

GAMBLER 2016

- 1) Tavoitteena on kerätä annetussa ajassa mahdollisimman paljon pisteitä
- 2) Ensimmäisessä osassa kello lähtee käyntiin, kun koira suorittaa ensimmäisen esteen
- 3) Pisteitä saa virheettömästä estesuorituksesta estetyypin mukaan (lista alla)
- 4) Lähtöhypy on kaikille sama, mutta muutoin esteitä saa suorittaa missä tahansa järjestyksessä
- 5) Kultakin esteeltä voi saada pisteitä enintään kahdesta suorituksesta
- 6) Samaa estettä ei voi suorittaa kahta kertaa peräkkäin
- 7) Pisteitä kerätään kunnes tuomarin määräämä aika päättyy, jonka merkiksi kehätoimitsija viheltää pilliin
- 8) Pilliin vihellyksen jälkeen estepisteitä ei enää kerry
 - Aloitetusta esteestä saa kuitenkin pisteet
- 9) Toinen osa käynnistyy välittömästi ensimmäisen osan päättyessä (siis pillin vihellyksestä)
- 10) Koirakon tulee suorittaa radalta määrätty Gambler-osio (esim. kolme estettä)
- 11) Gambler-osiossa on ihanneaika, jonka alittamalla kilpailija saa 10 Gambler-pistettä
- 12) Gambler-osuuteen voi liittää myös option, että koirakko saa 18 pistettä, mikäli ohjaaja kauko-ohjaa koiraansa.
- 13) Koirakon tulos = estepisteet + Gambler-pisteet. Pisteiden mennessä tasan ratkaisee aika, joka on suorituksen kokonaisaika lähtöhypystä Gambler-osuuden viimeiseen hyppyyn.

Estepisteet

- 1 pistettä hyppy
- 2 pistettä tunnelit, rengas, pituus, muuri
- 3 pistettä keinu
- 4 pistettä A
- 5 pistettä puomi, kepit

Esimerkki Gambler-radasta

<http://www.riihimaenagility.fi/kisatulokset/Gamblers.pdf>

Muita huomioita:

Tuomari määrittelee kummallekin osiolle ajan esim. 30 sekuntia osa 1 ja 12 sekuntia osa 2.

Rataprofiiliin ei tarvitse/tule olla virtaava. Esteet numeroidaan, mutta numero ei ole suoritusjärjestys, vaan tuomari huutaa esteen numeron sihteerilleen, jos este suoritettiin oikein.

Pelin henkeen kuuluu, että Gambler-osuuden viereen on kiellettyä mennä odottamaan ajan päättymistä, esteitä on suoritettava koko osion 1 ajan.

Tuomari voi antaa ratakohtaisia tarkentavia ohjeita.