

## D.9 Muut kilpailumuodot - järjestämisohteet

### A YLEISTÄ

*Muut kilpailumuodot:* Muilla kilpailumuodoilla tarkoitetaan SAGIn alaisia erityisiä kilpailuja, joiden arvostelu- ja järjestämisohteet määritellään tämän ohjeen mukaisesti sen lisäksi, mitä muissa kaikkia lajeja koskevissa säännöissä ja ohjeissa on määrätty.

#### 1 KILPAILUIDEN ANOMINEN JA KILPAILUISTA TIEDOTTAMINEN

Kilpailun anominen SAGI:lta ja kilpailusta ilmoittaminen kilpailijoille tulee tehdä vähintään 1kk ennen kilpailua. Kilpailuista ilmoitetaan seuran kilpailun oheistiedoissa ja seuran omien tiedotuskanavien kautta. Kilpailun järjestäjänä voi toimia SAGI tai yhdistys, joka on sekä SAGIn että Kennelliiton jäsenyhdistys.

Kilpailuanomuksessa on mainittava kilpailumuoto, järjestävä yhdistys, [arvostelutehtävään suostunut agilitytuomari ja mahdollinen varahenkilö](#), vastaava koetoimitsija, kilpailun vaatimustaso, mahdollinen kilpailutapahtuman nimi ja erityispiirteet, osallistumisedellytykset ja mahdolliset osallistumisrajoitukset, aika ja paikka sekä osanottomaksua ja ilmoittautumista koskevat tiedot.

#### 2 OSALLISTUMISEDELLYTYKSET

Kilpailuun osallistuvan koiran ja ohjaajan tulee täyttää ohjeen ["D.3 Kilpailukelpoisuuden tarkastamisohje"](#) 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 [SAGIn hyväksymällä tavalla](#).

#### 3 ILMOITTAUTUMINEN

Järjestävä seura määrittelee kilpailun ilmoittautumisajan ja viimeisen ilmoittautumispäivän. Kilpailuun ilmoittaudutaan kilpailunjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti viimeiseen [ilmoittautumispäivään](#) mennessä. Vain ilmoittautumisohteiden mukaiset ilmoittautumiset hyväksytään.

#### 4 TUOMARIT

Kansallisen agility-ylituomarin tulee olla osallistunut [SAGI:n](#) uusien kilpailumuotojen sääntökoulutukseen ennen kuin hän voi ottaa vastaan arvostelutehtäviä ko. kilpailumuodossa. Ulkomainen agilitytuomari voi toimia arvostelevana agilitytuomarina mikäli agilitytuomarin kotimaan kenneljärjestö on myöntänyt hänelle oikeuden arvostella vastaavaa kilpailumuotoa.

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

## 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. **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.

#### 2 RATAPROFIILI JA ESTEVAATIMUKSET

Snooker-radalla voi käyttää kaikkia SAGIn sallimia esteitä ja lisäksi 6 kepin pujottelua. Esteille määritellään pisteet yhdestä (1) seitsemään (7). **Yksittäiset punaiset hyyt ovat yhden (1) pisteen arvoisia ja niiden tulee olla radalla selvästi merkittyjä.** Kaikki muut vapaavalintaiset esteet ja **estesarjat** merkitään numeroilla kahdesta (2) seitsemään (7). Numerot kertovat kyseisten esteiden suorituksesta saatavan pistemäärän. **Keinusta, pituudesta ja okserista koirakko saa pisteet lisäedellytyksellä, että ne on suoritettu niiden normaaliin suoritussuuntaan.** Alla on listattu pistemäärät ja niitä vastaavat värit **joilla voidaan kuvata ratapiirustuksessa eri estesarjoja.** Valinnaiset esteet **voidaan numeroida** oikeanvärisillä kartioilla tai lipuilla merkiten numerot selkeästi.

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. Ajanotto käynnistyy **koiran** ylittäessä lähtölinjan/lähtöhypyn ja päättyy koiran ylittäessä maalilinjan/maalihypyn. Mikäli sähköistä ajanottoa ei voida luotettavasti sääntöjen määräämällä tavalla järjestää, voi kilpailunjärjestäjä käyttää käsiajanottoa. 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.

