



**HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE**

# Hoopers-lajimuodon toimintaohje

<u>1. Johdanto</u>	<u>1</u>
<u>2. Kilpailupäivän valmistelevat työt</u>	<u>2</u>
<u>2.1 Kilpailualue</u>	<u>2</u>
<u>2.2 Aikataulun laskenta</u>	<u>2</u>
<u>2.3 Ohjausalueen valvoja</u>	<u>2</u>
<u>2.4 Palkintojenjako</u>	<u>2</u>
<u>3. Ratasuunnittelu</u>	<u>2</u>
<u>3.1 Tasoluokat</u>	<u>3</u>
<u>3.2 Hoopin suorittaminen</u>	<u>4</u>
<u>3.3 Hooperstunnelin suorittaminen</u>	<u>5</u>
<u>3.4 Tynnyrin ja veräjän suorittaminen</u>	<u>7</u>
<u>3.5 Esteyhdistelmät</u>	<u>9</u>
<u>3.5.1 Aalto</u>	<u>9</u>
<u>3.5.2 Portaat</u>	<u>10</u>
<u>4. Radanrakennus</u>	<u>11</u>
<u>4.1 Ohjausalue</u>	<u>11</u>
<u>4.2 Ohjausalueen sijoittelu</u>	<u>11</u>
<u>4.3 Esteiden numerointi</u>	<u>12</u>
<u>5. Arvostelu</u>	<u>12</u>
<u>6. Ratasuoritus</u>	<u>13</u>
<u>6.1 Lähtö</u>	<u>13</u>
<u>6.2 Maali</u>	<u>13</u>
<u>6.3 Palkkaaminen radalla</u>	<u>13</u>
<u>6.4 Estesuoritukset ja virheet</u>	<u>14</u>
<u>6.5 Ohjausalueen virheet</u>	<u>19</u>
<u>7. Muut asiat</u>	<u>19</u>
<u>7.1 Suoritusajan kirjaaminen tuloksiin</u>	<u>19</u>
<u>7.2 Erityisluvut</u>	<u>19</u>
<u>7.3 Pillin käyttö ohjauksessa</u>	<u>19</u>
<u>8. Muutokset</u>	<u>19</u>



## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 1. Johdanto

Tämän lajimuodon toimintaohjeen tarkoitus on auttaa kaikkia tuomareita ymmärtämään ja tulkitsemaan hoopersin 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.

Hoopers-lajimuodon toimintaohjeita päivitetään tarvittaessa. Ohjeista tulee aina noudattaa uusinta versiota.

### 2. Kilpailupäivän valmistelevat työt

#### 2.1 Kilpailualue

Kilpailualue suositellaan suunniteltavan siten, että alueella on selkeät sisääntulo- ja poistumisalueet. Alueet voi esittää ratapiirroksessa.

#### 2.2 Aikataulun laskenta

Aikataulun laskennassa suositellaan käytettäväksi seuraavia aikoja:

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| • radan rakentaminen | 15-20 min             |
| • rataantutustuminen | vähintään 7 min/ryhmä |
| • suoritus aika 1 lk | 60-75 s / koirakko    |
| • suoritus aika 2 lk | 60-75 s / koirakko    |
| • suoritus aika 3 lk | 60-75 s / koirakko    |

Yhdessä rataantutustumisessa ei saa olla enempää kuin 20 kilpailijaa. Rataantutustumisaikaa suositellaan pidennettäväksi, mikäli kilpailijoita on enemmän kuin 16.

#### 2.3 Ohjausalueen valvoja

Ohjausalueen valvoja voi olla yksi tai useampi. Ohjausalueen valvoja ilmoittaa virheet tuomarille, joka vahvistaa virheet. Tuomari ja ohjausalueen valvoja sopivat kuinka virheet näytetään/kerrotaan. Ohjausalueelta annettavat virheet vahvistaa tuomari koiran maaliintulon jälkeen. Ohjausalueen ylittämisestä annettava virhe suositellaan merkittävän tuomarin sihteerin lappuun muista virheistä erottuvasti.

#### 2.4 Palkintojenjako

SAGI haluaa täsmentää, että hoopersissa alemmissa luokissa (1 lk ja 2 lk) suoritusajalla ei ole merkitystä. Esim. kaikki merkitsevän tuloksen saaneet voidaan palkita ja/tai voidaan käyttää ns. tuomarin kannustus-palkintoa (katso D.1, palkintojenjakoa koskeva ohjeistus).

## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 3. Ratasuunnittelu

Hyvin suunniteltu rata on virtaava, jolla vaaditaan koirakolta taitoa suorittaa se sujuvasti. Ratasuunnittelun lähtökohtana tulee olla turvallisuus vallitsevissa olosuhteissa.

Sähköistä ajanottoa käyttäessä kannattaa rata suunnitella niin, että maalihooppi suoritetaan vain kerran. Osassa ajanottolaitteita lähtöhooppia ei voi suorittaa radalla uudestaan. Mikäli lähdön voi suorittaa useamman kerran kisajärjestäjä informoi tuomaria tästä ajoissa.

Kisajärjestäjä informoi tuomaria sähköisen ajanoton ominaisuuksista, sijoittelusta sekä uudelleen suoritettavuudesta.

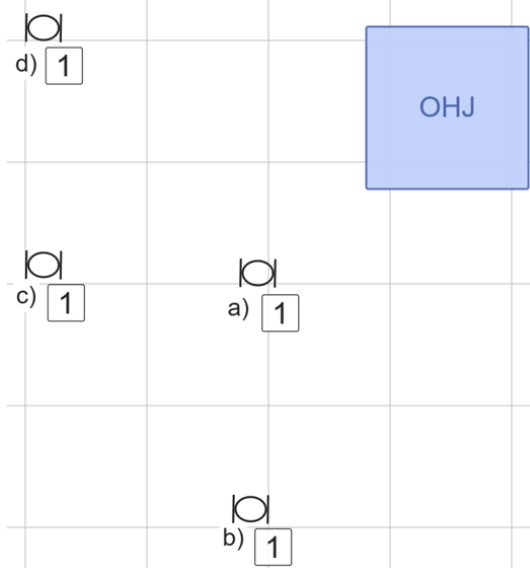
#### 3.1 Tasoluokat

Ratasuunnittelussa tulee ottaa huomioon tasoluokkien erot. Tasoluokassa 1 ei suositella käytettäväksi käännöksiä pois päin ohjaajasta. Tasoluokassa 1 on suositeltavaa, että lähtöhooppi sijaitsee ohjausalueen vieressä eikä lähdössä tarvitse leieröidä muita esteitä. Lähdön vaikeuteen vaikuttaa lisäksi lähdön kulma sekä etäisyydet ohjausalueeseen nähden.

**Kuva1:** Lähtöhoopin sijoittelu ohjausalueeseen nähden vaikuttaa lähdön vaativuuteen.

- Helppo - Lähtöhooppi lähellä ohjausaluetta. Koira näkee lähtöhoopin ja ohjaajan samassa suunnassa.
- Lähtöhooppi ja ohjausalue koiran näkökulmasta samassa suunnassa. Etäisyys ohjausalueeseen lisää lähdön haastetta
- Lähtöhoopin etäisyys ohjausalueeseen sivutaisuunnassa lisää haastetta. Koiran tulee kääntää fokus pois ohjaajasta.
- Haastava - lähtöhooppi kaukana ohjausalueesta. Ohjaaja koiran sivulla tai koiran takana.

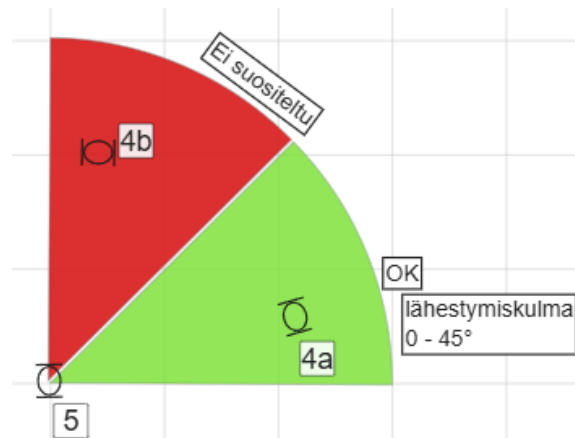
Lähtöhoopin sijoittelu ohjausalueeseen nähden



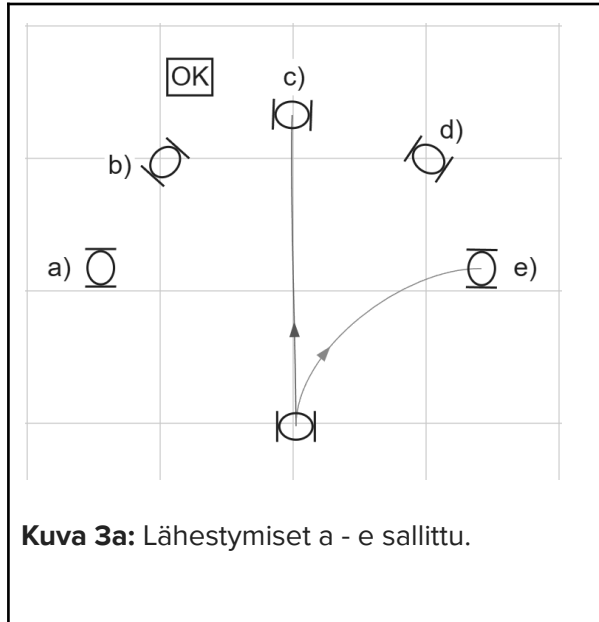
**HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE**

**3.2 Hoopin suorittaminen**

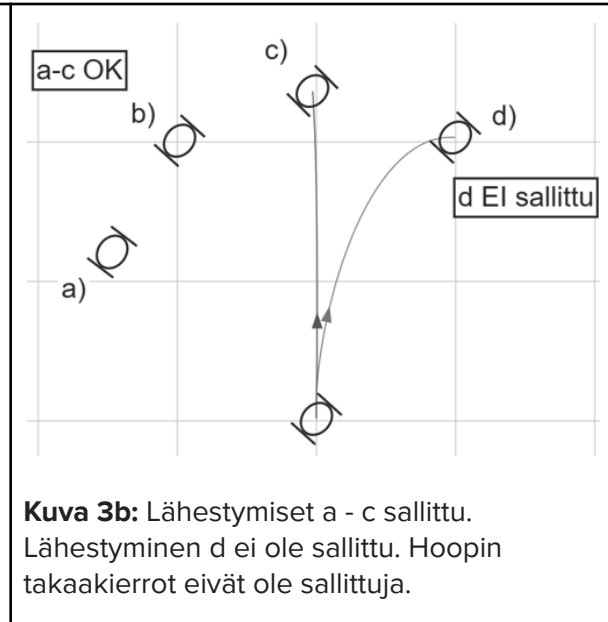
Hoop on luonteeltaan läpimentävä este. Kuvissa 2 ja 3 on esitetty sallitut lähestymiset hoopille. Hoopille lähestymiskulman tulee olla avoin (tulokulma 0 - 45°). Hooppia ei voi suorittaa ns. takaakierron kulmasta.



