen kilpailijan ratasuunnitteluun sekä mahdollistaakseen tasapuolisen arvostelun kaikille.

#### Esimerkkejä:

- Kielletään kontaktiesteiden suorittaminen kaksi kertaa peräkkäin → koira ei voi suorittaa puomia kääntymällä ja suorittamalla esteen toiseen suuntaan tai koira ei voi suorittaa keinua kahta kertaa peräkkäin ilman muun esteen suorittamista välissä.
- Kielletään kontaktiesteiden suorittaminen peräkkäin → koira ei voi suorittaa keinua ja puomia peräkkäin vaan välissä täytyy olla vähintään yksi muu kuin kontaktieste.

## GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE

### 3.2 Loppuosuus

Sähköistä ajanottoa käytettäessä suositellaan, että loppugamblessa käytetään maaliestettä.

Mikäli halutaan käyttää maalilinjaa, on huomioitava, ettei se saa rajoittaa ohjaajan kulkemista maalilinjan yli ennen tai jälkeen koiran.

#### Loppugamblen aloittaminen

Loppugamble alkaa, kun koira aloittaa gamblen ensimmäisen esteen suorittamisen oikeasta suunnasta. Vihellyksen jälkeen pisteiden kerääminen loppugamblen osalta ei pääty, jos suorittaa loppugamblen esteitä ennen loppugamblen ensimmäistä estettä, kunhan ei tee esteitä numerojärjestyksessä kahta peräkkäin.

Mikäli ajanoton kannalta on mahdollista, voi maalihyppyä käyttää piste-esteenä radan alkuosuuden aikana. Tällöin maalilinja astuu voimaan alkuosuuden ajan päättyessä.

Mikäli maalihypyn suorittaminen päättää ajanoton, koirakon suoritusta ei hylätä. Koirakko saa pitää keräämänsä pisteet.

#### Kerroingamble

Kerroingamblessa tuomari määrittää lopputehtävän, jossa ei ole määritelty esteiden suoritusjärjestystä. Tuomari määrittää suoritettavan tehtävän/esteen ja niistä saatavat pisteet ratapiirroksessa. Kerroingamblessa loppuosuus voi alkaa äänimerkistä tai tuomarin määräämästä estesuorituksesta.

**Esimerkki:** Äänimerkin jälkeen suoritetaan radalla olevia aitoja vapaassa järjestyksessä. Loppuosuus alkaa ensimmäisestä aita suorituksesta. Rajoitus: 1 suoritus per aita. pisteet: 3p - 4p - 5p - 6 p jne Maali määrättyyn suuntaan.

Äänimerkin kuultuaan koirakko suorittaa radalla olevia aitoja haluamassaan järjestyksessä. Loppuosuuteen käytettävä aika on määritetty ratapiirrookseen. Koirakko voi kerätä haluamansa määrän pisteitä loppuosuudesta rajoitusten puitteissa. Loppugamblen onnistumiseksi koiran on suoritettava kaikki aidat sääntöjen mukaisesti (kieltoja ei tuomita) sekä ylitettävä maali ennen loppuosuudelle määritellyn ajan päättymistä.

Tuomari voi halutessaan kieltää ylimääräisten esteiden suorittamisen loppuosuuden aikana. Tällöin väärän esteen suorittaminen tuo loppugamblesta nolla (0) pistettä.

## GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE

### 4. Snooker

#### 4.1 Alkuosuus

Koiran katsotaan aloittaneen vapaavalintaisen esteen suorittamisen kun koira koskee estettä, aloittaa sen suorittamisen jostain suunnasta (esim. juoksee pujottelun läpi tai hyppää pituuden väärään suuntaan) tai menee esteen läpi, yli tai ali (esim. hyppää tunnelin tai kontaktin yli tai juoksee kontaktiesteen alta). Koiran aloitettua esteen suorittamisen, este lasketaan seuraavaksi suoritettavaksi esteeksi. Pisteet saadaksean tulee este/estesarja suorittaa virheettömästi. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstössä määritetyt estekohtaiset suoritusvirheet (ei siis kieltovirheet). Virheen sattuessa esteen suorituksen saa korjata ja estesarjan suorittaa loppuun ilman pelin päättymistä, mutta pisteet saa vain kieltovirheiden korjauksista.

