

GAMBLERS-SÄÄNNÖT / KKK-EPIKSET 5.11.2017

Gamblers on agilityrata, jossa pyritään keräämään mahdollisimman paljon pisteitä. Radalla on peräkkäin suoritettavat alku- ja loppuosuus. Alkuosuudella koirakolla on 30 sekuntia aikaa suorittaa melkein mitä vain esteitä ja eri esteistä saa eri määrän pisteitä.

Alkuosuuden päättyessä koirakko siirtyy mahdollisimman nopeasti loppuosuudelle, jossa on valittavana helpompi tai vaikeampi gambler- eli uhkapelivaihtoehto. Gamblerissa koiran on suoritettava neljä numeroitua estettä oikeassa järjestyksessä saadakseen pisteitä. Ohjaajan on pysyttävä kentälle merkityn viivan takana koiran suorittaessa esteitä viivan toisella puolella.

Alkuosuus

Pisteet

- 5 pistettä puomi, 12 kepin pujottelu
- 4 pistettä A-este
- 3 pistettä keinu, 6 kepin pujottelu
- 2 pistettä erikoishyppy (muuri, rengas, pituus, okseri), putki, pussi
- 1 pistettä hyppy

Säännöt

- Rata aloitetaan merkitystä alkuhypystä. Alkuhyppy aloittaa ajanoton, hypystä ei tule pisteitä.
- Koirakolla on 30 sekuntia aikaa suorittaa esteitä ja kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, ohjaaja suunnittelee itse koirakolle sopivan radan rataantutustumisessa.
- Saman esteen voi suorittaa korkeintaan kaksi kertaa saadakseen pisteitä
- Loppuosuutta eli gambleria ei saa harjoitella alkuosuuden aikana, mutta yksittäisiä gambler-esteitä voi käydä tekemässä. Jos alkuosuuden aikana gambler-esteeltä putoaa rima tai este siirtyy/vahingoittuu niin, ettei se ole suoritettavissa loppuosuudella, niin gamblersista ei voi saada enää pisteitä.
- Jos koira ei suorita estettä oikein, voi koirakko yrittää ottaa saman esteen uudestaan tai siirtyä seuraavalle esteelle
- Kieltoja ei tuomita
- Kontaktien ylösmenovirheitä ei tuomita
- Toimitsijat eivät nosta rimoja radan aikana
- Pilli soi alkuosuuden päättymisen merkiksi ja pisteiden keruu päättyy tähän. Koirakon on tällöin siirryttävä mahdollisimman nopeasti loppuosuudelle.
 - Jos koira pillin soitua loppuosuudelle siirtyessään ottaa ylimääräisiä esteitä, ei niistä tule pisteitä, mutta ei myöskään virheitä.
 - Alkuosuuden päättymistä ei saa jäädä odottelemaan gamblerin läheisyyteen (esim. ei saa mennä samaa estettä enemmän kuin kaksi kertaa), vaan koko 30 sekuntia on aktiivisesti suoritettava eri esteitä. Viivyttelyä vuoksi tuomari voi tuomita gamblerista nolla pistettä.

Loppuosuus

Pisteet

- 20 pistettä vaikeampi gambler
- 10 pistettä helpompi gambler

Säännöt

- Gambler-osuudessa on neljä numeroitua estettä.
- Saadakseen pisteitä koiran tulee suorittaa virheettä, oikeassa järjestyksessä ja tuomarin määrittelemän ajan sisällä joko helpompi tai vaikeampi gambler-osuus.
- Ohjaajan on pysyttävä maahan merkityn viivan toisella puolella gamblers-esteiden ollessa vastakkaisella puolella.
 - Ohjaaja ei saa astua viivalle tai sen yli.
 - Koira saa liikkua molemmilla puolilla viivaa.
- Pilli soi, jos aika loppuu kesken, tällöin gamblerista ei tule pisteitä.
- Rata päättyy merkittyyn loppuhyppyyn, ajanotto pysähtyy tähän. Kulje aina loppuhypyn kautta lunastaaksesi radan pisteet itsellesi.