

# Games och Speedstakes for dummies, på svenska

*©Mija Jansson. Texten är ett försök att underlätta förståelsen för tävlingsformerna ifråga men jag kan inte garantera att jag förstått allt rätt och självklart är det de ursprungliga reglerna som gäller. Kritik på texten mottages tacksamt på [mija@agilitybiten.se](mailto:mija@agilitybiten.se)*

## Games

Det finns två olika Games-klasser: Gamblers och Snooker. I dessa tävlingsklassers första del är det bra att ha koll på hur mycket man kan tänkas hinna med och ett tips är att ta med sig någon form av tidtagarur på banvandringen (tidtagarur är emellertid inte tillåtna under själva tävlingen).

I Gamblers-loppetets första del samlar du så många poäng du kan. I Snookers första del satsar du på att ta så höga poäng som möjligt följt av ett "rött hinder", tre gånger. I Gamblers-loppetets avslutande del måste du klara en kombination, med distanshandling, inom given tid. I Snooker-loppetets avslutande del samlar du så många poäng som möjligt i en kombination med given ordning.

Info: Uppfarter bedöms generellt inte inom WAO.

## Gamblers

Generellt i Gamblers gäller att domaren kan tillföra regler under förutsättning att de preciseras under domargenomgången. Det du bör vara särskilt uppmärksam på markeras med rutor (som runt denna text) i detta dokument.

Gamblers är en klass där man måste våga för att vinna! Det går ut på att samla så mycket poäng som möjligt och tävlingsloppet kan sägas bestå av två delar/sekvenser:

**Öppningssekvensen** av Gamblers består av ett antal, till synes slumpvis, utplacerade hinder. Det hela går ut på att samla så många poäng som möjligt under 25 alternativt 30 sekunder (domaren bestämmer tiden som står till förfogande). Varje förare tar hindren i den ordning hen vill.

Hindertyperna motsvarar poäng enligt följande:

Poäng	Hindertyp
1 poäng	Hopp hinder
2 poäng	Tunnel Däck Långhopp Oxer Mur
3 poäng	Gungbräda 6-pinnars slalom
4 poäng	A-hinder
5 poäng	Balansbom 12-pinnars slalom

Gungbräda, oxer, platt tunnel och långhoppet måste tas åt rätt håll för att ge poäng.

Man kan bara få poäng för samma hinder två gånger, tar man samma hinder fler än två gånger får man inga poäng för hindret ifråga. (Så länge man inte döms för "maskning", se nedan, så får man heller inget "straff" för att man tar hinder fler än två gånger.) För varje korrekt utfört hinder ropar domaren ut hindrets värde. Om domaren inte godkänner utförandet av hindret kommer denna att ropa ut något för att markera detta, exempelvis "nej", "fel" eller "noll" ("no", "fault" eller "zero"). Föraren kan då välja att ta om hindret eller att fortsätta till nästa hinder.

Domaren kan välja att lägga in en bonussekvens i öppningssekvensen och hen bestämmer hur många poäng bonussekvensen ger.

När öppningssekvensen tar slut och avslutningssekvensen tar vid så ljuder en signal. Då är det dags att så snabbt som möjligt ta sig till avslutningssekvensen, det är alltså bra om man lyckats planera det hela så att man när signalen ljuder befinner sig i en bra position för att påbörja avslutningssekvensen.

Om hunden inte har avslutat påbörjat hinder när signalen ljuder får den poäng om den avslutar hindret på ett regelmässigt sätt och det inte längre är möjligt att tilldela hunden fel på hindret (den har landat efter ett hopp, träffat kontaktfältet eller passerat sista slalomporten).

Att ta målhindret under Gamblers-tävlingen kommer under alla omständigheter att innebära att loppet avslutas, och om målhindret inte utförs har loppet inte avslutats. Ta alltså alltid målhindret, oavsett vad som hänt!

De hinder som kommer att används i avslutningssekvensen får tas under öppningssekvensen under följande förutsättningar:

- Hunden får inte ta två på varandra följande hinder från avslutningssekvensen under öppningssekvensen, varken åt det ena eller det andra hållet. Skulle detta ske får ekipaget inga poäng för avslutningssekvensen även om hindren är korrekt utförda.
- Utför ekipaget samma hinder från avslutningssekvensen regelrätt, två gånger under öppningssekvensen får man poäng enligt poängtabellen för öppningssekvensen.
- Det är tillåtet att ta ett hinder ur den lättare kombinationen i avslutningssekvensen följt av ett hinder ur den svårare kombinationen ur avslutningssekvensen och vice versa.
- Om hunden tar ett hinder ur avslutningssekvensen under öppningssekvensen och river det så kan poängen för avslutningssekvensen ej erhållas.

Allmänna regler i öppningssekvensen:

- Domare avgör om start- och målhinder är poänggivande eller "bara" sätter igång respektive stoppar tiden.

