

D.9 MUUT KILPAILUMUODOT JÄRJESTÄMISOHJEET

A YLEISTÄ

1 KILPAILUJEN ANOMINEN, JÄRJESTÄJÄ JA ANOMUKSEN SISÄLTÖ

Muut kilpailumuodot anotaan SAGI:ta vähintään **1 kk (?)** ennen kilpailun järjestämistä .
Kilpailun järjestäjänä voi toimia SAGI tai yhdistys, joka on sekä SAGI:n että Kennelliiton jäsenyhdistys.

Kilpailuanomuksessa on mainittava kilpailumuoto, järjestävä yhdistys, vastaava koetoimitsija, mahdollinen kilpailutapahtuman nimi ja erityispiirteet, osallistumisedellytykset ja osallistumisrajoitukset, aika ja paikka, sekä osanottomaksua ja ilmoittautumista koskevat tiedot. Samalla on esitettävä arvostelutehtävään suostuneen agilitytuomarin ja hänen mahdollisen varahenkilönsä nimet; heidän on ilmoitettava suostumuksestaan ennen anomuksen jättämistä.

Kilpailun erityispiirteissä on mainittava missä eri kokoluokissa kilpailu käydään, kilpailun vaatimustaso sekä muut kilpailumuotoa koskevat erityispiirteet.

Anomusta koskevat muutokset on saatettava SAGI:n tietoon mahdollisimman pikaisesti muutosten tultua kilpailunjärjestäjän tietoon.

Kilpailun järjestäjän on julkaistava tiedot kilpailun erityispiirteistä SAGI:n kilpailujärjestelmässä ennen ilmoittautumisajan alkamista.

2 OSALLISTUMISEDELLYTYKSET

Kilpailuun osallistuvan koiran ja ohjaajan tulee täyttää yleiset kilpailukelpoisuuden vaatimukset.

Tarvittaessa järjestäjä voi rajoittaa osallistujien määrää ilmoittamalla rajoituksesta ja rajoitusperusteista ennen ilmoittautumisajan alkamista.

Kilpailunjärjestäjä voi asettaa kilpailuun osallistuville koirille tasoluokkaa tai kilpailun vaatimustasoa koskevia vaatimuksia.

3 ILMOITTAUTUMINEN

Järjestävä seura määrittelee kilpailun ilmoittautumisajan ja viimeisen ilmoittautumispäivän. Kilpailuun ilmoittaudutaan erillisellä ilmoittautumisella kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti viimeiseen ilmoittautumispäivämäärään mennessä. Vain ilmoittautumisohjeiden mukaiset ilmoittautumiset hyväksytään.

4 TUOMARIT

Kussakin kilpailumuodossa voidaan käyttää radalla vastaavan agilitytuomarin lisäksi avustavaa agilitytuomaria. Vastaava agilitytuomari määrittelee, miten hän ja avustava agilitytuomari jakavat tehtävät radalla.

Kansallisen agility-ylituomarin tulee olla osallistunut uusien kilpailumuotojen sääntökoulutukseen ennen kuin hän voi ottaa vastaan arvostelutehtäviä ko. kilpailumuodossa. Ulkomainen agilitytuomari voi toimia arvostelevana agilitytuomarina silloin kun agilitytuomarin kotimaan kenneljärjestö on myöntänyt hänelle oikeuden arvostella vastaavaa kilpailumuotoa.

5 KANSALLISTEN AGILITYKILPAILUJEN SÄÄNNÖSTÖN NOUDATTAMINEN

Muilta osin noudatetaan kansallista agilitysäännöstöä.

6 MUUTOKSET TÄHÄN JÄRJESTÄMISOHJEeseen

Muutokset ohjeeseen vahvistaa SAGIn hallitus.

B SNOOKER

1 YLEISTÄ

Snookerin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia kykyjä sekä koiran monipuolisuutta ja esteiden erottelutaitoja. Tämä tapahtuu ohjaajan ja koiran yhteistyönä heidän kilpaillessaan kelloa vastaan ja yrittäessään kerätä mahdollisimman paljon pisteitä kaksiosaisen ratasuorituksen aikana.