**Kuva2:** Suositeltu lähestymiskulma hoopille.



**Kuva 3a:** Lähestymiset a - e sallittu.



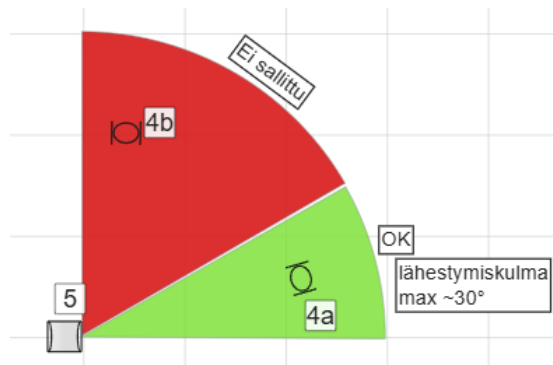
**Kuva 3b:** Lähestymiset a - c sallittu. Lähestyminen d ei ole sallittu. Hoopin takaakierrat eivät ole sallittuja.

## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

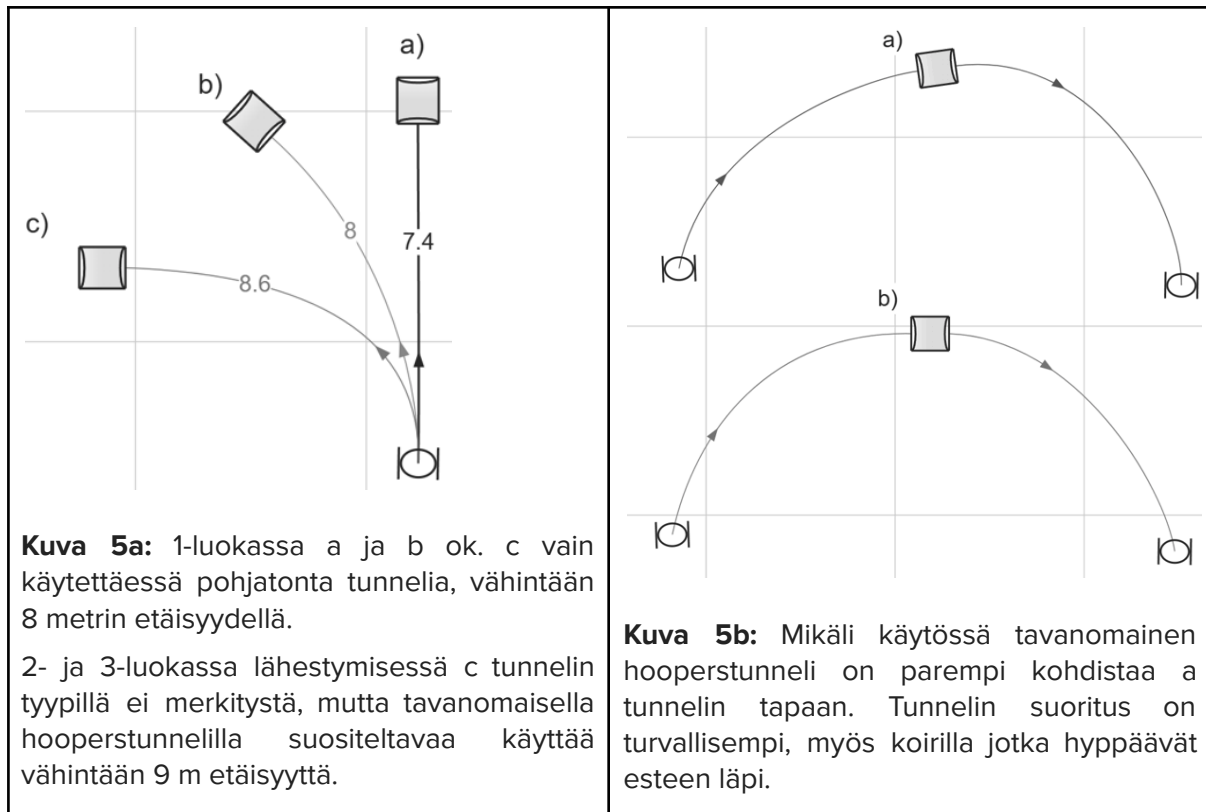
### 3.3 Hooperstunnelin suorittaminen

Hooperstunneli on luonteeltaan läpimentävä este. Tunnelille suositellaan suoraa tai laajoja lähestymislinjoja.

- Tunnelin sijoittelussa tulee huomioida myös radan tasoluokka.
- Tunnelin lähestymiskulmat tavanomaisille hooperstunneleille suositellaan olevan enintään 20 ° tulokulma ja pohjattomille tunneleille enintään 30° tulokulma.
- Tunnelin tulee sijaita mahdollisimman suoralla juoksulinjalla tai laajoissa kaarteissa.
- Kaarteissa tunnelin lähestymisen tulee olla vähintään 8 metriä.
- 2- ja 3-luokassa voidaan käyttää jyrkempiä lähestymiskulmia (kuva 5a), tällöin esteelle on oltava riittävän pitkä lähestyminen (vähintään 9 metriä).



**Kuva 4:** Tunnelin lähestymiskulmien tulisi olla vihreällä alueella tunnelin sisäänmenokulmasta aiheutuvien vammojen välttämiseksi.

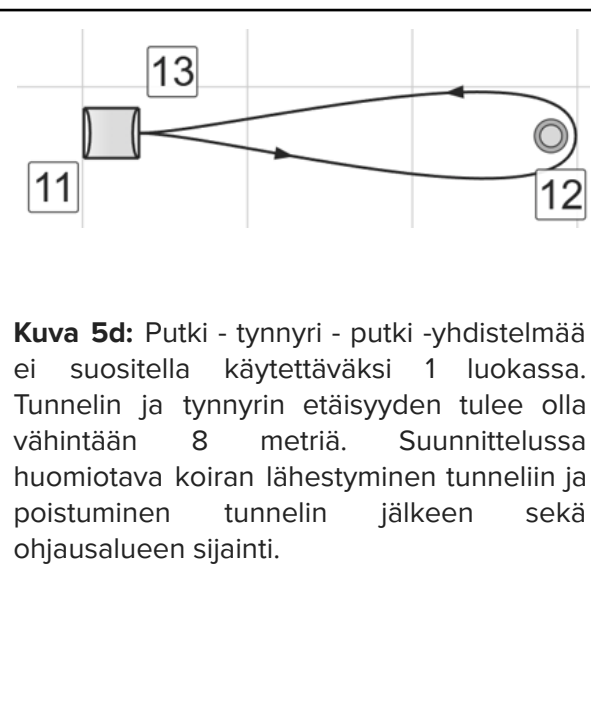
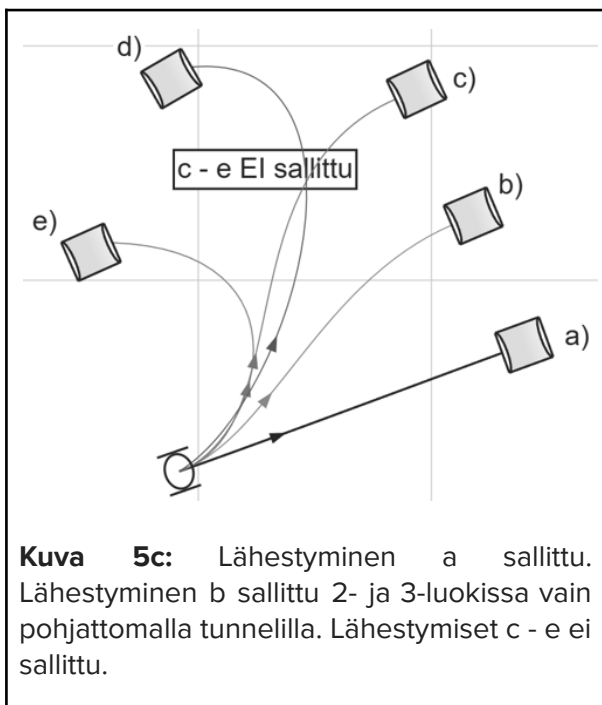