## 2.1 Esteiden minimimäärä

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

1. Kontaktieste
2. Pujottelu (12 keppiä, 6 keppiä tai 6+6 keppiä)
3. Kahden esteen sarjaeste
4. Kolmen esteen sarjaeste

## 2.2 Sarjaeste

Sarjaeste on kahden tai kolmen peräkkäin suoritettavan esteen sarja. Pisteitä saadakseen sarjan kaikki osat tulee suorittaa. Alkuosassa 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 hyvänsä 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.

## 3 KILPAILUSUORITUS

### 3.1 Rataantutustuminen

Rataantutustumisessa ohjaaja saa käyttää apunaan kelloa, ratasuorituksen aikana kelloa ei saa käyttää apuna.

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), koirakko **menettää pisteensä**.

### 3.2 Radan alkuosuus

Koirakon suoritus ja ajanotto käynnistyvät, kun koira ylittää tuomarin määrittelemän lähtölinjan tai lähtöhypyn. [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 punaisen hypyn suorittamista. Koirakko voi yrittää neljännen punaisen hypyn suorittamista ennen toiseen vaiheeseen siirtymistä.

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

#### 3.2.1 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.](#)

#### 3.2.2 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 avotunnelin, umpitunnelin kankaan 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 koiraa.](#) Alkuosuudella ei tuomita kieltoja, joten koira saa yrittää esteen suoritusta "kiellon sattuessa" kunnes koira suorittaa esteen. Mikäli koira suorittaa esteen [tai estesarjan](#) virheettä, koirakko saa esteen [tai estesarjan](#) pistearvoa vastaavan määrän pisteitä. Virheitä ovat kaikki agilitysäännöstössä määritetyt estekohtaiset ratavirheet.

Koiran aloitettua tai suoritettua esteen, koirakon pitää mennä joko seuraavalle punaiselle hypylle tai jos koirakko on jo yrittänyt suorittaa vähintään kolme punaista hyppyä, siirtyä loppuosuuden ensimmäiselle esteelle. Kahden valinnaisen esteen suorittaminen peräkkäin, johtaa pisteiden keruun loppumiseen.

*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.*

Saman vapaavalintaisen esteen saa **alkuosuuden** aikana suorittaa useamman kerran. Pudonneita rimoja ja hajonnutta rengasta ei tarvitse käydä korjaamassa radan aikana. Jos estettä ei ole korjattu, koira saa siitä seuraavalla suoritus kerralla normaalit pisteet sekä alku- että loppuosuudella.

### 3.2.3 Pisteiden keräämisen päättyminen alkuosuuden aikana

Koiran **pisteiden kerääminen päättyy** snooker-radon **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 ihanneaika 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 hyppyä; tai
2. koirakko siirtyy viimeisen virheettömästi suoritettua punaisen hypyn jälkeen suoraan loppuosuudelle suorittamatta piste-estettä virheettömän punaisen hypyn jälkeen.

## 3.3 Radan loppuosuus

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

### 3.3.1 Pisteiden keräämisen päättyminen loppuosuuden aikana

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

Kun pisteiden kerääminen päättyy virheen tai ihanneajan ylittymisen johdosta, pitää koira ohjata välittömästi maaliiviivan/maalihypyn yli ajanoton pysäyttämiseksi [ja pisteiden säilyttämiseksi](#). Ajanotto pysäytetään vasta koiran ylittäessä maaliinjan, vaikka ihanneaika olisi jo ylittynyt. Koirakko saa esteen tai estesarjan pistearvoa vastaavan määrän pisteitä, kun koira on suorittanut este/estesarjan viimeisen esteen hyväksytysti ennen ihanneajan 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 maalihypylle koira voi suorittaa mitä tahansa esteitä matkan varrelta. Niistä ei saa pisteitä, mutta niistä ei myöskään tule mitään sanktioita.

### **3.4 Arvosteleminen ja tuloksen muodostuminen**

Koirakon suorittaessa esteitä virheettömästi tuomari huutaa 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.

