



## B.3-OSA Laji- ja kilpailuohje: lajimuoto gamblers

*HUOM!*

*Sinisellä merkitty muutokset Suomen Agilityliiton olemassa olevasta D-tason ohjeesta: "D.9*

*Muut kilpailumuodot järjestämisohje".*

### Sisällysluettelo

<b>B.3 Laji- ja kilpailuohje: lajimuoto gamblers</b>	<b>1</b>
<b>1. RATASUUNNITTELU</b>	<b>2</b>
1.1 Ratasuunnittelun ohjeita	2
1.2 Kilpailukehän koko	3
1.3 Radan rakentaminen	3
1.4 Ajanotto	3
1.5 Kokonaisaika	4
<b>2. KILPAILUSUORITUKSEN ARVOSTELU</b>	<b>4</b>
2.1 Rataantutustuminen	4
2.2 Suorituksen kulku	4
<b>2.2.1 Radan alkuosuus</b>	<b>5</b>
<b>2.2.2 Radan loppuosuus</b>	<b>6</b>
2.3 Virheet	6
2.4 Tuloksen muodostuminen	7
2.5 Kilpailusuorituksen hylkääminen	7
<b>3. SAGIN LAJIIN LIITTYVIEN LAJIN TOIMINTAOHJEIDEN NOUDATTAMINEN</b>	<b>7</b>
<b>4. MUUTOKSET LAJI- JA ARVOSTELUOHJEeseen</b>	<b>7</b>



## B.3-OSA LAJI- JA KILPAILUOHJE: LAJIMUOTO GAMBLERS

Gamblersin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia taitoja, ymmärrystä omista vahvuuksista, koiran taitoja sekä rohkeutta pelata riskillä. Gamblers-kilpailu kilpailaan radalla, joka koostuu kahdesta erikseen kelloitettavasta osuudesta: alkuosuus ja loppuosuus (eli gamble).

Alkuosuudessa kerätään pisteitä esteitä suorittaen. Alkuosuudella on mahdollista kerryttää lisäpisteitä suorittamalla lisäpistetehtäviä (Mini-Gamble ja Jokeri).

Loppuosuudella koiran on suoritettava ennalta määrätty estekuvio virheettömästi määrätyn suoritusajan puitteissa kerätäkseen loppuosuudelta saatavat pisteet. Määrättyjä Gamble-tehtäviä ovat muun muassa etäisyys-gamble, aika-gamble ja kerroin-gamblers.

### 1. RATASUUNNITTELU

Radan suunnittelussa ja rakentamisessa agilitytuomarin tulee käyttää erilaisia kansallisia esteitä monipuolisesti. Tasoluokkien eroina ovat gamble-osuuden vaatimustaso (käytettävät esteet, estemäärä, kuvion vaikeus, vaadittava etäisyys) ja gamble-osuuteen käytettävä aika. Kullekin tasoluokalle tulee suunnitella vaikeusasteeltaan sopiva rata.

Hyvin suunnitellulla radalla koirakolta vaaditaan sekä taitoa että nopeutta ja koirakko pystyy etenemään sujuvasti. Jokaisen radan tulisi edellyttää tasapainoa koirakon taidon ja nopeuden suhteen.

Kilpailupaikkaan, alustaan, esteisiin ja säätilaan liittyvät olosuhteet tulee ottaa huomioon ratasuunnittelussa sekä hyppykorkeuksien ja ihanneajan määrittämisessä. Ratasuunnittelun lähtökohtana tulee olla turvallisuus vallitsevissa olosuhteissa.

#### 1.1 Ratasuunnittelun ohjeita

Gamblers-radalla on käytettävissä kaikki taulukon (B1, kilpailukehä ja esteet) mukaiset kansalliset agilityesteet.

Tuomarin käytössä on oltava sääntöjen mukainen estesarja. Estesarja sisältää vähintään: 14 rimallista aitaa, 1 muuri, 1 pituushyppy, 1 hajoava rengas, 1 A-este, 1 puomi, 1 keinu, 1 pujottelu ja 3 tunnelia, joista yhden pituus 3-4 metriä. Lisäksi suositellaan games-pujottelua.