Snookerin inspiraationa toimii samanniminen biljardipeli. Agilitysnookerissa biljardipallot on korvattu esteillä, joille määritetään värikoodit, mutta muutoin pelitapa on hyvin samanlainen. Radan ensimmäisessä vaiheessa koiran tulee suorittaa hyväksytysti vuorotellen yksi tuomarin määrittämistä punaisista hypyistä ja muun värisistä eli vapaavalintaisista esteistä. Suorituksen ensimmäisen vaiheen aikana koiran on yritettävä suorittaa vähintään kolmea punaista hyppyä, mutta jokaisen punaisen hypyn saa suorittaa vain kerran. Koiran yritettyä vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista, koirakko siirtyy radan toiseen osioon, jossa koirakon tulee yrittää suorittaa muun värisistä esteistä mahdollisimman monta oikeassa järjestyksessä ilman, että radan ihanneaika ylittyy. Virheen tekeminen esteellä tai väärän esteen suorittaminen voi johtaa pisteiden menetykseen tai hylkäykseen. Snooker päättyy, jos ihanneaika menee umpeen. Koirakko, jolla on suurin määrä pisteitä, on voittaja.

2 Rataprofili ja estevaatimukset

Snooker-radalla voi käyttää kaikkia SAGIn sallimia esteitä. Esteille määritellään pisteet yhdestä (1) seitsemään (7). Yhden pisteen esteiden eli punaisten hyppyjen tulee aina olla yksittäisiä hyppyjä (Siivekkeellinen tai siivekkeetön) ja niiden tulee olla radalla selvästi merkittyjä. Kaikki muut esteet eli vapaavalintaiset esteet merkitään numeroilla kahdesta (2) seitsemään (7). Numerot kertovat kyseisten esteiden suorituksesta saatavan pistemäärän. Sallitut esteet jokaiselle pistemäärälle vaihtelevat tasoluokan mukaan. Alla on listattu pistemäärät ja niitä vastaavat värit. On suositeltavaa, että valinnaiset esteet numeroidaan oikeanvärisillä kartioilla tai lipuilla merkiten numerot selkeästi.

Taulukko 1. Perinteiset Snooker-värit pistemäärittäin

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

Tuomarin täytyy määritellä yksi tai useampia lähtölinjoja sekä maalipiste. Lähtö ja maali voidaan merkitä myös hypyllä, joita ei lasketa mukaan snooker-radalla oleviin esteisiin eikä niiden

suorittamisesta anneta pisteitä tai virhepisteitä. Ajanotto käynnistyy koiran ylittäessä lähtölinjan ja päättyy koiran ylittäessä maalilinjan tai suorittaessa lähtölinjaa tai maalilinjaa merkitsevän hypyn.

2.1 Esteiden minimimäärä

Radalla pitää olla vähintään yhdeksän estettä lukuunottamatta mahdollisia lähtö- ja maalihyppyjä. Näistä vähintään kolmen tulee olla yhden pisteen hyppyjä. Lisäksi radalla pitää olla vähintään kaksi seuraavista esteistä:

1. Kontaktieste
2. 12 kepin pujottelu
3. Kahden esteen sarjaeste
4. Kolmen esteen sarjaeste

2.2 Sarjaeste

Sarjaeste on kahden tai kolmen peräkkäin suoritettavan esteen sarja. Pisteitä saadakse se tulee suorittaa tuomarin määrittelemässä järjestyksessä. Sarjaesteessä saattaa olla este, joka tullaan suorittamaan enemmän kuin yhden kerran. Sarjaeste voi olla yksisuuntainen, kaksisuuntainen tai se voidaan suorittaa monesta eri suunnasta. Tuomari voi päättää, että sarjaeste tulee suorittaa radan alkuosuudella yhdellä tavalla ja loppuosuudella toisella tavalla. Minkä hyvänsä sarjaesteeseen kuuluvan esteen suorituksen aloittaminen katsotaan sarjaesteen suorituksen aloittamiseksi.