Tulevaisuudessa hyväksytyyn, tasoluokasta toiseen siirtymiseen oikeuttavan tuloksen saaminen edellyttää, että koirakko kerää vähintään 25 pistettä ja ylittää maalihypyn/maaliinjan. Mikäli koira ei mene maalihypyn/linjan yli, se ei saa radalle aikaa, eikä tulosta ja menettää siihen asti keräämänsä pisteensä.

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.

Snookerissa saa "hylätyn suorituksen" eli menettää keräämänsä pisteet, mikäli koira tekee tarpeensa radalle, ohjaaja fyysisesti pakottaa tai auttaa koira suorittamaan esteitä, koira ei ole ohjaajan hallinnassa tai koira käyttäytyy aggressiivisesti.

## **4 TASOLUOKAT / VAATIMUSTASOT**

Tasoluokkia ovat Aloittelevat, Kilpailevat ja Edistyneet. Lajin alkuvaiheessa kaikki voivat kilpailla kaikissa tasoluokissa. Tasoluokkien eroina ovat loppuosuuden vaatimustaso ja punaisten hyppyjen ja isojen piste-esteiden sijoittelu [sekä käytettävät esteet ja estesarjat](#).

Kilpailun ennakkotiedoissa on hyvä ilmoittaa minkä tasoinen kilpailu on kyseessä.

## **5 TULOKSET**

Muiden kilpailumuotojen tulokset lähetetään ohjeen "D.4 Agilitykilpailujen tulosten lähettämisohje" mukaisesti.

## C GAMBLERS KILPAILUN ERITYISPIIRTEET

### 1 YLEISTÄ

Gamblersin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia taitoja, ymmärrystä omista vahvuuksista, koiran taitoja sekä rohkeutta pelata riskillä. Gamblers- kilpailu kilpaillaan yhdellä radalla, joka koostuu kahdesta erikseen kellotettavasta 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.

### 2 RATAPROFIILI JA ESTEVAATIMUKSET

Tuomarin määrittelee gamblers-radon lähtöhypyn/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 merkityt. Mikäli merkitsemiseen käytetään nauhoja tai vastaavia (esimerkiksi mittanauha, köysi, maalarinteippi), tulee ne kiinnittää alustaan turvallisesti huomioiden sekä ohjaajan että koiran oletetut liikesuunnat. Nauhat voi kiinnittää golf-tiillä tai nauhoilla alustan niin salliessa.

Estelajitelman on oltava riittävä pisteiden keräämiselle sekä täyttää alla olevan taulukon mukaiset vaatimukset esteiden määrästä. Gamblers-radalla voi käyttää mitä tahansa SAGIn hyväksymää estettä ja 6 kepin pujotteluestettä. Kolmen pisteen kategoriasta on mahdollista käyttää 6+6 kepin yhdistelmää.

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

Pisteet	Esteet	Sallittu/Vaadittu määrä radalla
1	Hyppy	Rajoittamaton
2	Okseri, avotunneli, rengas, umpitunneli, muuri, pituus	Rajoittamaton
3	Puomi, A-este, keinu tai 6 kepin pujottelu	Pakollinen: 1, 2 tai 3 kpl
4	Tuomarin itse valitsema SAGIn hyväksymä este	Valinnainen, vain yksi

5	12 kepin pujottelu, puomi, keinu tai A-este	Pakollinen, 1 tai 2 kpl
---	---	-------------------------

## 3 KILPAILUSUORITUS

### 3.1 Rataantutustuminen

Rataantutustumisessa ohjaaja saa käyttää apunaan kelloa, ratasuorituksen aikana kelloa ei saa käyttää apuna.

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), koirakko **menettää pisteensä**.

### 3.2 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 ja esteiden suoritusjärjestys on vapaasti valittavissa. Alkuosuuden ajanotto alkaa koiran ylittäessä lähtöhypyn/-linjan.

#### 3.2.1 Esteiden suorittaminen ja pisteytys

Esteiden suoritussuunta on vapaasti valittavissa (poislukien pituus, keinu ja okseri). Koirakko saa pisteet esteen suorittamisesta koiran suoritettua esteen virheettömästi loppuun (esim. koiran yksi tassu on koskettanut puomin alastulokontaktia tai koiran kaikki tassut ovat tulleet ulos putkesta). **Gamblerin ratavirheet ovat samat kuin agilitysäännöstyössä esitetyt, paitsi kieltovirheet (joita ei arvostella)**.