#### Esteiden käyttäminen ratasuunnittelussa

- Radalla olevan estelajitelman on oltava riittävä pisteiden keräämiselle. Esteistä saatavat pisteet ja vaatimukset esteiden määrästä on esitetty taulukossa.
- Kolmen (3) pisteen kategoriassa on mahdollista käyttää kahta (2) erillistä games-pujottelua.

## B.3-OSA LAJI- JA KILPAILUOHJE: LAJIMUOTO GAMBLERS

Taulukko 1. Esteistä saatavat pisteet Gamblersissä ja niiden vaadittu määrä radalla.

Pisteet	Esteet	Sallittu/Vaadittu määrä radalla
1	Hyppy	Rajoittamaton
2	Okseri, tunneli, rengas, muuri, pituus	Rajoittamaton
3	Puomi, A-este, keinu tai games-pujottelu	Pakollinen: 1, 2 tai 3 kpl
4	Tuomarin itse valitsema kansallinen agilityeste	Valinnainen, vain 1 kpl
5	pujottelu, puomi, keinu tai A-este	Pakollinen, 1 tai 2 kpl

### Radan määrittely

- Radan pituus vaihtelee kilpailijoiden strategisten valintojen mukaan.
  - Kahden loppuosuudella peräkkäin suoritettavan esteen suoritusetäisyys toisistaan on vähintään viisi (5) metriä.

### Ratasuunnittelun ohjeita

- Rata on täysin tuomarin suunniteltavissa.
- Tuomari **määrittelee** gamblers-radon lähtöhyppy/**lähtölinjan**. Maalihyppy voi olla gamble-osuuden viimeinen este **tai suoritus voi päättyä kun koira ylittää maalilinjan**. Radan suunnittelussa on otettava huomioon, että ajanottajalla täytyy olla näkyvyys näille linjoille.
- Kaikkien gamble-viivojen tulee olla selkeästi ja turvallisesti merkityt.
- Ohjaajan tulisi pystyä ohittamaan jokainen este molemmilta puolilta. Esteiden välillä on oltava vähintään 1 m (poikkeuksena putki, joka on sijoitettu A-esteen tai puomin alitse).
- Okseria saa käyttää vain 2- ja 3-luokassa.
- Loppuosuudella on huomioitava suorituksen turvallisuuteen liittyvät ohjeistukset.

## 1.2 Kilpailukehän koko

Kilpailukehän vähimmäiskoko on 800 m<sup>2</sup> (suosituksena 20 m x 40 m alue, kuitenkin niin että lyhyemmän sivun vähimmäismitta on 15 m).

## 1.3 Radan rakentaminen

Ennen kilpailun alkua agilitytuomari tarkastaa käytettävissä olevien esteiden sääntöjenmukaisuuden ja antaa ratapiirustukset kilpailunjärjestäjälle. Radan rakentaminen on kilpailunjärjestäjän vastuulla.

Agilitytuomarin suunnitteleman radan esteet pisteytetään. Numerokylttien ja muiden vastaavien merkitsemisvälineiden sijaintiin on kiinnitettävä erityistä huomiota ja ne tulee sijoittaa siten, etteivät ne estä koirakkoa valitsemasta heille sopivinta reittiä ja että koiran on turvallista suorittaa este.

Agilitytuomari tarkistaa radan linjat ja turvallisuuden, esteiden sijainnin ja esteiden pisteytyksen sekä ihanneajan ennen kilpailuluokan rataantutustumisen alkamista.

## 1.4 Ajanotto

Arvokilpailuissa, kansainvälisissä ja muissa SAGIn erikseen määäämissä kilpailuissa suoritus aika tulee mitata ensisijaisesti sähköisellä ajanottolaitteistolla. Muissa virallisissa kilpailuissa tulee käyttää sähköistä ajanottoa,



## B.3-OSA LAJI- JA KILPAILUOHJE: LAJIMUOTO GAMBLERS

mikäli se on mahdollista toteuttaa. [Mikäli sähköistä ajanottoa ei voida luotettavasti sääntöjen määräämällä tavalla järjestää, voi kilpailunjärjestäjä käyttää käsiajanottoa.](#) SAGI voi antaa ajanottolaitteita koskevia lisäohjeita.