- a. Yhdensuuntaiset sarjaesteet – sarjassa olevat esteet pitää suorittaa määritellyssä järjestyksessä. Esimerkiksi A-B , mutta ei B-A. Esimerkiksi A-B-C, mutta ei C-B-A tai B-A-C jne.
- b. Kahteen suuntaan tehtävät sarjaesteet – sarjassa olevat esteet pitää suorittaa joko määritellyssä järjestyksessä tai täysin päinvastaisessa järjestyksessä päinvastaiseen suoritussuuntaan. Esimerkiksi A-B-C tai C-B-A (jolloin, esteet suoritetaan vastakkaiselta puolelta kuin A-B-C -yhdistelmässä), mutta ei järjestyksessä B-C-A tai B-A-C jne.
- c. Kaikkiin suuntiin suoritettavat sarjaesteet – sarjassa olevat esteet voidaan suorittaa missä tahansa järjestyksessä, mihin tahansa suuntaan.

Koiran ei katsota yrittäneen yhteen tai kahteen suuntaan suoritettavaa sarjaestettä niin kauan kuin se ei ole suorittanut sarjan ensimmäistä estettä oikeaan suuntaan. Esimerkiksi, jos tuomari on määritellyt 6 A-B-C –sarjaesteen yhdensuuntaiseksi, ja koira suorittaa A-osan väärästä suunnasta tai B- tai C-osan ensin, voi koirakko silti vielä yrittää suorittaa koko sarjaesteen oikeassa järjestyksessä ja suunnassa kerätäkseen pisteitä. Tässä tapauksessa koira ei pidä hylätä siitä, että se olisi suorittanut kaksi vapaavalintaista estettä peräkkäin (eli väärästä snookerin suoritusjärjestyksestä).

Tämä EI päde kaikkiin suuntiin suoritettavan sarjaesteen kohdalla. Jos koira toistaa minkä tahansa sarjaesteen osan, jota ei ole määritelty toistettavaksi, kaikkiin suuntiin suoritettavassa sarjaesteessä, hylätään koirakko, koska sen katsotaan suorittaneen kaksi vapaavalintaista estettä peräkkäin.

3 Kilpailusuoritus

Tämän kappaleen säännöt koskevat kaikki tasoluokkia. Kutakin tasoluokkaa erikseen koskevat säännöt löytyvät alta omista kappaleistaan.

3.1 Ensimmäinen vaihe

Koirakon suoritus ja ajanotto käynnistyvät, kun koira ylittää tuomarin määrittelemän lähtölinjan. Koirakko suorittaa vuorotellen punaisia hyppyjä ja vapaavalintaisia esteitä ja koirakko saa pisteitä jokaisesta oikeassa järjestyksessä ja oikein suoritetusta esteestä. Mikäli koira suorittaa esteet väärässä järjestyksessä, koirakon pisteiden kerääminen päättyy.

Ensimmäisen vaiheen aikana koirakon tulee yrittää vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista. Jos radalla on enemmän kuin kolme punaista hyppyä, koirakko voi yrittää neljännen punaisen hypyn suorittamista ennen toiseen vaiheeseen siirtymistä.

Koiran aloitettua punaisen hypyn suorittamisen, ohjaaja ei voi enää vaihtaa toiseen esteeseen vaan koiran tulee suorittaa valittu punainen hyppy. Koira saa suorittaa kunkin punaisen hypyn korkeintaan yhden kerran. Koirakon suoritettua punaisen hypyn onnistuneesti, koirakon tulee seuraavaksi suorittaa vapaavalintainen este. Mikäli punaisen esteen rima tippuu koiran suorituksen yhteydessä, koirakko ei saa yrittää vapaavalintaisen esteen suorittamista vaan koirakon tulee yrittää toisen punaisen hypyn suorittamista.