Om domaren väljer att låta starthindret starta tiden så kommer poängräkningen sluta räknas för det ekipage som tar starthindret igen och ekipaget ska springa direkt till målhindret.

- Tiden startar då hunden hoppar över starthindret.

- Om du får fel på något hinder som går att ta om – som exempelvis ett klätterhinder – så kan du välja att ta om det tills det blir rätt eller att fortsätta till nästa hinder. (Det framgår inte av WAO-reglerna om man får poäng om man gör om och rätt men det får man väl anta?)
- Vägran tilldelas inte i öppningssekvensen.
- Att ta ett hinder före start medför diskvalificering.

Det är upp till domaren om hinder, som kan tas från båda håll, får tas fram-och-tillbaka, om man får ta två klätterhinder eller slalom efter varandra.

Maskningsregeln: Under öppningssekvensen måste föraren *aktivt* försöka ta poäng annars kan domaren bedöma det som "maskning". Om den tävlande stannar hunden på ett kontaktfält, tar om hinder som redan gett poäng två gånger eller "uppenbart" väntar på signal KOMMER denne att dömas för maskning och kommer då inte att få några poäng för avslutningssekvensen.

**Avslutningssekvensen** börjar då öppningssekvensen avslutas och pågår så många sekunder som domaren har bestämt. Normalt är det ett rätt så kort tidsspänn det rör sig om. Under den tid som flyter från det att signalen om att öppningssekvensen är avslutad tills dess att avslutningssekvensens tid går ut ska man förflytta sig från öppningssekvensen av banan till avslutningssekvensen och där genomföra en av två kombinationer. De två kombinationerna är värda olika mycket bonuspoäng baserat på svårighetsgrad. Det lättare alternativet är värt 10 poäng och det svårare alternativet är värt 20 poäng. För att tilldelas poängen måste ekipaget undvika såväl hinderfel som vägran och slutföra utmaningen inom angiven tidsram.

Domaren kan bestämma att distanshandling krävs för att erhålla poäng i en eller båda kombinationerna i avslutningssekvensen. I sådana fall finns en linje på underlaget som föraren inte får kliva över (armar är okej) om denne vill erhålla poäng för avslutningssekvensen.

Allmänna regler i avslutningssekvensen:

- I princip oavsett vad som händer – TA ALLTID MÅLHINDRET OCH STOPPA TIDEN! Tar man inte sluthindret går alla poäng (även från öppningssekvensen) förlorade och slutresultatet blir noll poäng. Om man förlorat avslutningssekvenspoäng men tar något hinder på vägen mot målhindret gör det ingenting.
- I avslutningssekvensen tilldelas vägran om så sker.

## Snookers

Bantiden i Snookers bestäms av domaren.

Generellt i Snookers gäller att domaren kan tillföra regler under förutsättning att de preciseras under domargenomgången.

Förare rekommenderas att fortsätta banan tills de hör signalen om att bantiden är ute.

Snookers liknar biljardens dito, agilitydomaren bestämmer dock hindrens placering på banan. Banan inkluderar *tre (3) eller fyra (4) röda hinder* samt hinder som motsvarar snookerns alla färger:

Poäng	Färg
1 poäng	Rött (ej färg)
2 poäng	Gult
3 poäng	Grönt
4 poäng	Brunt
5 poäng	Blått
6 poäng	Rosa
7 poäng	Svart

Normalt syns dock siffrorna på skyltarna, så du behöver inte lära dig färgerna utantill.

Snookers-klassen går ut på att samla så mycket poäng som möjligt och tävlingsklassen består av två delar:

**Öppningssekvensen** går ut på att felfritt ta ett av de 3-4 röda hindren följt av ett "färgat" hinder (vilket som helst av de andra). Maximal poäng i öppningsfasen (och det de flesta tävlande kommer att sikta på om möjligt) är således:  $1+7+1+7+1+7=24$ .

Reglerna för öppningssekvensen är som följer:

1. Rött hinder, valfritt "färgat hinder" (det vill säga ej rött).
2. Rött hinder (ej det som redan tagits i punkt 1), valfritt färgat hinder.
3. Rött hinder (ej de som redan tagits i punkt 1 och 2), valfritt färgat hinder.

Allmänna regler för öppningssekvensen:

