



# B.4-OSA Laji- ja kilpailuohje lajimuoto snooker

## Sisällysluettelo

<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
<b>1.5 KOKONAISAIKA</b>	<b>4</b>
<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>4</b>
<b>2.2.2 Radan loppuosuus</b>	<b>6</b>
2.3 VIRHEET	6
2.4 TULOKSEN MUODOSTUMINEN	6
<b>2.5 KILPAILUSUORITUKSEN HYLKÄÄMINEN</b>	<b>6</b>
<b>3. SAGIN LAJIIN LIITTYVIEN LAJIN TOIMINTAOHJEIDEN NOUDATTAMINEN</b>	<b>6</b>
<b>4. MUUTOKSET LAJI- JA ARVOSTELUOHJEESEEN</b>	<b>7</b>



## B.4-OSA LAJI- JA KILPAILUOHJE: LAJIMUOTO SNOOKER

Snookerin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia kykyjä sekä koiran monipuolisuutta ja esteiden erottelutaitoja. Ratasuoritus on kaksiosainen ja koirakon tehtävänä on yrittää kerätä mahdollisimman paljon pisteitä kilpaillen kelloa vastaan. Voittaja on koirakko, jolla on suurin määrä pisteitä nopeimmalla ajalla.

### 1. RATASUUNNITTELU

Radan suunnittelussa ja rakentamisessa agilitytuomarin tulee käyttää erilaisia kansallisia esteitä monipuolisesti. Tasoluokkien eroina ovat punaisten hyppyjen ja isojen piste-esteiden sijoittelu, loppuosuuden vaatimustaso sekä käytettävät esteet ja estesarjat. 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

Snooker 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

- Esteille määritellään pisteet yhdestä (1) seitsemään (7). Yksittäiset punaiset hyppy ovat yhden (1) pisteen arvoisia ja niiden tulee olla radalla selvästi punaisella merkittyjä. Kaikki muut vapaavalintaiset esteet merkitään numeroilla kahdesta (2) seitsemään (7) ja estesarjat lisäksi kirjaimilla A, B ja C. Numerot kertovat kyseisten esteiden suorituksesta saatavan pistemäärän. Keinusta, pituudesta ja okserista koirakko saa pisteet sillä edellytyksellä, että ne on suoritettu niiden sääntöjenmukaiseen suoritussuuntaan.
- 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.

Alla on listattu pistemäärät ja niitä vastaavat värit joilla voidaan merkitä eri estesarjoja. Valinnaiset esteet voidaan merkitä numeron lisäksi taulukonmukaisilla kartioilla tai lipuilla merkiten numerot selkeästi.

B.4-OSA LAJI- JA KILPAILUOHJE: LAJIMUOTO SNOOKER

Taulukko 1. Snooker-värit pistemäärittäin

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

Tuomari määrittelee yhden tai useamman lähtölinjan sekä maalilinjan. Jos lähtö ja maali ovat hyppyjä, niitä ei lasketa mukaan snooker-radalla oleviin esteisiin eikä niiden suorittamisesta anneta pisteitä tai virhepisteitä. Jos koira suorittaa lähtö- tai maalihypyn keskellä rataa, suoritus loppuu. Säilyttääkseen pisteet tilanteessa jossa koira suorittaa lähtöhypyn keskellä rataa, koirakon tulee suorittaa vielä maalihyppy.

### Radan määrittely

- Radan pituus vaihtelee taktisten strategisten valintojen mukaan.
  - Radalla tulee olla vähintään yhdeksän (9) estettä lukuunottamatta mahdollisia lähtö- ja maalihyppyjä. Näistä vähintään kolmen (3) tulee olla punaisia yhden pisteen hyppyjä. Lisäksi radalla pitää olla vähintään kaksi (2) seuraavista esteistä:
    - Kontaktieste (puomi, A-este tai keinu)
    - Pujottelu (pujottelu, games-pujottelu tai kahta (2) erillistä games-pujottelua)
    - Kahden esteen sarjaeste
    - Kolmen esteen sarjaeste
  - Kahden loppuosuudella peräkkäin suoritettavan esteen suoritusetaisyys toisistaan on vähintään viisi (5) metriä.

### Sarjaeste

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

Jos koira suorittaa sarjaesteen osan useamman kerran kuin sarjaesteen kohdalla on pisteiden keräämiseksi sallittu, katsotaan se kahden vapaavalintaisen esteen peräkkäiseksi suorittamiseksi ja tämän vuoksi pisteiden kerääminen loppuu siihen.