Koirakko voi saada pisteitä saman esteen **virheettömästi suorittamisesta vain kaksi (2) kertaa** esteen suoritussuunnasta 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) hyväksytystä suorituksesta.

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:

- 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. Hylätyn koirakon tulokseksi merkitään nolla pistettä.

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

Alkuosuudella extrapisteitä kerryttävät tehtäviä ovat Mini-Gamble sekä Jokeri.

### **3.2.2 Mini-Gamble**

Tuomari voi määritellä alkuosuuden aikana suoritettavan noin 2-3 esteen sisältävän Mini-Gamble tehtävän. Tehtävä voidaan esimerkiksi suorittaa tuomarin määrittelemän linjan takaa ohjaten, jolloin ohjaaja ei saa ylittää linjaa tai esteille voidaan määritellä omia kertoimia.

Mini-Gamble on pisteytetty normaaleista estepisteistä poiketen (esim. putki ja hyppy kombinaatio linjan takaa ohjaten 6p, normaalisti putki 2p ja hyppy 1p). Mikäli koirakko ei onnistu tehtävän suorittamisessa, saa se kuitenkin normaalit estekohtaiset pisteet virheettömästi suorittamistaan esteistä. Mini-Gamblestä voi saada pisteet kahdesti.

### **3.2.3 Jokeri**

Tuomari voi määritellä alkuosuuden aikana suoritettavan noin 2-4 esteen sisältävän Jokeri-tehtävän. Jokeri-tehtävän esteet merkitään esimerkiksi kirjaimin A,B ja C. Ne voivat olla mitä tahansa radalta löytyviä esteitä ja sijoitettuna erikseen radan eri kohtiin.

Jokeri on pisteytetty normaaleista estepisteistä poiketen. Jokerin pisteet saa, mikäli suorittaa alkuosuuden aikana hyväksytysti kaikki Jokeriin kuuluvat esteet. Jokerista voi saada lisäpisteet vain kerran. Jokeriin kuuluvia esteitä saa suorittaa lisäksi myös toisen kerran kerätäkseen normaalit estekohtaiset pisteet.

### 3.3 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.

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.

Tuomari määrittää ihanneajan ottaen huomioon gamble-alueelle siirtymiseen kuluvan ajan, gamble-kuvioon kuuluvien esteiden lukumäärän, tyyppin sekä gamble-kuvion pituuden. Ihanneaika voidaan määrittää erikseen kullekin kokoluokalle.

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.

[Alla on kuvattu erilaisten tehtävävaihtoehtojen selkeyttämiseksi yleisimpiä variaatioita, joita tuomari voi gambleosuudella käyttää.](#) Gamble-tehtäviä ovat esimerkiksi etäisyys-gamble, aika-gamble ja kerroin-gamble. [Gamble-tehtävä on kuitenkin aina tuomarin itse suunniteltavissa.](#)

#### 3.3.1 Etäisyys-gamble

Tuomari suunnittelee radan loppuosuuden [etäisyys-gamble](#) kuvion niin, että se testaa koiran ohjausta eri suuntiin, este-erottelua, esteiden suorittamista kaukana ohjaajasta tai useampia näistä taidoista. [Tehtävä suoritetaan niin](#), että koira liikkuu ohjaajasta etäällä ohjaajan pysyessä tuomarin määrittelemän, alustaan merkityn viivan ("gamble-viivan") takana.

Tuomari määrittelee gamble-osuudesta saatavat pisteet 10-20 pisteen välillä. Etäisyys-gamblessä voi olla samalla radalla kaksi linjaa [tai kaksi eri tavoin numeroitua sarjaa](#). [Esimerkiksi kahden linjan ollessa käytössä](#), lähemmän linjan takaa ohjattuna gamble-osuudesta saa 10 pistettä ja kauemman viivan takaa ohjattuna 20 pistettä. Jos gamblessä [käytetään kahta eri tavoin numeroitua ja pisteytettyä sarjaa](#), voidaan määritellä [esimerkiksi](#), että helpommasta saa 10 pistettä ja vaikeammasta 15 pistettä.