- Första hindret startar tiden. Poängräkningen slutar för det ekipage som tar starthindret igen och ekipaget ska springa direkt till målhindret. Målhindret avslutar tiden och loppet, oavsett var ekipaget befinner sig i loppet och från vilket håll hindret tas.
- Att ta hinder före starthindret medför diskvalificering.
- Vägran döms inte i öppningssekvensen, om hunden exempelvis springer upp på A-hindret, ned igen och sedan tar det korrekt kommer det "bara" att innebära en tidsförlust.
- Om hinderfel tilldelas i öppningsfasen (exempelvis om hunden går in i slalom korrekt men sedan missar en port) så kommer domaren att tillkalla uppmärksamhet genom att ropa "fel" (eller fault) och då ska ekipaget ta ett nytt rött hinder eller påbörja avslutningssekvensen (se nedan).
- Domaren kan välja att banlägga tre eller fyra röda hinder. Det fjärde röda hoppet får användas enbart om något av de tre första blivit belastade med fel.
- Varje rött hinder får bara utföras en gång – oavsett om bommen rivs eller ej.
- Om "enkelriktade" hinder (platt tunnel, gungbräda, oxer, långhopp) tas åt fel håll ska ekipaget fortsätta till rött hinder alternativt målhinder.
- I öppningsfasen ska de färgade hindren kunna tas i vilken ordning föraren vill. Får ekipaget fel i kombinationen i öppningsfasen så ropar domaren "fel" ("fault") och då springer ekipaget till nästa röda hinder alternativt avslutningssekvensen, det spelar i detta läge ingen roll om man tar hinder på vägen.

Domaren kan bestämma sig för att använda en kombination till de färgade hindren.

Om hunden inte har avslutat påbörjat hinder när signalen ljuder får den poäng om den avslutar hindret på ett regelmässigt sätt och det inte längre är möjligt att tilldela hunden fel på hindret (den har landat efter ett hopp, träffat kontaktfältet eller passerat sista slalomporten).

Om hunden river ett hinder och funktionären inte hinner sätta upp pinnen bedöms det ändå som okej om hunden går igenom det rivna hindrets hinderstöd.

### Öppnings-scenarier

Rött hinder tas direkt följt av ett annat rött hinder, alternativt ett färgat hinder direkt följt av ett annat färgat hinder.	Game over. Ta målhindret.
Fel bedöms på rött hinder.	Ta omedelbart ett annat rött hinder.
Banan har fyra röda hinder och ekipaget får fel på det tredje.	Ta omedelbart det fjärde röda hindret.
Banan har bara tre röda hinder och ekipaget får fel på det tredje.	Börja slutfasen, nummer 2-7.
Ekipaget får fel på samtliga röda hinder.	Börja slutfasen, nummer 2-7.
Man tar det sista röda hindret i öppningsfasen och sedan (istället för färgat hinder i öppningsfasens) det första färgade hindret i avslutningsfasen (gul, värt 2 poäng).	Ta om gult nummer 2 och börja sedan om på slutfasen, nummer 2-7.
Ekipaget får fel på ett färgat hinder eller i en kombination alternativt tar ett enkelriktat hinder i fel riktning.	Ekipaget mister poängen för det färgade hindret (eller kombinationen). Ta ett rött hinder alternativt avslutningsfasen (om inga röda hinder finns kvar).  Får du fel i en kombination finns ingen tävlingsmässig anledning att slutföra den.
Om hunden påbörjar ett färgat hinder med någon kroppsdel men sedan vägrar.	Om hindret görs om felfritt erhålles poäng.  Om hunden lämnar aktuellt hinder och tar ett annat färgat är det game over. Ta målhindret.

**Avslutningssekvensen** innebär att köra snookern (enligt "färgade hinder" i ovanstående tabell) i ordning. Således är maxpoängen  $2+3+4+5+6+7=27$ .

Reglerna för avslutningssekvensen är som följer (nummerskyltarna anger riktning):

Hinder 2 (gult), hinder 3 (grönt), hinder 4 (brunt), hinder 5 (blått), hinder 6 (rosa), hinder 7 (svart).  
följt av mållinjen.

Allmänna regler för avslutningssekvensen:

- För att tillåtas påbörja poängsamlandet i avslutningssekvensen måste ett rött hinder ha avslutat i öppningssekvensen.
- Målhindret avslutar tiden och loppet, oavsett var ekipaget befinner sig i loppet och från vilket håll hindret tas. Ekipage som ej tar målhindret får ingen tid och inga poäng för loppet.
- Avslutningssekvensen måste utföras utan hinderfel eller vägringar.

**Avslutnings-scenarier**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Rött hinder utförs.</li><li>• Färgat hinder utförs utan att det ingår i turordningen.</li><li>• Vägran, fel eller hinder tas i fel ordning inom kombination.</li></ul>	Game over. Ta målhindret.
Extra hinder utförs mellan hinder 7 (sju, svart) och målhindret.	Ingenting händer. Varken fel eller extra poäng.

## Speedstakes

Speedstakes är finalen i WAOs Penthathlon (femkamp, alltså fem lopp som slås ihop). I samband med våra svenska uttagningar används klassen dock som ett tredje lopp på "Gamesdagen".

Speedstakes är i grunden en hoppklass men inkluderar även ett A-hinder. A-hinder och 12-pinnars slalom måste ingå i klassen. Tunnel, platt tunnel, hopp, oxer, mur, långhopp och däck är tillåtna hinder. Gungbräda, balansbom och bord är inte tillåtna hinder.

Banan består av 19-20 hinder och hindren ska, precis som i våra vanliga individuella klasser, tas i den ordning och från det håll som nummerskyltarna anger.