**Kuva 5a:** 1-luokassa a ja b ok. c vain käytettäessä pohjattonta tunnelia, vähintään 8 metrin etäisyydellä.

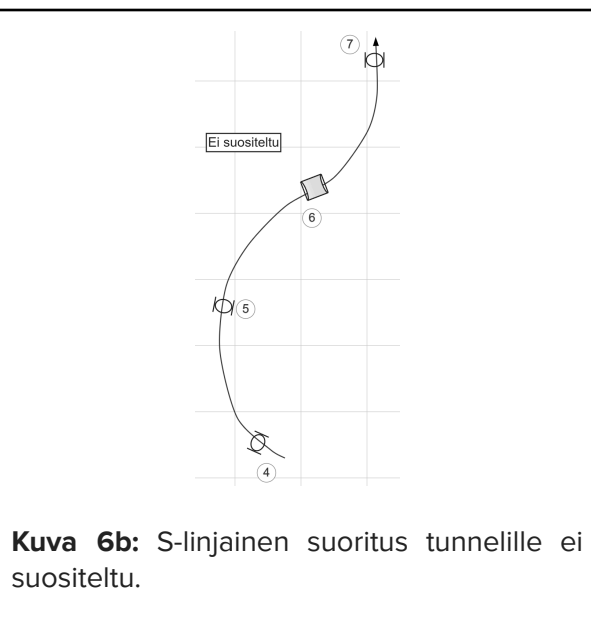
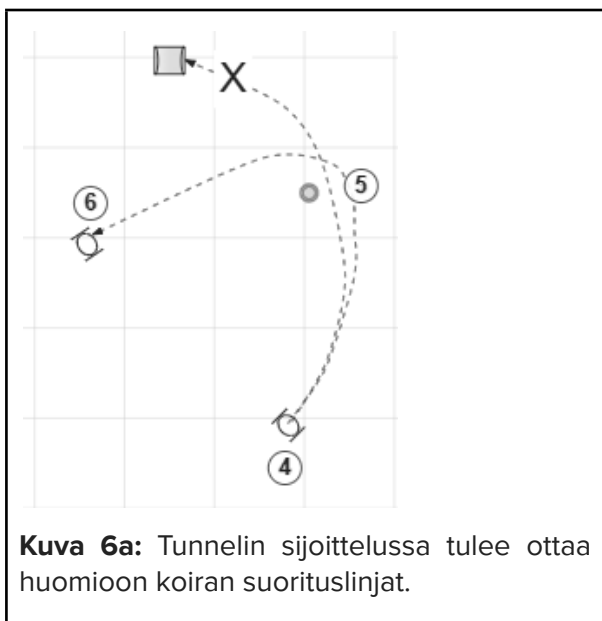
2- ja 3-luokassa lähestymisessä c tunnelin tyypillä ei merkitystä, mutta tavanomaisella hooperstunnelilla suositeltavaa käyttää vähintään 9 m etäisyyttä.

**Kuva 5b:** Mikäli käytössä tavanomainen hooperstunneli on parempi kohdistaa a tunnelin tapaan. Tunnelin suoritus on turvallisempi, myös koirilla jotka hyppäävät esteen läpi.

HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



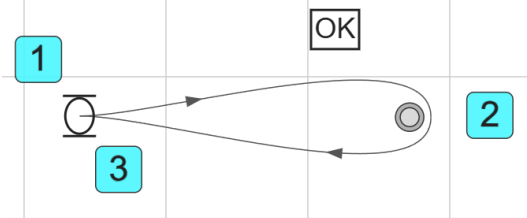
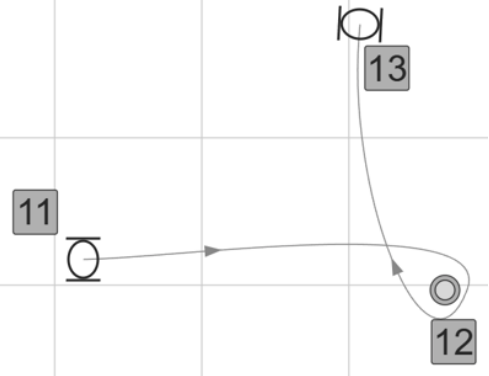
Mikäli tunnelia käytetään ns. ansaasteenä, tulee ratasuunnittelussa huomioida ansaasteen turvallinen lähestyminen huomioiden myös etäisyys. Tunnelia ei kuitenkaan suositella käytettävän ansaasteenä 1-luokassa. Erityisesti tunnelin sijoittelua kääntävän tynnyrin jälkeen tulee tarkastella huolellisesti (kuva 6a).

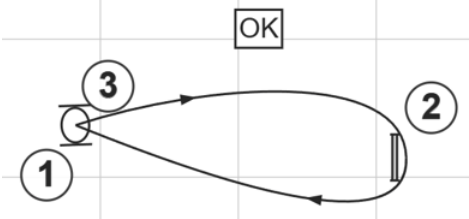
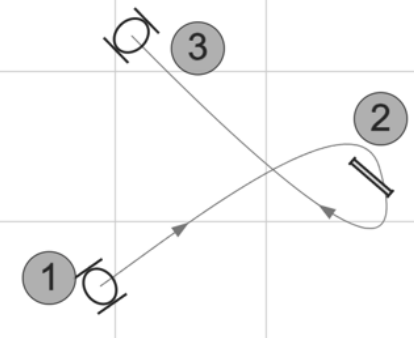


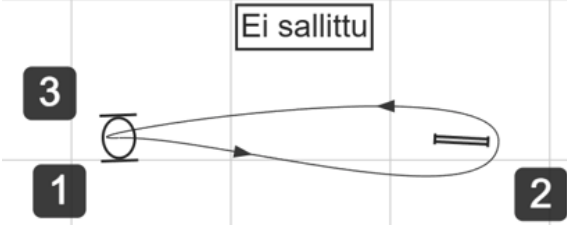
HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 3.4 Tynnyrin ja veräjän suorittaminen

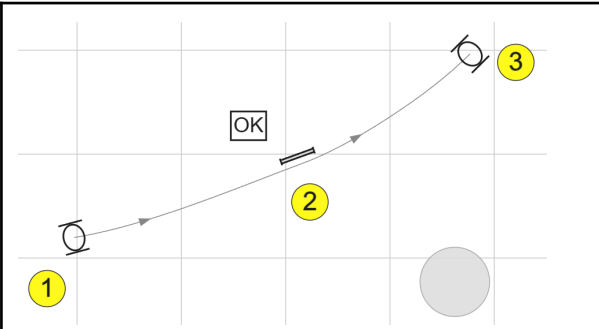
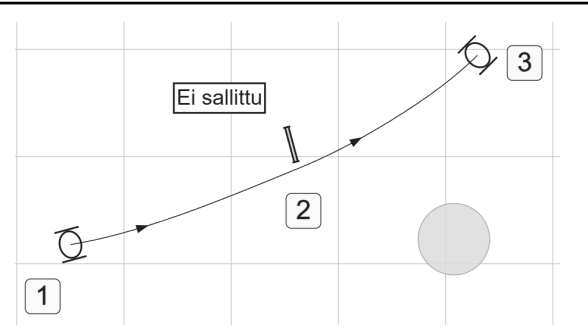
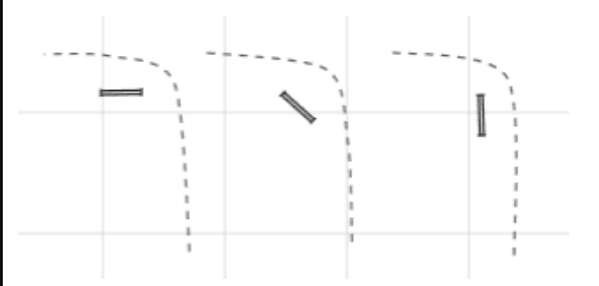
Tynnyri ja veräjä ovat luonteeltaan kierrettäviä esteitä.

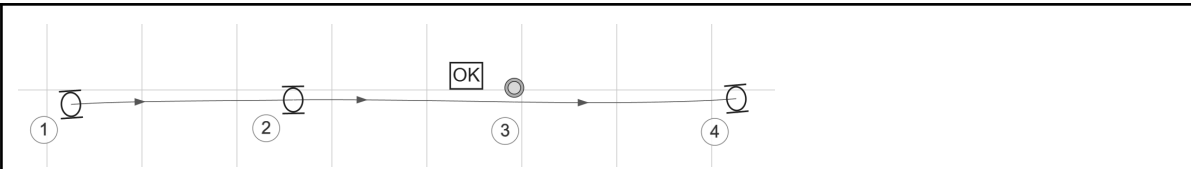
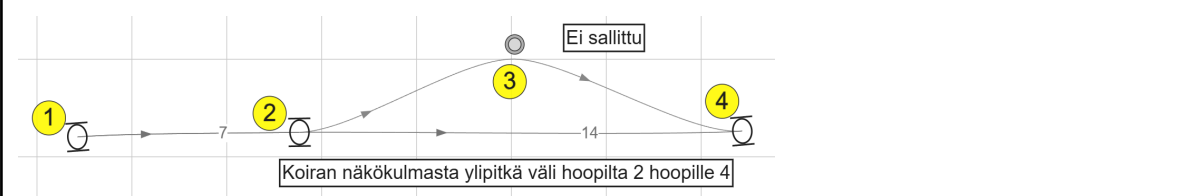
 <p><b>Kuva 7a:</b> 180° kierto tynnyrillä sallittu kaikissa tasoluokissa.</p> <p>180° kierto voi olla tynnyrillä valinnaiseen suuntaan. Numeron sijoittelulla tulee kertoa suoritussuunta.</p>	 <p><b>Kuva 7b:</b> enintään 270° kierto tynnyrillä sallittu 3-luokassa. Sallittu myös 2 luokassa 11.2026 alkaen.</p>
--	---