### 3.3.2 Aika-Gamble

Aika-Gamblessä koirakko suorittaa joko tuomarin ennalta määräämän estekuvion tai tuomarin muuten ohjeistaman tehtävän gamble-osuudelle määrätyn ajan puitteissa. Tehtävän aikana ohjaaja saa liikkua missä vaan.

Etäisyys- ja aika-gamblessa koirakko saa gamble-osuudesta keräämänsä pisteet, jos koira ehtii suorittaa maalihypyn ennen gamble-ajan loppumista. Jos koirakko ei suorita maalihyppyä ennen ajan päättymistä, se ei saa gamble-osuudelta lainkaan pisteitä.

### 3.3.3 Kerroin-Gamble

Tuomari määrittää gamble-tehtävään esteen / esteitä, joita suorittamalla koirakko saa tuomarin määrittelemät pisteet / kertoimet esteille. Kerroin-gamblessä loppuosa alkaa joko äänimerkistä tai siitä kun koira suorittaa jonkun tietyn esteen.

#### Esimerkki

Tuomari päättää Kerroin-Gamble suoritusajan (esim. 50 sekuntia). Ohjaaja suorittaa haluamansa ajan radan alkuosan esteitä keräten pisteitä. Koirakko siirtyy radan loppuosaan, kun koira suorittaa radalla tuomarin määräämän esteen ensimmäisen kerran (esim. rengas). Loppuosan aikana koirakko suorittaa tuomarin määrittämiä esteitä (esim. putkia) ja saa jokaisesta virheettömästi suorittamastaan esteestä nousevan määrän pisteitä: ensimmäisestä esteestä 2 pistettä, seuraavasta 4 pistettä, kolmannesta 8 pistettä jne.

Koirakko voi suorittaa haluamansa määrän kerroin-esteitä tuomarin määräämien sääntöjen mukaisesti, mutta koiran täytyy ylittää maaliviiva ennen ajan loppumista saadakseen loppuosasta keräämänsä pisteet. Jos koira tekee estesuorituksessa virheen päättyy loppuosan suorittaminen ja koirakko menettää loppuosassa keräämänsä pisteet.

### 3.3.2 Pisteiden keräämisen päätyminen loppuosuuden aikana

Koirakko ei saa pisteitä gamble-kuvion suorituksesta, mikäli:

- koirakko tekee ratavirheen 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-kuviolle 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.

Koiran aika pysähtyy siihen, kun koira ylittää maaliesteen/[maaliviivan](#).

### 3.4 Pisteytys ja tulokset

Hyväksyttävän tuloksen saaminen (tulevaisuudessa tasoluokasta toiseen siirtymiseen) edellyttää, että koirakko kerää alkuosuudelta vähintään 13 pistettä, yrittää gamble-tehtävää sekä ylittää maalihypyn.

Suurimman pistemäärän saanut koirakko on voittaja. 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.

Gamblersistä saa hylätyn suorituksen eli menettää keräämänsä pisteet, mikäli koira tekee tarpeensa radalle, koira käyttäytyy aggressiivisesti, koira ei ole ohjaajan hallinnassa, koirakko ei yritä loppugambleä, koirakko saa ulkopuolista apua ajanottoon (esim. hänelle huudetaan 5 s tms) tai ohjaaja viettää aikaa ennen loppugamblen alkua, yrittämättä aktiivisesti kerätä pisteitä.

Koirakko, joka saa eniten pisteitä omassa [kilpailuluokassaan](#), voittaa luokan.

## 4 TASOLUOKAT / VAATIMUSTASOT

Tasoluokkia ovat Aloittelevat, Kilpailevat ja Edistyneet. Lajin alkuvaiheessa kaikki voivat kilpailla kaikissa tasoluokissa. Tasoluokkien eroina ovat gamble-osuuden vaatimustaso (käytettävät esteet, estemäärä, kuvion vaikeus, vaadittava etäisyys) ja gamble-osuuteen käytettävä aika.

Kilpailun ennakkotiedoissa on hyvä ilmoittaa minkä tasoinen kilpailu on kyseessä.

## 5 TULOKSET

Muiden kilpailumuotojen tulokset lähetetään ohjeen "[D.4 Agilitykilpailujen tulosten lähettämisohje](#)" mukaisesti.