## 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 ratapiirroksen kilpailunjärjestäjälle. Radan rakentaminen on kilpailunjärjestäjän vastuulla.

Agilitytuomarin suunnitteleman radan esteet pisteytetään. Numerokylttien, kartioiden, lippujen 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 määrittämässä kilpailuissa suoritus aika tulee mitata ensisijaisesti sähköisellä ajanottolaitteistolla. Muissa virallisissa kilpailuissa tulee käyttää sähköistä ajanottoa, mikäli se on mahdollista toteuttaa. Mikäli sähköistä ajanottoa ei voida luotettavasti sääntöjen määrittämällä tavalla järjestää, voi kilpailunjärjestäjä käyttää käsiajanottoa. SAGI voi antaa ajanottolaitteita koskevia lisäohjeita.

Ajanotto käynnistyy koiran ylittäessä tuomarin määrittelemän lähtölinjan/lähtöhypyn ja päättyy koiran ylittäessä maalilinjan/maalihypyn. Ajanotto pysäytetään vasta koiran ylittäessä maalilinjan, vaikka kokonaisaika olisi jo ylittynyt.

### 1.5 Kokonaisaika

Agilitytuomari määrittää kilpailusuorituksen kokonaisajan kilpailun tasoluokan, erityispiirteiden ja vallitsevien olosuhteiden mukaan.

Kokonaisaikaan voidaan tehdä tarkennuksia kilpailuluokan viiden (5) ensimmäisen tuloksen tehneen koirakon suorituksen perusteella. Agilitytuomarin on ilmoitettava tuomarinsihteerille kokonaisajan 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. Rataantutustumisessa 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 suunnittelemaansa 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 maalilinjan. 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

Koirakko suorittaa vuorotellen punaisia hyppyjä ja vapaavalintaisia esteitä tai estesarjoja. Koirakko saa pisteitä jokaisesta virheettömästi suoritetusta esteestä tai estesarjasta (A-B-C).

Ensimmäisen vaiheen aikana koirakon tulee yrittää vähintään kolmen (3) punaisen hypyn suorittamista. Koirakko voi yrittää neljännen punaisen hypyn suorittamista ennen loppuosuudelle siirtymistä. Tuomari voi halutessaan rajata suoritettavien punaisten esteiden määrän kolmeen, vaikka radalla olisi ylimääräisiä punaisia esteitä.

Alkuosuuden aikana koiran voi pysäyttää radalla tarvittaessa. Esim. koiran on tarkoitus mennä punaiselta seiskalle, mutta se suorittaakin matkalla nelosen. Ohjaaja saa käskeä 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.

### Punaisen hypyn suorittaminen

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 virheettömästi, koirakon tulee seuraavaksi suorittaa vapaavalintainen este tai estesarja. Mikäli punaisen esteen rima tippuu koiran suorituksen yhteydessä, koirakko ei saa yrittää vapaavalintaisen esteen suorittamista, vaan koirakon tulee yrittää toisen punaisen hypyn suorittamista. Mikäli alkuosuuden viimeistäkään punaista estettä (joko kolmas tai neljäs) ei suoriteta virheettömästi, koirakon tulee jatkaa suoraan loppuosuudelle.

### Vapaavalintaisten esteiden suorittaminen

Koiran katsotaan aloittaneen vapaavalintaisen esteen suorittamisen kun koira koskee estettä, aloittaa sen suorittamisen jostain suunnasta (esim. juoksee pujottelun läpi) 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. Mikäli koira tekee estevirheen, esimerkiksi koira hyppää

kontaktiesteen lappeen ylitse tai ei suorita kaikkia estesarjaan kuuluvia esteitä, koirakko ei saa pisteitä ko. esteestä tai estesarja. Koirakko ei myöskään saa kyseiseltä esteeltä/estesarjalta pisteitä, jos ohjaaja koskee esteeseen tai auttaa esteellä fyysisesti koira. Alkuosuudella ei tuomita kieltoja, joten koira saa yrittää esteen suoritusta "kiellon sattuessa" kunnes koira suorittaa esteen. Mikäli koira suorittaa esteen tai estesarjan virheet, koirakko saa esteen tai estesarjan pistearvoa vastaavan määrän pisteitä. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset suoritusvirheet.