 <p><b>Kuva 8a:</b> Veräjän 180° kierto sallittu kaikissa tasoluokissa (kuten Kuva 7a tynnyri).</p> <p>Veräjän 180° kierrossa valinnainen suoritussuunta ei sallittu.</p>	 <p><b>Kuva 8b:</b> enintään 270° kierto veräjällä sallittu 3-luokassa. Sallittu myös 2 luokassa 11.2026 alkaen.</p>
--	--

 <p><b>Kuva 8c:</b> Kuvan mukainen veräjän asettelu ei sallittu. Poikkeuksena esteyhdistelmänä (kuva 11d).</p>	
---	--

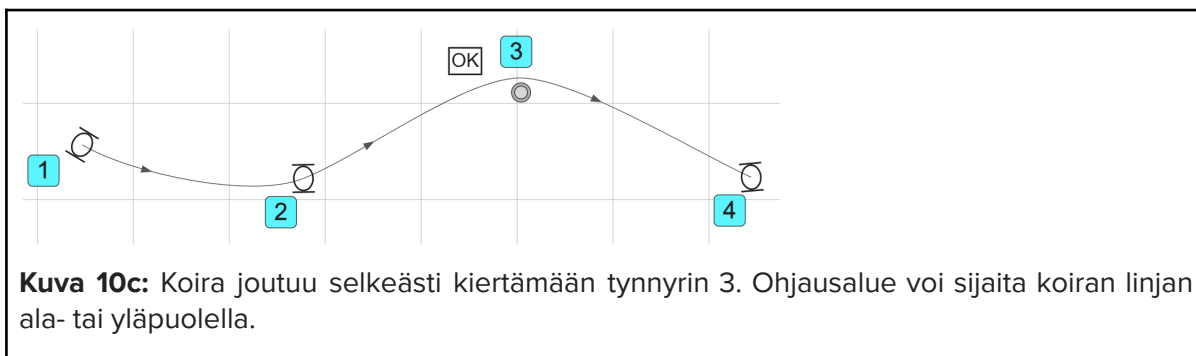
HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

 <p><b>Kuva 9a:</b> Veräjän suorittaminen pitkän sivun ohi.</p>	 <p><b>Kuva 9b:</b> Veräjää ei voi suorittaa päädyn ohi.</p>
 <p><b>Kuva 9c:</b> Veräjää voidaan lähestyä käännoksessä pitkän sivun tai päädyn kautta.</p>	

 <p><b>Kuva 10a:</b> Tynnyrin ja veräjän ohittaminen sallittu. Ohjausalue voi sijaita koiran linjan ala- tai yläpuolella.</p>
 <p><b>Kuva 10b:</b> Tynnyrin ja veräjän ohittaminen niin että este ei ole koiran linjalla ei ole sallittu. Koiran näkökulmasta kuvassa ylipitkä väli hoopilta 2 hoopille 4. Tynnyri 3 ei ole koiran näkökulmasta suoritettava este.</p>



## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



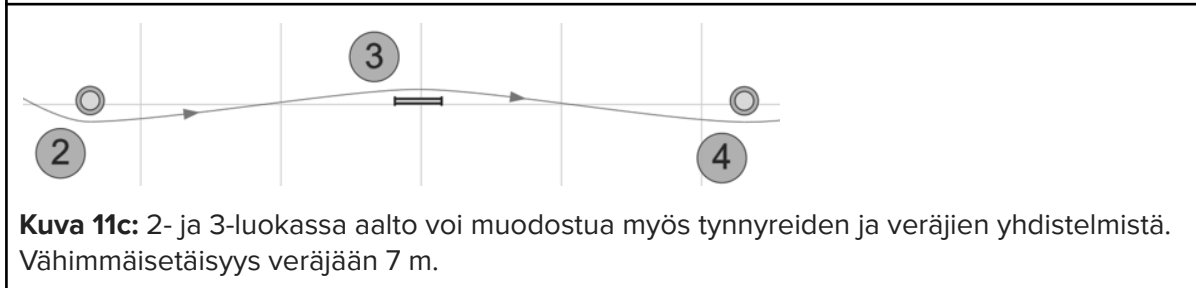
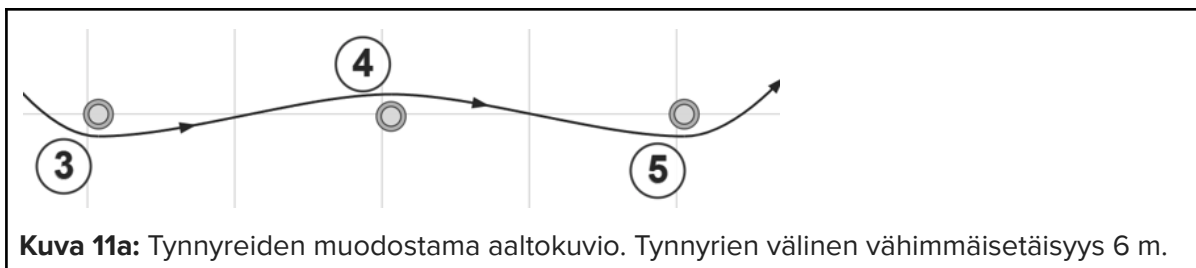
### Muuta huomioitavaa veräjässä

Veräjän tulee erottua taustasta hyvin. Veräjään voi lisätä näkyvyyttä parantavaa kontrastiväriä esimerkiksi teipin avulla.

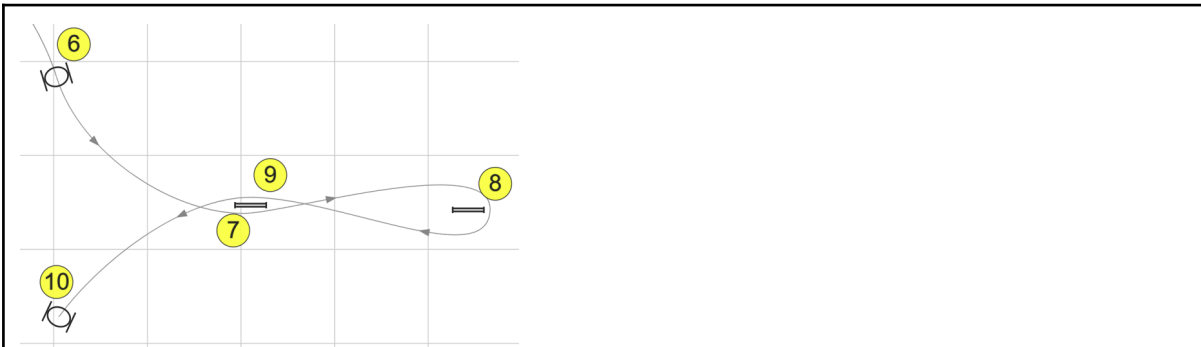
### 3.5 Esteyhdistelmät

Esteyhdistelmissä jokainen este arvostellaan erikseen. Esteiden etäisyydet mitataan esteiden keskipisteestä.

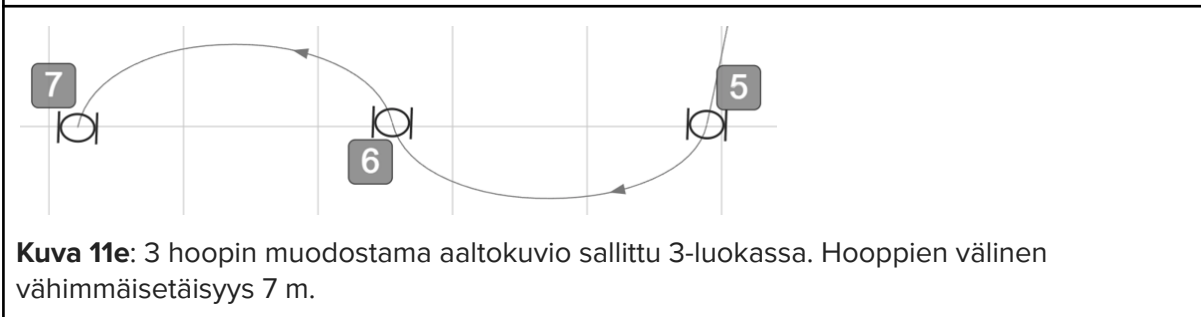
#### 3.5.1 Aalto



## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



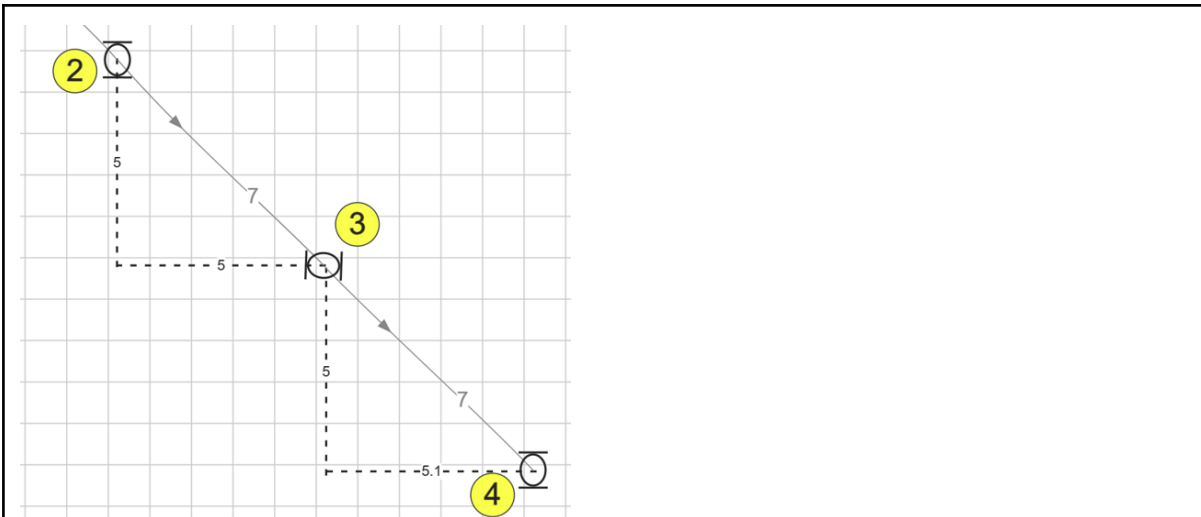
**Kuva 11d:** 3-luokassa sallittu edestakaisin suoritettava aalto. Voidaan toteuttaa veräjien ja/tai tynnyriensä avulla. Aallossa voi olla 2-3 osaa.