#### **Esimerkkejä:**

- *Koirakko tekee punaisen hypyn jälkeen esteellä kieltovirheen (esim. hyppää pituuden sivusuunnassa tai poistuu A-esteen nousevalta osalta) → Koirakolla on mahdollisuus korjata esteen/estesarjan suoritus ja saada vapaavalintaisesta esteestä/estesarjasta pisteitä tai siirtyä suoraan seuraavalle punaiselle esteelle.*
- *Koirakko suorittaa punaisen hypyn jälkeen pituuden okserin tai keinun väärään suuntaan → Koirakko saa esteestä/estesarjasta nolla (0) pistettä. Ohjaajan on mahdollista korjata esteen/estesarjan suoritus tai jatkaa seuraavalle punaiselle esteelle.*
- *Koirakko suorittaa vapaavalintaisena esteenä pujottelua. Koiralle tulee pujottelussa suoritusvirhe → Koirakko saa esteestä/estesarjasta nolla (0) pistettä. Ohjaajan on mahdollista ohjata koira aloittamaan pujottelu uudestaan alusta, korjata pujottelu keskeltä tai jatkaa suoraan seuraavalle punaiselle esteelle.*
- *Koirakko suorittaa vapaavalintaisena esteenä kolmen hypyn sarjaa. Koira pudottaa estesarjan toisen osan riman → Koirakko saa estesarjasta nolla (0) pistettä. Ohjaajan on mahdollista ohjata koira suorittamaan estesarjan kolmas hyppyeste tai jatkaa suoraan seuraavalle punaiselle esteelle.*

#### 4.2 Loppuosuus

Koirakon katsotaan siirtyneen loppuosuudelle, kun se aloittaa loppuosuuden ensimmäisen esteen suorittamisen jostain suunnasta (esim. juoksee pujottelun läpi) tai menee esteen läpi, yli tai ali (esim. hyppää tunnelin tai kontaktin yli tai juoksee kontaktiesteen alta). Virheellisesti suoritettu loppuosan ensimmäinen este päättää pisteiden keruun.

#### **Esimerkkejä:**

- *Loppuosuuden ensimmäisenä esteenä on hyppy ja koira menee riman ali → kieltoloppuosuudella ja pisteiden keruu päättyy.*
- *Koira lähestyy loppuosuuden ensimmäistä estettä ja kääntyy pois esteeltä takeoff-alueella → OK, suoritus ja pisteiden keruu jatkuu.*



## GAMES-LAJIMUOTOJEN TOIMINTAOHJE

Loppuosuuden kieltojen arvostelu alkaa, kun koira on siirtynyt loppuosuudelle.

### 4.3 Suorituksen jatkaminen pelin päättymisen jälkeen

Jos ohjaaja ei pistelaskun päättymisestä kertovan äänimerkin jälkeen toimi lajimuodon sääntöjen mukaisesti, koirakon suoritus hylätään.

#### **Esimerkkejä:**

- *Ohjaaja jatkaa äänimerkin jälkeen rataa tekemänsä suunnitelman mukaisesti useita esteitä tai selvästi käyttää aikaa jonkin esteen harjoitteluun (suoritus ei ole kilpailunomainen) → HYL, tuomarin tulee varmistua, että ohjaaja on kuullut äänimerkin ja antaa tarvittaessa uusi äänimerkki suullisesti tai pillillä.*
- *Äänimerkin jälkeen koira suorittaa esteen jolle ohjaaja oli ohjaamassa → OK*
- *Äänimerkin jälkeen koira suorittaa matkalla maaliin esteitä → OK*
- *Koira karkaa ylimääräiselle esteelle, jonka jälkeen jatkaa matkaa kohti maalia → OK*
- *Äänimerkin jälkeen ohjaaja jää harjoittelemaan esteen oikeaa suorittamista → HYL*

## 5. Muutokset

Muutokset tähän ohjeeseen vahvistaa SAGIn hallitus.