Kahden valinnaisen esteen suorittaminen peräkkäin, johtaa pisteiden keruun loppumiseen.

Saman vapaavalintaisen esteen saa alkuosuuden aikana suorittaa useamman kerran. Pudonneita rimoja ja hajonnutta rengasta ei korjata radan aikana. Mikäli koira suorittaa rikkoutuneen esteen tai estesarjan, koira saa siitä seuraavalla suorituskerralla normaalit pisteet sekä alku- että loppuosuudella.

#### **Pisteiden keräämisen päättyminen alkuosuuden aikana**

Koiran pisteiden kerääminen päättyy snooker-radan alkuosuuden 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 vapaavalinnaisen esteen
- Koirakko suorittaa kaksi vapaavalintaista estettä peräkkäin
- Radan kokonaisaika umpeutuu

Jos radan suoritus päättyy yllä mainitulla tavalla, tulee koirakon ylittää maaliviiva tai maalieste pysäyttääkseen ajanoton, sekä säilyttääkseen keräämänsä pisteet.

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

Koirakon pisteiden keruu päättyy, mikäli

1. koira aloittaa loppuosuuden suorittamisen ennen kuin koira on yrittänyt vähintään kolmea punaista hypyä; tai
2. koirakko siirtyy viimeisen virheettömästi suoritettuna punaisen hypyn jälkeen suoraan loppuosuudelle suorittamatta piste-estettä virheettömän punaisen hypyn jälkeen.

#### **2.2.2 Radan loppuosuus**

Loppuosuudella koiran tulee suorittaa vapaavalintaiset esteet niiden pisteiden mukaisessa järjestyksessä kahdesta seitsemään virheettömästi (2-3-4-5-6-7, huomioiden mahdolliset sarjaestemerkinnot) sekä ylittää maalilinjan/-hypyn ajan pysäyttämiseksi.

#### **Pisteiden keräämisen päättyminen loppuosuuden aikana**

Koirakon pisteiden keruu päättyy, mikäli koira suorittaa esteet väärässä järjestyksessä, estesuorituksessa tapahtuu virhe, kielto tai radan kokonaisaika ylittyy.

Kun pisteiden kerääminen päättyy virheen tai kokonaisajan ylittymisen johdosta, pitää koira ohjata välittömästi maaliviivan/maalihypyn yli ajanoton pysäyttämiseksi ja pisteiden säilyttämiseksi. Koirakko saa

esteen tai estesarjan pistearvoa vastaavan määrän pisteitä, kun koira on suorittanut este/estesarjan viimeisen esteen hyväksytysti ennen kokonaisajan loppumista (esim. tassu ehtii osua alastulokontaktille, koiran kroppa on riman yli jne).

Tuomari ja ajanotto ilmoittavat pisteiden keräämisen päättymisestä riittävän pitkällä ja kuuluvalla äänimerkillä. Kun pisteyden kerääminen päättyy, matkalla maalihypyille koira voi suorittaa mitä tahansa esteitä matkan varrelta. Niistä ei saa pisteitä, mutta niistä ei myöskään tule mitään sanktioita.

## 2.3 Virheet

Snookerin suoritusvirheet ovat samat kuin agility- ja hyppy lajimuodoissa. Kieltovirheitä ei arvostella radan alkuosassa.

## 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 pisteiden keräämisen päättymisestä riittävän pitkällä ja kuuluvalla äänimerkillä.

### Merkitsevä tulos

Merkitsevä tulos muodostuu seuraavasti:

- koirakko kerää vähintään 37 pistettä ja
- ylittää maalihypyn/maalilinjan.

Voittaja on se koirakko, joka saa radalta suurimman pistemäärän. Jos kaksi tai useampi koirakko saa samassa kilpailuluokassa saman määrän pisteitä, voittaa näistä nopeimman ajan tehnyt. Mikäli koirakoilla on sama pistemäärä ja sama suoritus aika, niin koirakko, joka on kerännyt alkuosasta enemmän pisteitä on voittaja. Muissa tapauksissa sijoitus jaetaan.

## 2.5 Kilpailusuorituksen hylkääminen

Yleiset hylkäysperusteet on määritetty kilpailusäännössä.

Mikäli koira rikkoo suoritusvuorossa olevan esteen suoritus hylätään.

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), koirakon suoritus hylätään.

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.