**Kuva 11e:** 3 hoopin muodostama aaltokuvio sallittu 3-luokassa. Hooppien välinen vähimmäisetäisyys 7 m.

### 3.5.2 Portaatt

Portaatt koostuvat 3-4 hoopista.



**Kuva 12:** Hooppien muodostamat portaatt. Portaissa hoopit sijoitetaan tasavälein. Koiran linja hooppien läpi on suora. Kuvassa portaatt, joissa hooppien välinen etäisyys 7 m.

## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 4. Radanrakennus

#### 4.1 Ohjausalue

Ohjausalueen tulee erottua hyvin kilpailualustasta. Vaaleat värit suositeltuja.

Ohjausalue merkitään yhtenäisellä leveällä nauhalla, litteillä rimoilla, letkulla tai putkella. Teippiä tai merkkipöytä ei suositella.

Mikäli käytetään ohjausaluetta joka voi liikkua tulee sen paikka merkitä. Ohjausalueen voi kiinnittää alustaan joko kokonaan tai reunoista osittain. Esim. nauhan kiinnitys kulmista ja keskeltä sivua riittää.

Ohjausalueen merkkinä ei voi käyttää kartiota tai tötteröitä.

Kilpailunjärjestäjä ilmoittaa tuomarille käytössä olevan ohjausalueen muodon samalla, kun muut kilpailupaikan ja esteiden tiedot.

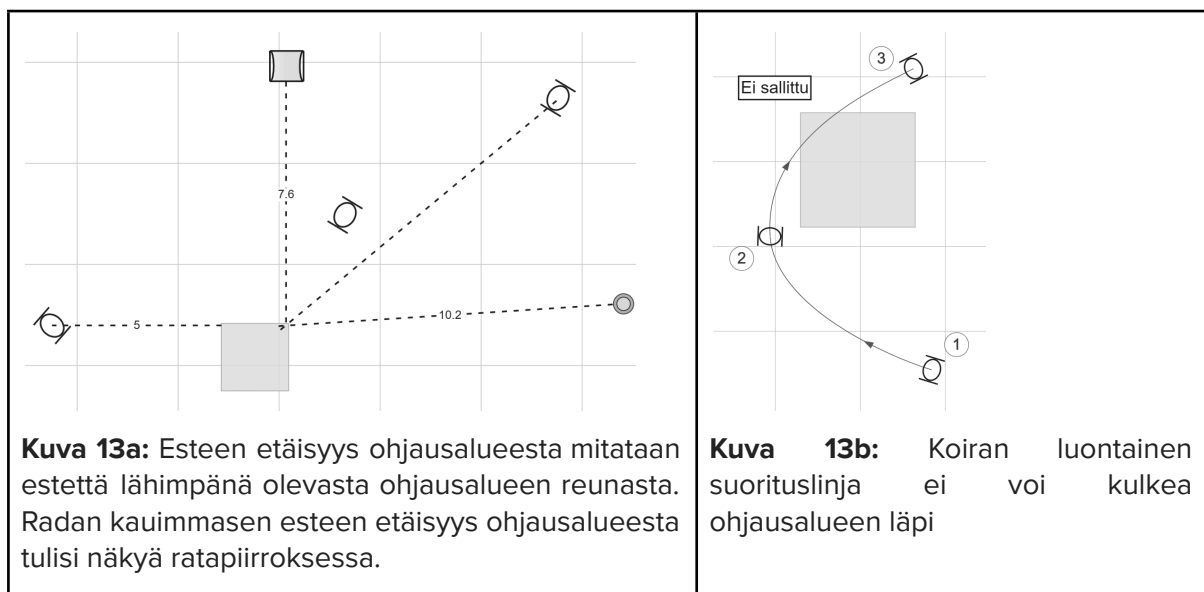
Tuomari tarkastaa ohjausalueen merkinnän turvallisuuden ennen kilpailua.

#### 4.2 Ohjausalueen sijoittelu

Ohjausalueen sijoittelua rajoittaa sääntöjen määräämät etäisyydet kauimmaisesta esteestä.

- Este EI voi sijaita ohjausalueella.
- Koiran luontainen suorituslinja ei voi kulkea ohjausalueen läpi. Huomioi sijoittelussa varsinkin nopeat ja laajalinjaiset koirat.

Koiran suorittaessa rataa se voi kuitenkin kulkea ohjausalueen läpi.



## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 4.3 Esteiden numerointi

Rata numeroidaan hyvin erottuvilla numerokylteillä. Numerokyltit sijoitetaan niin, että ne kertovat selkeästi esteiden suoritus suunnan ja/tai suorituspuolen. Mahdollisuuksien mukaan numerot asetellaan niin, että ne voidaan lukea ohjausalueelta.

Hoopilla ja tunnelilla numeron voi sijoittaa esteen viereen tai kentän reunalle. Tynnyrillä ja veräjällä numeron sijoittelun tulee kertoa esteen suoritussuunta. Numerot on sijoitettava riittävän etäälle suoritettavasta esteestä, mikäli niitä ei ole kiinnitetty esteisiin.

Numeroiden sijaintia voidaan muuttaa rataantutustumisen jälkeen esim.

siirtämällä numeroita kauemmaksi kierrettävästä esteestä tai ottamalla numero kokonaan pois. Numeroinnissa voidaan käyttää myös esteisiin kiinnitettäviä kevyitä ja turvallisia numeroita.



#### Huomioi numeroiden sijoittelussa

- Numero ei voi sijaita ohjausalueella.
- Irralliset numerot eivät voi sijaita tynnyrin päällä kilpailun aikana
- Irrallinen numero ei voi sijaita veräjän/tynnyrin kierrettävällä puolella lähellä estettä kilpailun aikana.

## 5. Arvostelu

Tuomarin tulee mahdollisimman vähän häiritä rataa suorittavaa koiraa. Tuomari voi liikkua tarvittaessa radalla. Tuomarin tulee pystyä tuomaroimaan rata niin, ettei hän jää ohjaajan ja koiran väliin.

Ratahenkilöiden tulee sijoittua niin, etteivät he aiheuta häiriötä rataa suorittavalle koiralle. Ratahenkilö ei saa jäädä ohjaajan ja koiran väliin ratasuorituksen aikana.

Tuomari voi halutessaan jakaa ratapiirroksen kilpailijoiden nähtäväksi ennen rataantutustumisen alkua, kuitenkin aikaisintaan kilpailupäivän aamuna.

Tuomari vahvistaa ohjausalueen rajan ylittämisestä tulevat virheet, vaikka käyttäisi apunaan toimihenkilöä. Ohjausalueen annettavat virheet voidaan antaa ja kirjata koiran maalin tulon jälkeen.

## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 6. Ratasuoritus

#### 6.1 Lähtö

Koira tulee jättää lähtöön lähtölinjan taakse ennen ensimmäistä hooppia (kuva 14, keltainen alue). Koiran voi jättää haluamansa matkan päähän ensimmäisestä hoopista. Koira ei voi lähettää ohjausalueelta ensimmäiselle hoopille takaakierttoon.

Koiran paikan voi lähdössä korjata niin kauan kunnes koira on ylittänyt lähtölinjan tai suorittanut muita radalla olevia esteitä. Lähtö ei saa viedä kohtuuttomasti aikaa. Tuomari antaa kolmannen lähtöyrityksen jälkeen äänimerkin ja ohjaaja voi tämän jälkeen yrittää lähtöä kerran.

Ohjaaja voi koiran lähtöön jättämisen jälkeen merkitä koiralle enintään kolme ensimmäistä estettä. Näyttäessään esteet ohjaaja ei saa koskea esteisiin. Esteisiin koskemisesta saa virheen.

Tuomari antaa lähtöluvan kun koira on oikealla puolella lähtölinjaa. Ohjaaja jättää koiran lähtöluvan saatuaan.

Hihna voi suorituksen ajan olla ohjaajan hallussa tai ratahenkilö siirtää hihnan rata-alueen poistumiskohtaan koira mahdollisimman vähän häiriten. Hihnalle suositellaan käytettävän hihnaämpäriä tai -laatikkoa johon ratahenkilö sen laittaa. Ohjaaja ei saa laittaa hihnaa kaulaansa tai olalle.

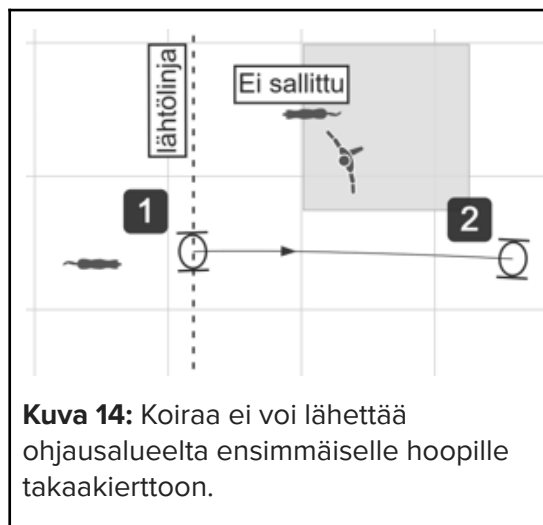
#### 6.2 Maali

Suoritus päättyy kun koira suorittaa viimeisen hoopin. Koira voi suorittaa viimeisen hoopin väärään suuntaan saaden siitä 5 + 5 vp (kuva 18d), jolloin myös ajanotto päättyy.