Koiran katsotaan aloittaneen vapaavalintaisen esteen suorittamisen kun koira koskee estettä tai menee esteen läpi, yli tai ali. Koiran aloitettua esteen suorittamisen, ohjaaja ei enää voi vaihtaa suoritettavaa estettä vaan koiran tulee suorittaa aloitettu este loppuun. Mikäli koira aloittaa esteen suorittamisen väärästä suunnasta tai väärällä tavalla, esimerkiksi koira hyppää kontaktiesteen lappeen ylitse, koira menee renkaan kehikon välistä, koira juoksee pujottelun läpi tai koira suorittaa esteen väärään suuntaan, ohjaajalla voi kerran yrittää esteen suorittamista oikein. Mikäli koira suorittaa esteen virheettä, koirakko saa esteen pistearvoa vastaavan määrän pisteitä. Mikäli koira tekee virheen esteen suorittamisessa, esteestä ei anneta pisteitä. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet.

Samana vapaavalintaisen esteen saa ensimmäisen vaiheen aikana suorittaa useamman kerran. Pudonneita rimoja ja hajonnutta rengasta ei kuitenkaan käydä korjaamassa radan aikana, joten tällaisen esteen suorittamisesta uudelleen ei voi saada pisteitä, mutta se katsotaan esteen suoritusyritykseksi ja rataa saa jatkaa tämän jälkeen.

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

Koiran suoritus päättyy snooker-radon ensimmäisen vaiheen 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 ihanneaika menee umpeen

Kun radan tuomarointi päättyy yllä olevan mukaisesti, tulee koiran ylittää maaliviiva tai maalieste pysäyttääkseen ajanoton. Radalta kerätyt pisteet säilyvät koirakolla.

3.2. Radan loppuosuus

Loppuosuudella koiran tulee suorittaa vapaavalintaiset esteet niiden pisteiden mukaisessa järjestyksessä kahdesta seitsemään (2-3-4-5-6-7). Koirankon suoritus päättyy, mikäli koira suorittaa esteet väärässä järjestyksessä, estesuorituksessa tapahtuu virhe tai radan ihanneaika ylittyy. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet. Pudonneita rimoja ei nosteta eikä rikkoontunutta rengasta korjata missään vaiheessa rataa, joten rata päättyy, kun koirakko radan loppuosuudella saavuttaa rikkoontuneen esteen / esteen, josta on pudonnut rima. Tuomari ja ajanotto ilmoittavat radan päättymisestä äänimerkillä.

Mikäli koira aloittaa loppuosuuden suorittamisen ennen kuin koira on yrittänyt vähintään kolmen punaisen hypyn suorittamista radan ensimmäisessä vaiheessa, radan tuomarointi päättyy koiran suorittaessa loppuosuuden ensimmäisen esteen. Samoin tapahtuu, jos koirakko on suorittanut kolme punaista hyppyä, mutta ei ole yrittänyt vapaavalintaisen esteen suorittamista ennen loppuosuuden suorituksen aloittamista.

Kun rata ja sen tuomarointi päättyy virheen tai ihanneajan ylittymisen johdosta, pitää koira ohjata välittömästi maaliviivan/maalihypyn yli ajanoton pysäyttämiseksi. Ajanotto pysähtyy vasta, kun koira saapuu maaliin, myös siinä tapauksessa, että ihanneaika on jo ylittynyt.

3.3 Esteiden suorittaminen

Kummassakin tapauksessa koirakon pitää tämän jälkeen mennä joko seuraavalle punaiselle hypylle tai jos koirakko on jo yrittänyt suorittaa vähintään kolme punaista hyppyä, siirtyä loppuosuuden ensimmäiselle esteelle. Toisen valinnaisen esteen yrittäminen voi johtaa hylkäämiseen.

Esimerkki: Koira suorittaa punaisen hypyn ja juoksee sen jälkeen pujottelukeppien läpi (ei siis suorita estettä). Pujottelu on nyt valittu aloitettavaksi esteeksi. Ohjaaja voi valita suorittavansa pujottelun saadakseen sille esteelle määritellyt pisteet tai hän voi päättää jättää esteen tekemättä ja jatkaa peliä (suorittamalla uusi punainen hyppy tai aloittamalla radan loppuosuuden). Jos koira juoksee pujottelun läpi ja valitsee sen perään jonkin toisen vapaavalinnaisen esteen, pysähtyy pisteiden kerääminen tähän, koska kyseessä on kahden valinnaisen esteen suorittaminen peräkkäin.

