

GAMBLER

A bíró felállít egy agility pályát, de az akadályok sorrendjét nem határozza meg. A versenyző feladata az, hogy megtalálja a legjobb útvonalat, amelyen a legtöbb pontot tudja szerezni. A játék célja: minél több pontot összegyűjteni.

Egy jó agility bíró három dolgot tart szem előtt:

1. Már a tervezéskor ki kell találnia a legkedvezőbb útvonalat.
2. A startnál a kutyavezetőnek meg kell neveznie a legelőször sorra kerülő zónás akadályt, hogy a team elindulásakor a bíró annak közelében tudjon állni.
3. A Gambler bemelegítő játékként alkalmazva a bíró megteheti, hogy nem állít fel a játék céljából külön pályát, hanem az első versenyfutam agility pályáját használja. Ez azt jelenti, hogy a gambler után csak ki kell helyezni az versenypálya számait és már kezdődhet is a következő pályabejárás. A bírónak tehát figyelnie kell az agility pálya tervezésekor annak Gamblerként való felhasználhatóságára is. Ez az előrelátás egy teljes átépítést, így sok időt takaríthat meg.

Az asztal a start és a cél. 1-3 akadály (rendszerint magasugró, de lehet pl. 1 ugró plusz 1 kúszó) képezik az ún. Jokert. Minden, a kutya által hibátlanul teljesített akadálnak előre meghatározott pontértéke van.

Például:

Magasugró akadályok	1 pont
Kúszók, karika, távolugró	2 pont
Hinta, palánk	3 pont
Palló	4 pont
Szlalom	5 pont

Természetesen más variáció is lehetséges. A bíró értékelhet egy-két, a pálya túoldalán felállított akadályt magasabb pontszámmal is, hogy a versenyzőknek kedvet csináljon a hosszabb út megtételére. Hozhat magasabb pontszámot két, egymástól távol eső akadály átugrása is úgy, hogy ha a versenyző nem iktat be közé más akadályt.

A bíró meghatározza a szintidőt, amelynek végét az időmérő hangjelzéssel (pl. sípszóval) jelzi. A hangjeltől számított 10 másodpercen belül kell a kutyának – a Jokeren áthaladva – visszaérkeznie az asztalra. A 10 másodperc lejártát újabb sípszóval jelzik. Ha a kutya még nem érte el az asztalt, csak az eddig gyűjtött pontokat adják össze. Ha a Jokert hibátlanul teljesítette és a 10 másodpercen belül elérte az asztalt, Joker-pontot kap. Ez vagy 20 pluszpontot jelent, vagy – ha a bíró úgy határozta meg – az eddig elért pontszámot megduplázzák. A Jokerre csak az első sípszó elhangzása után szabad rávezetni a kutyát. Aki a Jokernél hibázik, nem kap Joker-pontot. Ha a kutya a 10 másodpercen belül eléri az asztalt, de a Jokert kihagyja, csak a Joker-pontok felét kaphatja meg.

Az óra csak akkor áll meg, amikor a kutya az asztalra ért, így pontegyenlőség esetén is felállítható helyezési sorrend. A bíró a jegyzőnek csak a hibátlanul teljesített akadályok pontértékét mondja be. A hibákra – verőhiba kivételével – a kutyavezető figyelmét fel kell hívni (pl. „NEM!”), ilyenkor a versenyző visszahívhatja kutyáját és újra rávezetheti az akadályra. Minden 1 pontnál magasabb értékű akadályon háromszor lehet hibátlanul áthaladni, de minden esetben be kell iktatni két nagy pontszámú közé egy 1 pontos ugróakadályt.

Figyelem!

A levert léceket nem teszik vissza (a Jokernél sem), tehát ezek az akadályok elveszítik értékelhetőségüket: nincs pontértékük és két magasabb pontszámú akadály közé sem iktathatók be!

Készítette: Sebők István