Ohjaaja voi viimeisen hoopin jälkeen kutsua koiran luokseen. Ohjaaja voi palkata koiran agilityn palkkaussääntöjen mukaisesti viimeisen esteen jälkeen. Ohjaaja ei voi ottaa palkkaa käteensä ennen kuin koira on suorittanut viimeisen hoopin. Koira kytetään ennen radalta poistumista.

#### 6.3 Palkkaaminen radalla

Ohjeen: "Agilitysäännösten toimintaohjeet" Kohta 2.1 Palkkaaminen radalla ja 2.2 Palkkaaminen kilpailusuorituksen aikana mukaisesti. Ohje saatavilla [Agilitysäännöstö](#)-sivulla.

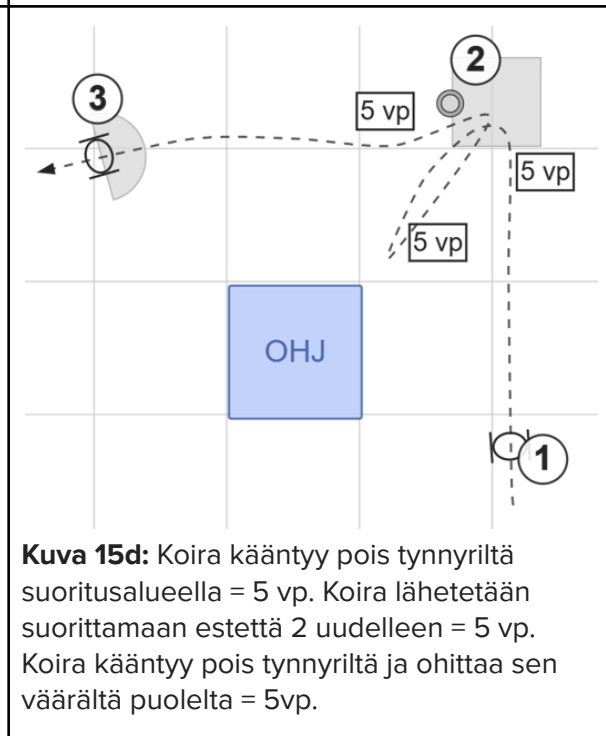
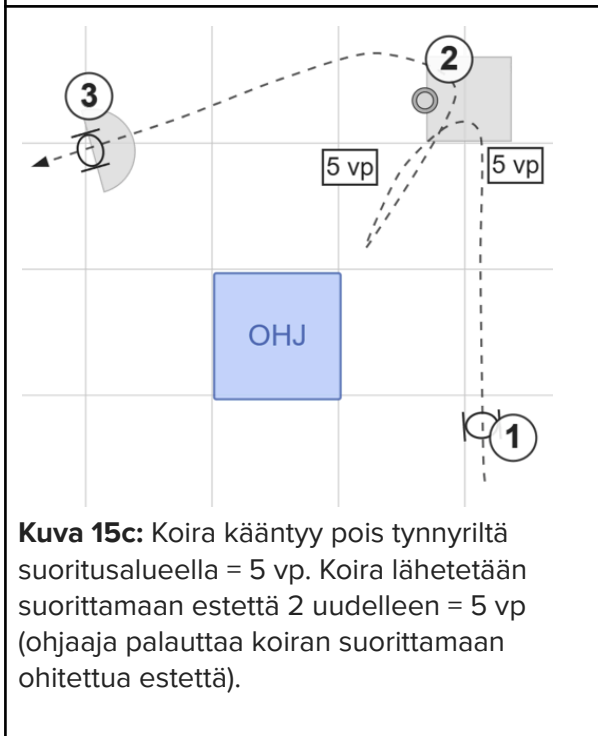
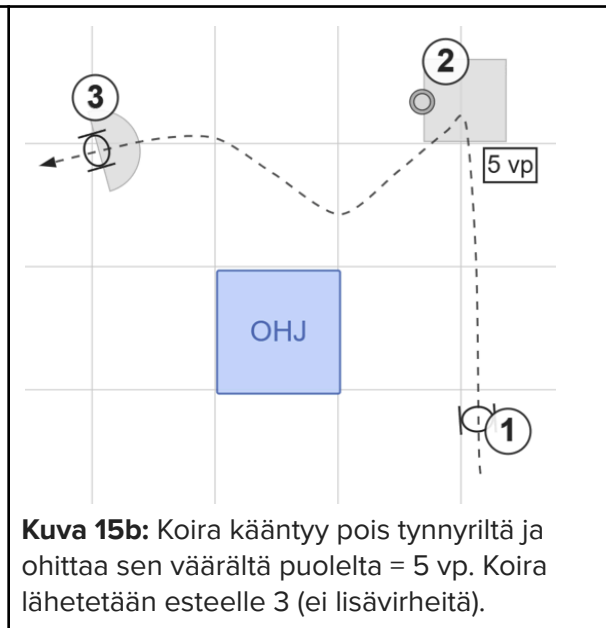
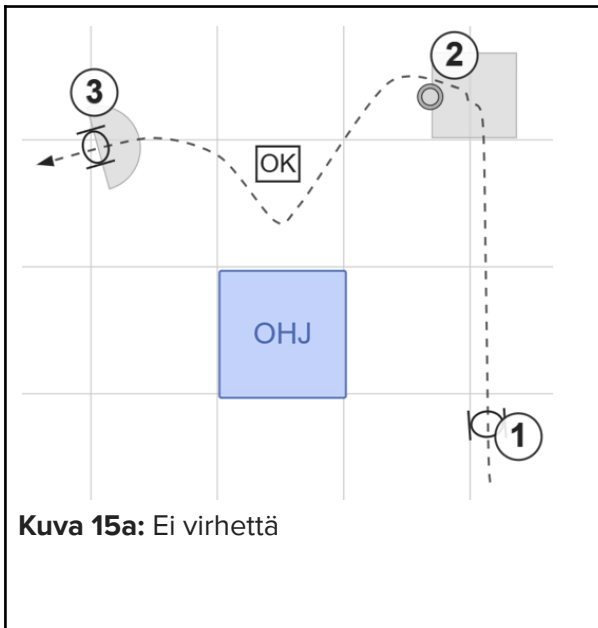


## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

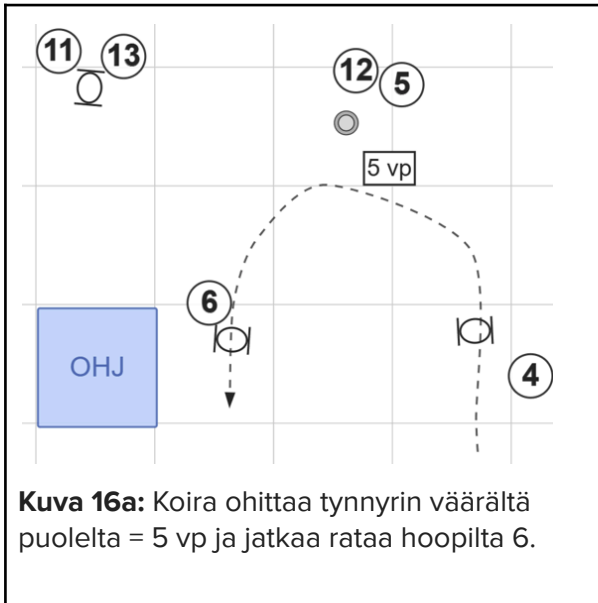
### 6.4 Estesuoritukset ja virheet

Läpimentävillä (hoop ja tunneli) esteillä suoritussuunta on ennalta määrätty ja suoritus tapahtuu vain menemällä esteen läpi. Kierrettävillä esteillä (tynnyri ja veräjä) suoritus tapahtuu ohittamalla este tuomarin määrityksen mukaisesti ennalta määritetyltä puolelta tai vapaavalintaisesti.

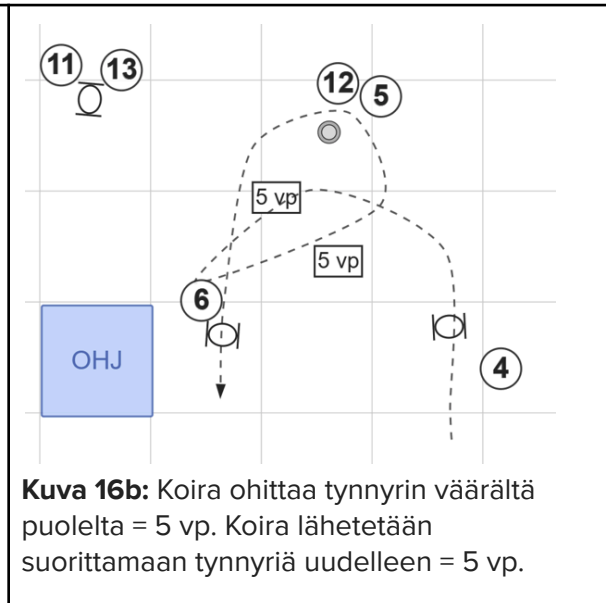
Jos koira suorittaa ei suoritusvuorossa olevan läpimentävän esteen, suoritus hylätään. Jos koira koskettaa (siirtää tai kaataa) ei vuorossa olevan läpimentävää tai kierrettävään esteettä sen suoritus hylätään.