Alkuosuuden ajanotto alkaa koiran ylittäessä lähtöhypyn/-linjan. Loppuosan ajanotto käynnistyy välittömästi alkuosuuden päätyttyä ja päättyy koiran suoritettua maalihypyn. Gamble-kuvion suoritus alkaa koiran alkaessa suorittaa gamble-kuvion ensimmäistä estettä. Sama este voidaan suorittaa useamman kerran osana gamble-kuviota. Koiran aika pysähtyy siihen, kun koira ylittää maaliesteen/maaliiviivan.

### 1.5 Kokonaisaika

Tuomari määrittää alku- ja loppuosuuden ajan tai koko suoritukseen käytettävän kokonaisajan ottaen huomioon kilpailun taso- ja kokoluokan, erityispiirteiden ja vallitsevien olosuhteiden mukaan. Määrittäessään loppuosuuden aikaan tuomarin tulee ottaa huomioon gamble-alueelle siirtymiseen kuluvan ajan, gamble-kuvioon kuuluvien esteiden lukumäärän, tyyppin sekä gamble-kuvion pituuden.

Suoritusajaksi voidaan tehdä tarkennuksia kilpailuluokan viiden (5) ensimmäisen tuloksen tehneen koirakon suoritusten perusteella. Agilitytuomarin on ilmoitettava tuomarinsihteerille kokonaissajan tarkennuksesta välittömästi viidennen koirakon kilpailusuorituksen jälkeen.

## 2. KILPAILUSUORITUKSEN ARVOSTELU

### 2.1 Rataantutustuminen

Rataantutustuminen suoritetaan ryhmittäin. Rataantutustumisryhmille varatun tutustumisajan tulee olla yhtä pitkä (vähintään 15 min/ ryhmä) ja ryhmien koon suunnilleen yhtä suuria. Valmentajat tai muut avustajat eivät saa osallistua rataantutustumiseen. Yhdessä rataantutustumisryhmässä ei saa olla enempää kuin 50 kilpailijaa. Suositeltavaa on jakaa kilpailijat useampaan rataantutustumisryhmään mikäli kilpailijoita on enemmän kuin 40. [Rataantutumisessa](#) ohjaaja saa käyttää apunaan kelloa, ratasuorituksen aikana kelloa ei saa käyttää apuna.

Kilpailutoiminnan erityisluvalla ohjaajalle voidaan myöntää oikeus jatkaa rataantutustumista erityisluvan määritelmän mukaisen ajan yksin tai yhdessä toisten erityisluvan saaneiden ohjaajien kanssa tai muita rataantutustumiseen liittyviä erioikeuksia.

### 2.2 Suorituksen kulku

Ohjaaja saapuu kilpailukehään ja asettaa koiran lähtölinjan taakse valitsemaansa asentoon. Mikäli koira on vielä taluttimessa, talutin ja kaulain otetaan pois. Turvallisuussyistä koiralla ei saa olla koskaan niitä suorituksen aikana, jollei kilpailijalle ole erityisluvassa annettu lupaa poiketa tästä.

Koirakko aloittaa suorituksen lähtöluvan saatuaan. Ajanotto alkaa koiran ohitettua lähtölinjan tai ohjaajan käynnistettyä ajanoton. Kaikenlaiset käskyt ja signaalit ovat sallittuja kilpailusuorituksen aikana.

Ohjaajan tehtävänä on ohjata koira suorittamaan radan alkuosuuden esteet suunnittelemassaan järjestyksessä sekä suorittaa ennalta määrätty loppuosa koskematta itse koiraan tai esteisiin. Ohjaaja ei saa itse suorittaa esteitä eikä mennä niiden yli tai ali. Kilpailusuoritus päättyy ja ajanotto loppuu, kun koira on ylittänyt maaliinjan. Koirakon tulee poistua kilpailukehästä välittömästi.