3.3 Arvosteleminen ja tuloksen muodostuminen

Koirakon suorittaessa vapaavalintaisen esteen virheettömästi, tuomari huutaa ansaitut pisteet ääneen.

Ajanotto päättyy koirakon ylittäessä maalilinjan, myös silloin kun ihanneaika on jo ylittynyt. Jos koira ei mene maalilinjan yli, se ei saa radalle aikaa ja tuloksena on EA (Ei aikaa) tuomarin sihteerin lapulla sekä tuloslistalla. Tämä ei vaikuta koirakon pistemäärään ja koirakko saattaa siis saada hyväksytyt tulokset.

Voittaja on se koirakko, joka saa radalta suurimman pistemäärän. Jos kaksi tai useampi koirakko saa samassa taso- ja säkäluokassa saman määrän pisteitä, voittaa näistä nopeimman ajan tehnyt. Jos koirakoilla on sama pistemäärä, mutta vain toisella koirakolla on radalta aika, voittaa se koirakko, jolta on saatu aika.

Jos ohjaaja koskee koiraan tai esteisiin radan ensimmäisen vaiheen aikana tarkoituksenaan rohkaista, ohjata tai palkita koira fyysisesti, on rata hylätty ja tuomari huutaa "hylätty" tuomarinsihteerille. Koirakko saa jatkaa radan loppuun ja tuomari jatkaa suorituksen arvostelemista normaalista, mutta koirakon tulokseksi tulee hylätty. Jos ohjaaja koskee koirakkoa tai estettä radan loppuosuudella, päättyy rata siihen ja koirakko saa pitää siihen mennessä ansaitsemansa pisteet.

4 TASOLUOKAT / VAATIMUSTASOT

C GAMBLERS KILPAILUN ERITYISPIIRTEET

1 YLEISTÄ

Gamblerin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia taitoja ja koiran toimimista etäällä ohjaajasta. Gambler-rata koostuu kahdesta erikseen kellotettavasta osuudesta: Alkuosuus, jossa kerätään pisteitä sekä loppuosuus (eli gamble), jossa koiran on suoritettava sarja esteitä virheettömästi ja annetun ajan sisällä toimien samalla etäällä ohjaajasta. Tuomari voi suunnitella radan loppuosuuden gamble-kuvion niin, että se testaa koiran ohjausta eri suuntiin, este-erottelua, esteiden suorittamista kaukana ohjaajasta tai useampia näistä taidoista.

Alkuosuuden aikana ohjaaja yrittää kerätä niin paljon pisteitä kuin mahdollista ohjaamalla koiransa valitsemilleen esteille vapaavalintaisessa järjestyksessä. Esteille on määritelty pistemäärät ja koirakko saa pisteitä jokaiselta hyväksytysti suoritetulta esteeltä. Tuomari huutaa pistemääriä sitä mukaa kuin koirakko suorittaa esteitä. Ohjaaja voi yrittää saada koiransa suorittamaan kutakin estettä niin monta kertaa kuin haluaa, mutta koirakko voi saada pisteitä vain kahdesti saman esteen tai saman sarjaesteen suorittamisesta.

Alkuosuuden päättyessä ohjaaja kuulee äänimerkin, joka kertoo radan loppuosuuden alkamisesta. Äänimerkin kuultuaan ohjaajan on siirryttävä kohti gamble-aluetta, jossa hänen on ohjattava koiransa suorittamaan ennalta määritelty sarja esteitä niin, että koira liikkuu ohjaajasta etäällä ohjaajan pysyessä tuomarin määrittelemän, alustaan merkityn viivan ("gamble-viivan") takana. Koiran aika pysähtyy siihen, kun koira ylittää maalilinjan.

Menestyäkseen gamblerissa koirakon tulee:

- a. Kerätä vähintään minimimäärä pisteitä alkuosuudelta
- b. Suorittaa loppuosuuden gamble-esteet määrättyssä järjestyksessä ja virheettömästi.
- c. Suorittaa loppuosuuden gamble määritellyn enimmäisajan sisällä.