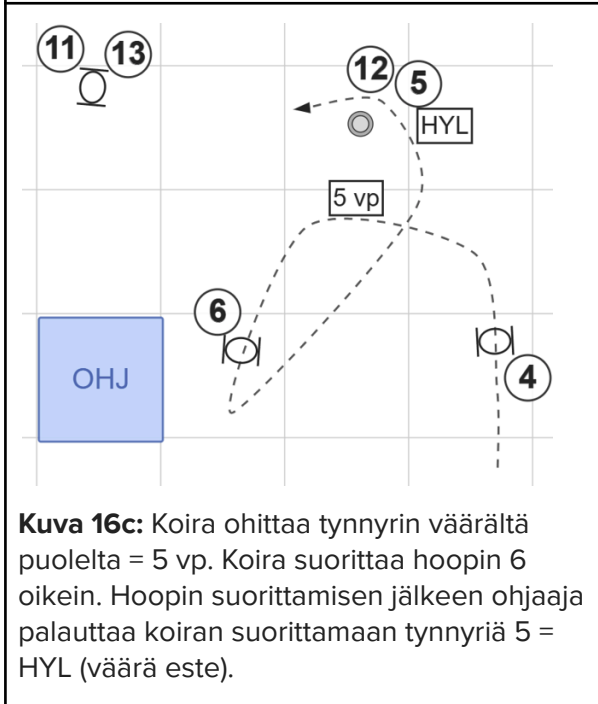
HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



**Kuva 16a:** Koira ohittaa tynnyrin väärältä puolelta = 5 vp ja jatkaa rataa hoopilta 6.



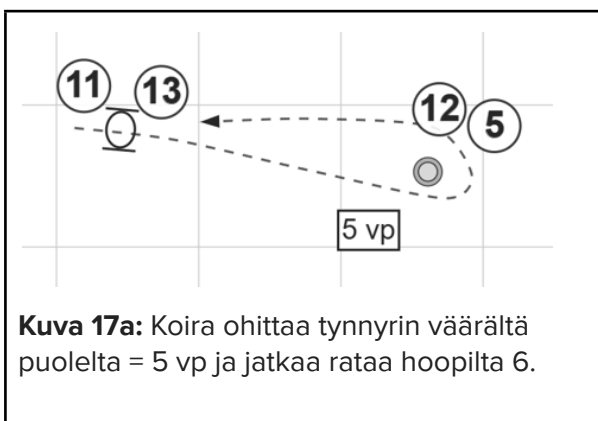
**Kuva 16b:** Koira ohittaa tynnyrin väärältä puolelta = 5 vp. Koira lähetetään suorittamaan tynnyriä uudelleen = 5 vp.



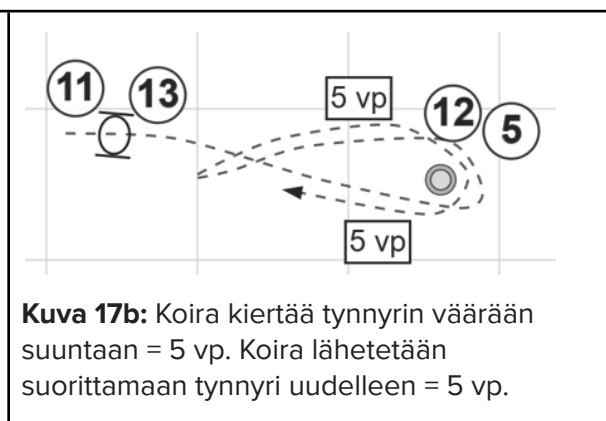
**Kuva 16c:** Koira ohittaa tynnyrin väärältä puolelta = 5 vp. Koira suorittaa hoopin 6 oikein. Hoopin suorittamisen jälkeen ohjaaja palauttaa koiran suorittamaan tynnyriä 5 = HYL (väärä este).



**Kuva 16d:** Koira kääntyy takaisin tynnyrin takana = 5 vp. Koira suorittaa tynnyrin väärältä puolelta = 5 vp.




**Kuva 17a:** Koira ohittaa tynnyrin väärältä puolelta = 5 vp ja jatkaa rataa hoopilta 6.

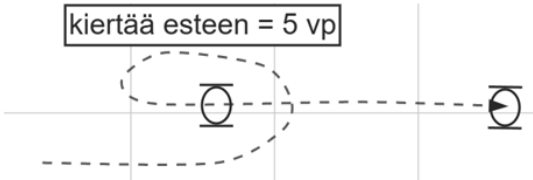


**Kuva 17b:** Koira kiertää tynnyrin väärään suuntaan = 5 vp. Koira lähetetään suorittamaan tynnyri uudelleen = 5 vp.

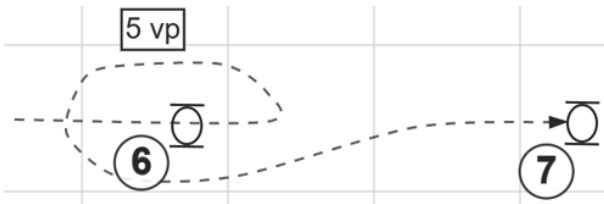
HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE




**Kuva 18a:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp ja jatkaa seuraavalle esteelle jonka suorittaa oikein.



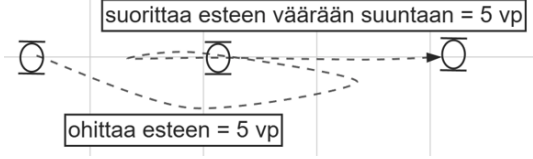
**Kuva 18b:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp ja palaa suorittamaan hoopin oikein.



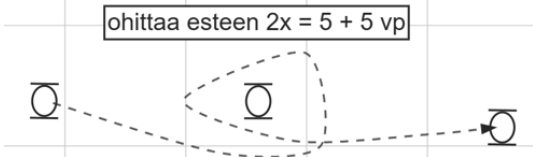
**Kuva 18c:** Koira suorittaa hoopin oikein, mutta kääntyy takaisin ja kiertää esteen = 5 vp (poistuu suorituslinjalta).



**Kuva 18d:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp ja suorittaa hoopin väärään suuntaan = 5vp.



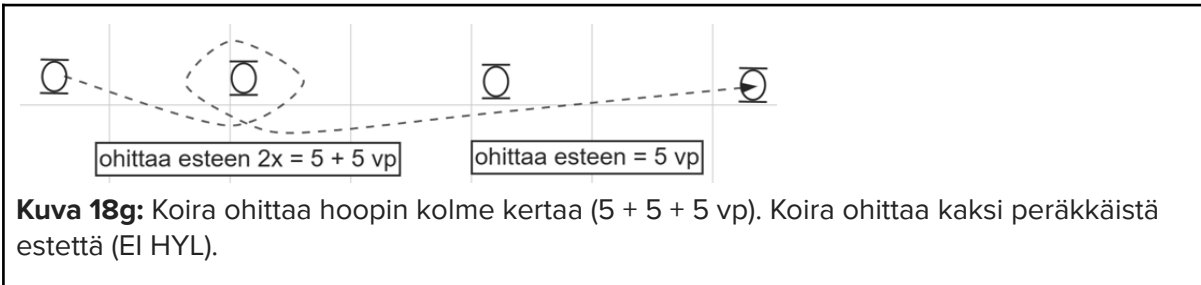
**Kuva 18e:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp ja suorittaa hoopin väärään suuntaan = 5 vp. Koira suorittaa väärään suuntaan suoritetun hoopin oikein (ei virhettä).



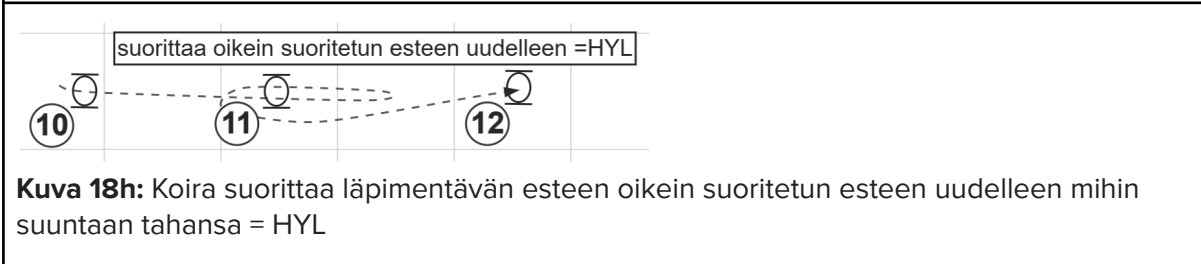
**Kuva 18f:** Koira ohittaa hoopin (5vp), palaa suorittamaan hooppia oikein mutta ohittaa sen uudelleen (5vp) = ohittaa sen kaksi kertaa (5 + 5 vp)



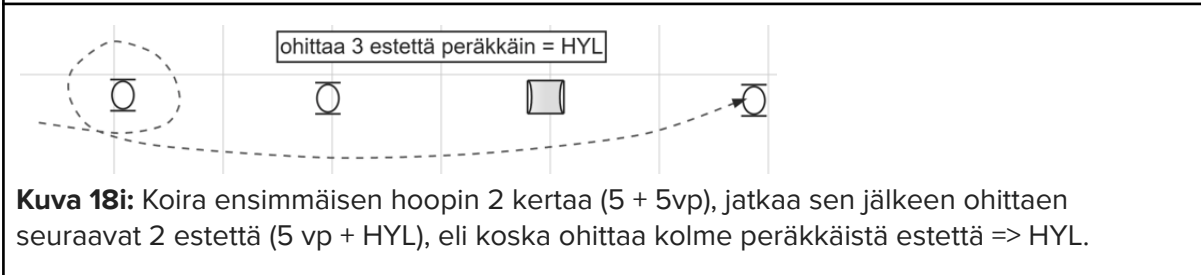
HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



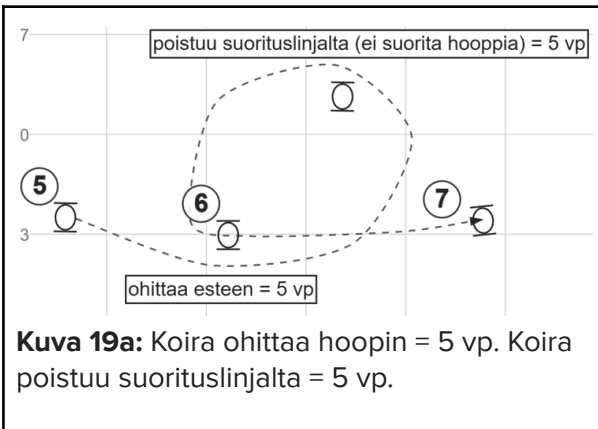
**Kuva 18g:** Koira ohittaa hoopin kolme kertaa (5 + 5 + 5 vp). Koira ohittaa kaksi peräkkäistä estettä (EI HYL).