Koirakko on tuomarin arvostelun alaisuudessa siitä hetkestä, kun he saapuvat kehään, siihen hetkeen, kun he poistuvat kehästä.

### 2.2.1 Radan alkuosuus

Alkuosuuden aikana tarkoituksena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä [ennaltamäärätyn suoritusajan \(yleensä noin 25-35 sekuntia\) puitteissa](#). Pisteitä saa jokaisesta virheettömästi suoritetusta esteestä pisteytystaulukon mukaisesti. Esteiden suoritusjärjestys on vapaasti valittavissa.

#### Esteiden suorittaminen ja pisteytys

Esteiden suorittamisaikana on vapaasti valittavissa (poislukien pituus, keinu ja okseri). Koirakko saa pisteet esteen suorittamisesta koiran suorittamasta esteen virheettömästi loppuun (esim. koiran yksi tassu on koskettanut puomin alastulokontaktia tai koiran kaikki tassut ovat tulleet ulos putkesta). [Gamblersin ratavirheet ovat samat kuin agilitysäännöstyössä esitetyt, paitsi että kieltovirheitä ei arvostella \(B2, kohta 2.3 virheet\)](#).

Koirakko voi saada pisteitä saman esteen [virheettömästi suorittamisesta vain kaksi \(2\) kertaa](#) esteen suorittamisaikana riippumatta. Jos koira yrittää suorittaa esteen onnistumatta siinä, esteen suorittamista voi yrittää uudestaan niin useasti kuin ohjaaja haluaa, kuitenkin niin, että pisteitä voi saada vain kahdesta (2) hyväksytyistä suorituksista.

Tuomari huutaa pistemääriä sitä mukaa [kun](#) koirakko suorittaa esteitä. [Rataa ei korjata ratasuorituksen aikana. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi tippunutta rimaa tai hajonnutta rengasta ei laiteta takaisin paikoilleen, jolloin koira ei enää voi suorittaa estettä onnistuneesti \(koska este ei ole suorituskunnossa\). Kyseiseltä esteeltä ei tällöin ole enää mahdollista saada pisteitä.](#)

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. Jos aika- ja etäisyys-gamblessa on useita vaihtoehtoja, menettää koirakko mahdollisuuden saada pisteitä toisesta vaihtoehdosta mutta voi yrittää vielä toisen suorittamista.

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.

Alkuosuuden **päättymisestä ilmoitetaan riittävän pitkällä** äänimerkillä, joka kertoo radan loppuosuuden **alkamisen**. Äänimerkin kuultuaan ohjaajan on siirryttävä kohti gamble-tehtävää.

Alkuosuudella lisäpisteitä kerryttävät tehtäviä ovat Mini-Gamble sekä Jokeri. Näistä tarkentavia ohjeita on annettu D-osassa.

### 2.2.2 Radan loppuosuus

Loppuosuudessa (eli gamblessä) koiran on suoritettava tuomarin **ennalta määräämä 3-5 esteen muodostama gamble-kuvio** virheettömästi ja annetun ajan sisällä kerätäkseen loppuosuudelle määritellyt pisteet.

Alkuosuuden päättymisen jälkeen, mutta ennen gamble-kuvion suorituksen aloittamista suoritettuja esteitä ei arvostella.

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.

D-osassa on kuvattu erilaisten tehtävävaihtoehtojen selkeyttämiseksi yleisimpiä variaatioita, joita tuomari voi gambleosuudella käyttää. Gamble-tehtävä on kuitenkin aina tuomarin itse suunniteltavissa.