Koirakko, joka saa eniten pisteitä omassa säkä- ja tasoluokassaan, voittaa luokan.

2 RATA JA ESTEPISTEET

Tuomarin on määriteltävä gambler-radon lähtölinja. Maalilinja voi olla gambler-osuuden viimeinen este. Radan suunnittelussa on otettava huomioon se, että ajanottajalla täytyy olla näkyvyys näille linjoille.

Kaikkien gamble-viivojen tulee olla selkeästi merkityt ja jos käytetään nauhoja tai vastaavia, tulee niiden olla kiinnitettynä alustaan niin, että ne eivät aiheuta vaaraa koiralle tai ohjaajalle. Mittanauha, köysi, ja maalarinteippi (vain sisäkentillä keinonurmella) ovat kaikki hyväksyttäviä vaihtoehtoja. Nauhat voi kiinnittää golf tiillä tai nauloilla alustan niin salliessa.

Gamblers-radalla voi käyttää mitä tahansa SAGIn hyväksymää estettä. Radalla ei ole mitään vaadittua esteiden minimi- tai maksimimäärää, kunhan estelajitelma on riittävä pisteiden keräämiseen ja alla olevat minimipistemäärävaatimukset täyttyvät.

Taulukko xx

Pisteet	Esteet	Sallittu/Vaadittu määrä radalla
1	Hyppy	Rajoittamaton
2	Okseri, putki, rengas, pussi, 6 kepin pujottelu, muuri, pituus	Rajoittamaton
3	Kontaktiesteet	Pakollinen, 2 tai 3 kpl
4	"Tuomarin oma valinta"	Valinnainen, vain yksi
5	12 kepin pujottelu, puomi	Pakollinen, vain yksi

Puomi voi olla joko kolmen pisteen tai viiden pisteen este riippuen siitä, onko radalla 12 kepin pujottelua. Jos puomi on määritelty viiden pisteen esteeksi, on silloin radalla oltava sekä keinu että A-este. Suurin pistemäärä esteelle on viisi pistettä. Radalla voi olla vain yksi viiden pisteen arvoinen ja yksi neljän pisteen arvoinen este (tai sarjaeste). Radalla tulee olla joko kaksi tai kolme kolmen pisteen arvoista estettä. Kolmen, neljän ja viiden pisteen esteitä ei saa asetella ilmiselvään suoraan linjaan keskenään.

Tuomarin oma valinta voi olla mikä tahansa SAGIn hyväksymä este tai kahdesta tai kolmesta esteestä muodostuva sarjaeste, ei kuitenkaan este, joka on määritelty viiden pisteen arvoiseksi. Koirakon tulee suorittaa sarjaeste virheettösti ja määrättyssä järjestyksessä kerätäkseen neljä pistettä.

3 KILPAILUSUORITUS

3.1 Alkuosuus

Alkuosuuden aikana koirakolla on **40 sekuntia** aikaa suorittaa rata-alueelle sijoitettuja esteitä haluamassaan järjestyksessä. Aika käynnistyy koiran ylittäessä lähölinjan.

Esteet, jotka on suoritettavissa kumpaankin suuntaan voidaan suorittaa kummasta suunnasta hyvänsä. Koirakko saa pisteet esteen suorittamisesta koiran suoritetusta esteestä virheettömästi loppuun (esim. koiran yksi tassu on koskettanut puomin alastulokontaktia tai koiran kaikki tassut ovat tulleet ulos putkesta). Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstyössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet.

Koirakko voi saada pisteitä saman esteen hyväksytystä suorituksesta vain kahdesti esteen suoritus suunnasta riippumatta. Jos koira yrittää suorittaa esteen onnistumatta siinä, esteen voi ottaa uudestaan niin useasti kuin ohjaaja haluaa, kuitenkin niin, että pisteitä voi saada vain kahdesta (2) hyväksytystä suorituksesta.

Hyppyjen rimoja tai hajonnutta rengasta ei missään tilanteessa laiteta radan aikana takaisin paikoilleen vaan koirakko ei voi hajonnutta estettä enää onnistuneesti.