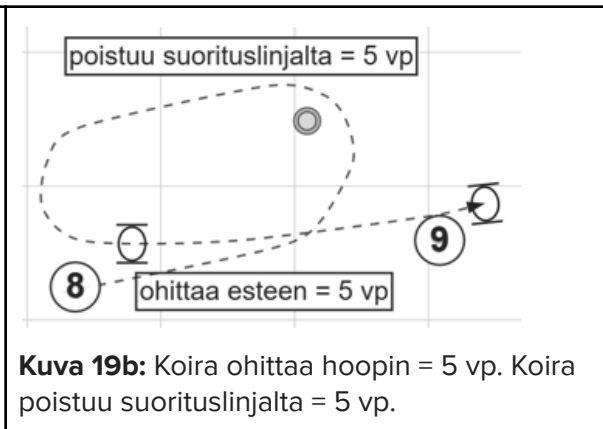
**Kuva 18h:** Koira suorittaa läpimentävän esteen oikein suoritettua estettä uudelleen mihin suuntaan tahansa = HYL



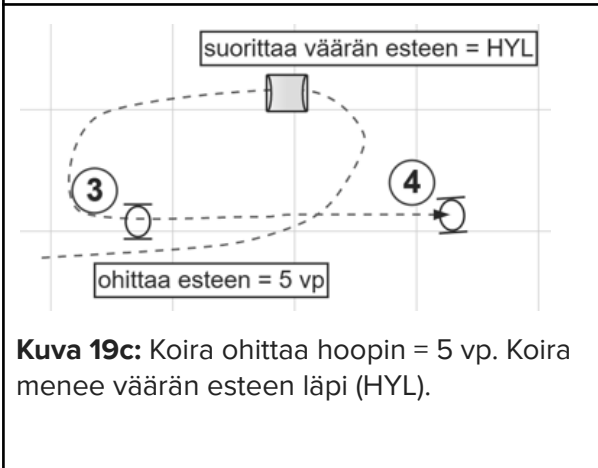
**Kuva 18i:** Koira ensimmäisen hoopin 2 kertaa (5 + 5vp), jatkaa sen jälkeen ohittaen seuraavat 2 estettä (5 vp + HYL), eli koska ohittaa kolme peräkkäistä estettä => HYL.



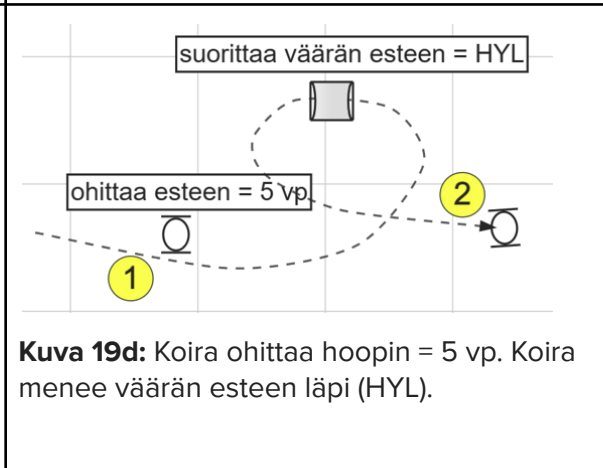
**Kuva 19a:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp. Koira poistuu suorituslinjalta = 5 vp.



**Kuva 19b:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp. Koira poistuu suorituslinjalta = 5 vp.

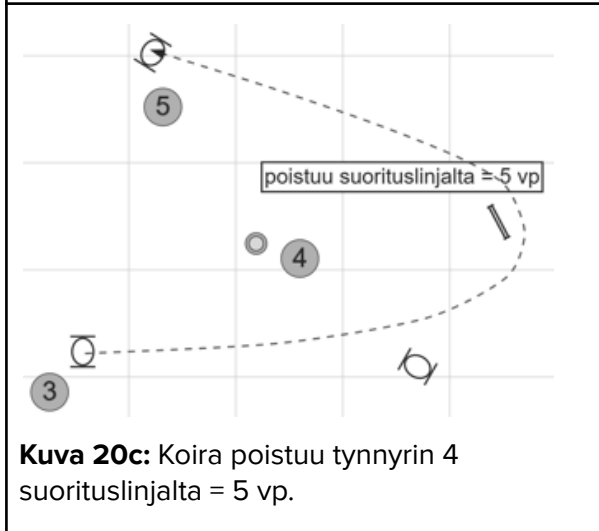
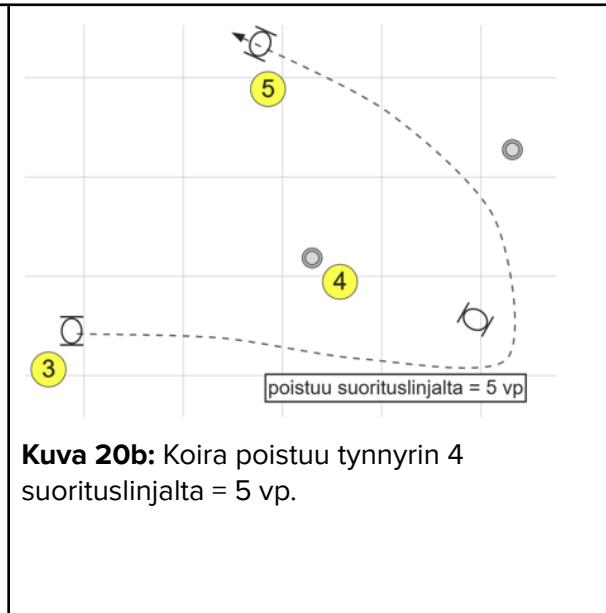
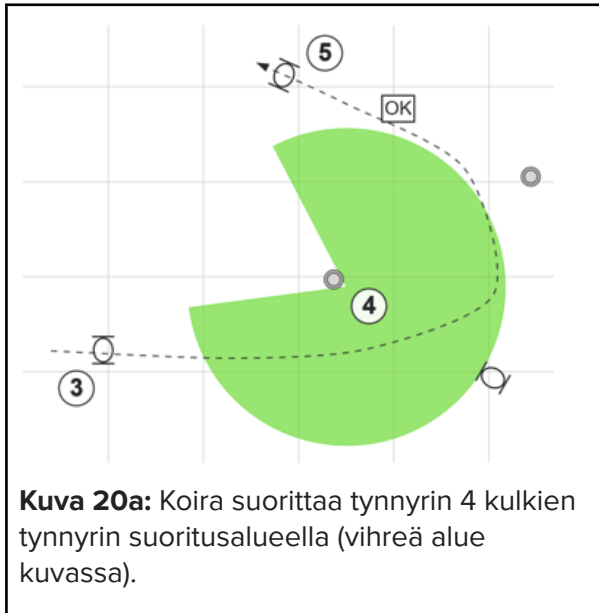


**Kuva 19c:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp. Koira menee väärän esteen läpi (HYL).



**Kuva 19d:** Koira ohittaa hoopin = 5 vp. Koira menee väärän esteen läpi (HYL).

HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE



## HOOPERS-LAJIMUODON TOIMINTAOHJE

### 6.5 Ohjausalueen virheet

Ohjaajan koskiessa koiraan tai koiran koskiessa ohjaajaan annetaan 5 vp. Mikäli koira palaa ohjausalueelle annetaan kosketuksesta uusi virhe.

Kaikissa tasoluokissa 5 vp, jos jokin kehon osaa osuu viivalle tai maahan ohjausalueen ulkopuolella. Ohjausalueelta poistumisesta 1 luokassa tulee vain kerran 5 vp. Ohjauksen suositellaan kuitenkin jatkuvan ohjausalueelta. Mikäli ohjausalueelle palaa ja poistuu uudelleen ei poistumisesta anneta uutta virhettä. 2- ja 3-luokassa ohjausalueelta poistuminen HYL (molemmat jalat ulkona).



## 7. Muut asiat

### 7.1 Suoritusajan kirjaaminen tuloksiin

Suoritusaika kirjataan tuomarinsihteerin lappuun, tulosohjelmaan sekä pöytäkirjaan. Sääntöjen mukaan aika ei vaikuta sijoitukseen, joten sitä ei kirjata tuloslistoihin (1-2 lk) tai kilpailukirjaan. Suoritusaika ei näy myöskään Kennelliiton jalostustietojärjestelmässä.

### 7.2 Erityisluvut

Lajimuodossa on voimassa ohjeen D.13 mukaiset erityisluvut.

### 7.3 Pillin käyttö ohjauksessa

Pillin käyttö ohjauksessa on mahdollista vain, jos se on D.13 mukaisessa erityisluvassa myönnetty.

## 8. Muutokset

Muutokset tähän toimintaohjeeseen vahvistaa SAGIn hallitus.