



## GAMES SM -kilpailut

Agilityn Games Suomen mestaruuskilpailuissa ratkaistaan Snooker ja Gambler yksilömestaruudet sekä Games joukkueestaruus. Games SM -kilpailujen järjestäjät, kilpailupaikka ja tarkemmat aikataulut julkaistaan agilityn [arvokilpailusivuilla](#).

Kaikki Games SM -kilpailut ovat virallisia agilitykilpailuja, joissa noudatetaan agilitysäännöstöä. Ohjeeseen "D.8 Erytysten kilpailujen järjestämisohje" on kirjattu Games SM-kilpailuissa järjestettävät luokat ja kilpailut. Ohjeessa "D.9 Muut kilpailumuodot - järjestämisohjeet" on kuvattu snooker- ja gamblerkilpailuiden erityispiirteet. Mahdolliset poikkeukset virallisiin sääntöihin on kirjattu näihin kilpailusääntöihin.

### 1. Osallistumisoikeus

Games SM -kilpailuihin osallistuvan ohjaajan ja koiran tulee täyttää säännön D.3 "Kilpailukelpoisuuden tarkastusohje" mukaiset vaatimukset. Lisäksi ohjaajan tulee olla Suomen kansalainen ja edustaa lisenssiseuraansa. Games SM -kilpailuihin osallistuvien koirilla tulee olla ohjeen D.10 "Kokoluokan määrittämisohje" mukainen vahvistettu mittaustulos.

Joukkuekilpailu on tarkoitettu SAGI:n jäsenseuroille. Joukkuekilpailussa on edustettava omaa lisenssiseuraansa.

### 2. Ilmoittautuminen ja sitä koskevat päivämäärät

Viimeinen ilmoittautumispäivä yksilökilpailuun on kaksi viikkoa viikkoa ennen kilpailuja alkavan viikon maanantai (noin 20 päivää ennen kilpailuja).

Joukkuekilpailun viimeinen ilmoittautumispäivä on kilpailuviikkoa edeltävän viikon maanantai (noin 12 päivää ennen kilpailuja).

Mikäli joku joukkueen jäsenistä ei kerää joukkueelleen pisteitä finaaliin pääsyä varten on siitä ilmoitettava ennen kilpailutapahtuman alkua järjestäjälle.

### 3. Lähtöryhmät ja -järjestys

Kokoluokat jaetaan luokan sisällä samankokoisiin rataantutustusryhmiin. Tarkempi jako määräytyy aikataulun ja lähtölistojen mukaisesti.

#### Yksilö- ja joukkuekilpailun finaalin rata

Finaaliradan lähtöjärjestys sekä yksilö- että joukkuekilpailussa on kyseisen kilpailumuodon karsintaradan tulosten mukainen käänteinen järjestys. Mikäli ohjaajalla on finaalissa useampi koira, tulee suoritusten välissä

olla vähintään 10 koirakkoa mikäli se on mahdollista. Mikäli luokassa on vähemmän kuin 10 kilpailijaa asetetaan koirat mahdollisimman kauas toisistaan.

#### 4. Ihanneaika

Kilpailun tuomari päättää ratakohtaisesti säännöissä määritettyihin asioihin ajat. Suoranaista ihanneaikaa ei gameskilpailumuodoissa ole.

#### 5. Kilpailun kulku ja lopputulokset

Kaikissa luokissa kilpaillaan ensin karsintarata. Karsintaradan pisteiden perusteella finaaliin pääsee alempana taulukossa oleva määrä koirakoita/joukkueita. Karsintaratojen voittajat palkitaan sekä yksilö- että joukkuekilpailussa.

##### Yksilöt - kilpaillaan 5 säkäluokassa

- Snooker: finaalissa palkitaan jokaisen säkäluokan kolme parasta koirakkoa
- Gambler: finaalissa palkitaan jokaisen säkäluokan kolme parasta koirakkoa

##### Joukkue - kaikki kokoluokat kilpailevat yhdessä

- Games: snooker ja gambler joukkuefinaalien yhteispisteiden mukaan palkitaan kolme parasta joukkuetta

##### 5.1 Karsintarata

Sekä yksilö- että joukkuefinaaliin karsitaan samoilta radoilta. Karsintaratoina toimivat sekä snooker- että gambler-rata.

##### Yksilökilpailu

Yksilökilpailun finaaliin pääsevien koirakkojen määrät näkyvät oheisessa taulukossa. Finaaliin päästäkseen koirakon on saatava pisteitä vähintään toiselta karsintaradalta.

Finaalikoira- kot	XS	S	M	SL	L
Snooker	5	10	10	10	10
Gambler	5	10	10	10	10
<b>Yhteensä</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Snooker kilpaillaan ensin. Mikäli sama koirakko saa finaali paikan molemmilta radoilta, niin finaali paikat täytetään jälkimmäisen eli gambler-radan tulosten perusteella.



## Joukkuekilpailu

Joukkuekilpailussa edustetaan omaa lisenssiseuraa. Joukkeeseen tarvitaan vähintään kaksi (2) koirakkoa. Kaikki saman lisenssiseuran koirakot keräävät pisteitä omalle seuralleen. Kymmenen eniten pisteitä kerännyttä joukkuetta pääsevät joukkuefinaaliin. Jokaisen seuran neljän parhaan koirakon yhteispisteet lasketaan yhteen. Mikäli joukkueessa on vain kaksi (2) tai kolme (3) kilpailijaa, niin joukkueen tulos muodostuu heidän pisteistään. Nämä eniten pisteitä keränneet koirakot muodostavat kyseisen seuran finaali joukkueen. Mikäli joku seuran koirakoista ei osallistu finaaliin, niin kyseisen koirakon pisteitä ei lasketa mukaan joukkueen tulokseen. Eli poissajäävän koirakon tilalle voi ottaa toisen koirakon, mikäli tämän koirakon tuomat pisteet olisivat riittäneet myös finaaliin. Finaalin voi halutessaan kilpailla myös kahdella tai kolmella koirakolla. Sama ohjaaja voi kilpailla joukkueessa useamman koiran kanssa.

### 5.2 Finaalirata

Finaaliratoina on sekä yksilö- että joukkuekilpailussa erilliset snooker- ja gamblerradat.

#### Yksilökilpailu

SM-mitaleilla palkitaan jokaisen säkäluokan snooker- ja gamblerfinaaliradan kolme parasta (eli kolme eniten pisteitä kerännyttä) koirakkoa.

#### Joukkuekilpailu

Finaaleissa joukkueen 2 koirakkoa suorittavat snookerradan ja 2 koirakkoa suorittavat gamblerradan. Joukkuefinaaliin osallistuakseen joukkueessa on oltava vähintään 2 koirakkoa. Mikäli joukkueessa on vain kaksi (2) koirakkoa, niin molemmat koirakot juoksevat sekä snooker- että gamblerradan. Mikäli joukkueessa on kolme (3) koirakkoa, niin yksi koirakko juoksee molemmat radat. SM-mitaleilla palkitaan snooker- ja gamblerfinaaliratojen yhteispisteiden kolme parasta (eli kolme eniten pisteitä kerännyttä) joukkuetta.