Kuva: Gamble-viiva ylityksen arvostelu

### Pisteiden keräämisen päättymisen loppuosuuden aikana

Koirakko ei saa pisteitä gamble-kuvion suorituksesta, mikäli:

- koirakko tekee suoritusvirheen jollain gamble-kuvion esteellä,
- koira suorittaa gamble-kuvion esteet väärässä järjestyksessä,
- koira suorittaa gamble-kuvion aikana siihen kuulumattoman esteen,
- ohjaaja ylittää etäisyys-gamblerissä määritellyn gamble-viivan gamble-kuvion suorituksen aikana, tai
- koirakko ylittää gamble-kuvion asetetun ihanneajan.

Mikäli gamble-kuvioon sisältyvä este on rikkoontunut alkuosuuden suorituksen aikana, koirakko ei voi suorittaa gamblea hyväksytysti. Koirakon tulee kuitenkin hyväksytyyn tuloksen saamiseksi yrittää gamble-osuutta (vähintään lähettämällä koira ensimmäiselle gamble- esteelle ennen maaliin juoksua). Mikäli tuomari on määrittänyt kaksi eri gamble- vaihtoehtoa ja toisesta on mahdollisuus saada pisteitä, sitä tulee yrittää.

## 2.3 Virheet

Gamblersin ratavirheet ovat samat kuin agility- ja hyppy lajimuodoissa. Kieltovirheitä ei arvostella.

## 2.4 Tuloksen muodostuminen

Koirakon suorittaessa esteitä virheettömästi tuomari ilmoittaa ansaitut pisteet ääneen. Tuomari myös kertoo mahdollisen pisteettömyyden, eli nolla-pistettä, mikäli estesuorituksessa on tapahtunut virhe. Tuomari ja ajanotto ilmoittavat alkuosuuden ajan päättymisestä riittävän pitkällä ja kuuluvalla äänimerkillä.

### Merkitsevä tulos

Merkitsevä tulos muodostuu seuraavasti:

- koirakko kerää alkuosuudelta vähintään vaadittavan pistemäärän pyöristettynä alaspäin täyteen pisteeseen  
*vaadittava pistemäärä = alkuosuuden suoritus aika x 0,6 pistettä/s*  
esimerkiksi:  $vp = 31 \text{ s} \times 0,6 \text{ p/s} = 18,6 \text{ p} \rightarrow 18 \text{ p}$
- suorittaa gamble-tehtävä onnistuneesti sekä
- ylittää maalihypyn

Jos radalla ei ole erikseen alku ja loppuosuuden aikaa (kerroingamble), on luokanvaihtoon oikeuttavan tuloksen pistemäärä = suoritukseen käytettävä aika x 0,6, joista vähintään 10 pistettä kerättynä gamble-tehtävästä.

Voittaja on se koirakko, joka saa radalta suurimman pistemäärän. Mikäli koirakoilla on sama pistemäärä, on nopeamman ajan tehnyt koirakko voittaja. Mikäli koirakoilla on sama pistemäärä ja sama suoritus aika, niin koirakko, joka on suorittanut gamble-tehtävän hyväksytysti on voittaja. Muissa tapauksissa sijoitus jaetaan.

## 2.5 Kilpailusuorituksen hylkääminen

Yleiset hylkäysperusteet on määritetty kilpailusäännössä.

Mikäli koira rikkoo suoritusvuorossa olevan esteen suoritus hylätään.

Gamblersista saa hylätyn suorituksen mikäli koirakko saa ulkopuolista apua ajanottoon tai ohjaaja kuluttaa aikaa ennen loppugamblen alkua yrittämättä aktiivisesti kerätä pisteitä.

Hylkäyksen jälkeen toimitaan tuomarin antamien ohjeiden mukaisesti. Mikäli suoritus ei ole kilpailunomainen, agilitytuomari voi velvoittaa koirakon poistumaan radalta välittömästi.

## 3. SAGIN LAJIIN LIITTYVIEN LAJIN TOIMINTAOHJEIDEN NOUDATTAMINEN

Muilta osin noudatetaan SAGIn lajiin liittyviä lajin toimintaohjeita.

## 4. MUUTOKSET LAJI- JA ARVOSTELUOHJEeseen

Muutokset ohjeeseen vahvistaa Kennelliitto SAGIn hallituksen esityksestä.