Alkuosuuden aikana koira voi suorittaa loppuosuuden gamblen esteitä, kunhan niitä ei suoriteta siinä järjestyksessä kuin gamblessa. Seuraavat ovat sallittuja vaihtoehtoja:

- a) Yksi este voidaan suorittaa kaksi kertaa peräkkäin.
- b) Kaksi tai useampi este voidaan suorittaa vastakkaisessa järjestyksessä kuin gamble, 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, tuomari keskeyttää koirakon suorituksen. Koirakon suorituksen keskeytyessä koirakko säilyttää keskeyttämistä ennen ansaitsemansa pisteet.

Tuomari voi alkuosuuden aikana hylätä koirakon suorituksen, jos ohjaaja seisoo paikoillaan gamble-osuuden lähellä tai ohjaa koiraansa suorittamaan samoja esteitä uudestaan saamatta niistä pisteitä, vain päästäkseen edulliseen asemaan loppuosuutta ajatellen. Hylätyn koirakon tulokseksi merkitään nolla pistettä.

3.2 Loppuosuus

Loppuosuuden aikana koiran tulee suorittaa tuomarin määrittämä 3-5 esteen muodostama gamble-kuvio virheettömästi tuomarin määrittämässä ihanneajassa niin, että ohjaaja ei suorituksen aikana ylitä radalle merkittyä gamble-viivaa. Sama este voidaan suorittaa useamman kerran osana gamble-kuviota.

Loppuosan ajanotto käynnistyy välittömästi alkuosuuden päätyttyä ja päättyy koiran suoritettua maalihypyn. Tuomari määrittää ihanneajan ottaen huomioon gamble-kuvioon kuuluvien esteiden lukumäärän, tyyppin sekä gamble-kuvion pituuden. Ihanneaika määritetään erikseen kullekin kokoluokalle.

Gamble-kuvion suoritus arvioidaan agilitysäännösten mukaisesti eli estekohtaisten ratavirheiden lisäksi myös kiellot arvioidaan. Gamble-kuvion suoritus alkaa koiran lähestyessä gamble-kuvion ensimmäistä estettä. Alkuosuuden päättymisen jälkeen mutta ennen gamble-kuvion suorituksen aloittamista suoritettuja esteitä ei arvostella.

Mikäli koirakko tekee virheen jollain gamble-kuvion esteellä, koira suorittaa gamble-kuvion esteet väärässä järjestyksessä, koira suorittaa gamble-kuvion aikana siihen kuulumattoman esteen tai ohjaaja ylittää gamble-viivan gamble-kuvion suorituksen aikana tai koirakko ylittää gamble-kuviolle asetetun ihanneajan, koirakko ei saa pisteitä gamble-kuvion suorituksesta. Mikäli gamble-kuvioon sisältyvä este on rikkoontunut alkuosuuden suorituksen aikana, koirakko ei voi suorittaa gamblea hyväksytysti.

Mikäli koirakko suorittaa gamble-kuvion virheettömästi ihanneajassa, koirakon alkuosuudelta saamat pisteet tuplataan.

3.3 Pisteytys ja tulokset

Hyväksyttävän tuloksen saaminen edellyttää, että koirakko kerää alkuosuudelta vähintään tuomarin määrittämän vähimmäispistemäärän sekä suorittaa gamble-kuvion hyväksytysti.

Koira, joka saa suurimman pistemäärän, on voittaja. Jos kahdella samassa luokassa kilpailevalla koiralla on sama määrä pisteitä, mutta vain toinen koirista on hyväksytysti suorittanut loppuosuuden gamblen, on tämä koira silloin voittaja. Jos koirilla on sama määrä pisteitä ja molemmat ovat joko suorittaneet loppuosuuden hyväksytysti tai kumpikaan ei ole suorittanut loppuosuutta hyväksytysti, on nopeamman ajan tehnyt koira voittaja.

TASOLUOKAT JA VAATIMUSTASO

ALOITTELEVIEN TASO

EDITYNEIDEN TASO

MESTARITASO