

Wedstrijdvormen voor het spel

AGILITYCOMPETITIE BOXERS

Hieronder tekst en uitleg van enkele wedstrijdvormen die kunnen gebruikt worden als spel bij de Agility voor Boxers Competitie.

Inhoud

Tijd-Gambling	2
Power en Speed (kracht en snelheid).....	2
Gambling (Joker).....	3
Snooker.....	5

Tijd-Gambling

De keurmeester geeft vooraf een maximum parkoerstijd (MPT) door.

Bij dit spel geeft de deelnemer vooraf (na het verkennen van het parkoers) bij de scoretafel aan de schrijver een tijd door hoe lang dat hij denkt te gaan doen over het parkoers, tot op de 100-ste seconde nauwkeurig, waarbij rekening moet worden gehouden met eventuele strafseconden voor gemaakte fouten/weigeringen. De bedoeling is om de opgegeven tijd zo nauwkeurig mogelijk te halen.

Het parkoers wordt op dezelfde manier neergezet als een vast parkoers en bestaat uit 9 tot 15 toestellen. Uitvoering en beoordeling zijn gelijk aan die van een vast parkoers.

De opgegeven tijden van alle deelnemers van een bepaalde klasse moeten zijn genoteerd, voordat de eerste deelnemer van die klasse start. (Indien voor de prijsuitreiking enkele klassen worden samengevoegd moet van die klassen alle opgegeven tijden vooraf bekend zijn).

Om tot de totale score te komen worden de daadwerkelijk gelopen tijd, de parkoersfouten en de weigeringen bij elkaar opgeteld. Voor aanvang van de wedstrijd (tijdens de briefing) zal de keurmeester aangeven hoeveel strafpunten een fout en een weigering zijn (meestal fout = 5 strafpunten, weigering = 5 strafpunten).

Het verschil tussen het voorspelde en behaalde resultaat is de uitslag van de wedstrijd. De winnaar is degene die het dichtst bij de voorspelde uitslag zit.

Bij een ex aequo wint degene met de snelste daadwerkelijk gelopen tijd.

Power en Speed (kracht en snelheid)

Het is de taak van de deelnemer om in dit spel in een Powerperiode (kracht) hindernissen te nemen, zoals raakvlakhindernissen, paaltjes en oer en in een tweede deel, de Speedperiode (snelheid), hindernissen als hoogtesprongen, tunnel en slurf.

Startregels zijn gelijk aan die van het vast parkoers.

In het Powergedeelte staan minimaal 4 moeilijkere toestellen.

De keurmeester geeft een maximale parkoerstijd voor het Powergedeelte. De deelnemers mogen binnen deze toegestane tijd het parkoers lopen.

Als de deelnemer een fout of weigering heeft in het Powergedeelte verliest hij het recht om het snelheidsgedeelte te mogen lopen en wordt gediskwalificeerd. Als de hond geen fout of weigering heeft moet hij voordat de toegestane tijd verstreken is aan het snelheidsgedeelte beginnen. Indien de MPT voor het Powergedeelte bereikt is en nog niet gestart is met het Speedgedeelte zal dat dmv een fluitsignaal bekend worden gemaakt door de tijdwaarneming. Dit betekent, dat de deelnemer wordt gediskwalificeerd en het Speedgedeelte niet meer mag lopen.

Het goed afgelegde Powergedeelte telt niet mee in de beoordeling voor de winnaar. De winnaar wordt bepaald door het snelheidsgedeelte van het parkoers.

De tijd van het tweede gedeelte begint, nadat de laatste hindernis van het Powergedeelte genomen is en de start voor het tweede deel reglementair is genomen. Tijdens het Speedgedeelte gelden de eerder vermelde startregels, inclusief valse start/weigeringen.

Fouten en weigeringen in het snelheidsgedeelte worden beoordeeld als in het vast parkoers. Het resultaat wordt berekend door tijd+fout systeem.

De winnaar is degene, die de minste tijd- en parkoersfouten heeft op het snelheidsgedeelte. Bij een ex aequo wint degene met de snelste tijd.

Gambling (Joker)

Het doel voor de deelnemer bij een gambling (joker) is om zo veel mogelijk punten te verzamelen door het succesvol laten nemen van toestellen in elke volgorde gedurende de daarvoor gegeven tijd en volgens de door de keurmeester gegeven spelregels. De keurmeester kan bepalen dat toestellen met een gelijke puntenwaarde niet achter elkaar mogen worden genomen.

Dezelfde toestellen kunnen worden gebruikt als bij het Vast Parkoers.

Gambling kan bestaan uit uitsluitend een openingsperiode om punten te verzamelen of een combinatie van een openingsperiode + een speciaal deel (de bonus of Joker).

De keurmeester geeft de tijden per onderdeel, maar de totale tijd wordt gebruikt voor de eindbeoordeling.

Openingsperiode

Het is de taak van de deelnemer punten te verzamelen door zijn hond op de goede manier de toestellen te laten nemen in elke volgorde naar keuze binnen de door de keurmeester gegeven tijd en nader aangegeven spelregels.

De tijd start, wanneer de hond de elektronische tijdwaarneming passeert of met zijn lichaam (meestal voorpoot) de grond aan de andere kant van de start raakt. Bij een valse start, die wel hersteld moet worden, krijgt de deelnemer in het geval een (fictieve) lijn wordt gebruikt op het totaal aantal punten 10 strafpunten in mindering en in het geval van een sprong als start 30 punten.

De gegeven tijd ligt tussen 20 en 50 seconden, afhankelijk van het aantal toestellen.

Elk goed genomen toestel geeft een bepaald aantal punten.

Een goed genomen toestel is een toestel dat genomen is zonder fout; fouten worden niet bestraft maar dan worden geen punten toegekend.

Weigeringen worden in de openingsperiode niet toegekend.

Tijdens deze openingsperiode kunnen per toestel slechts twee keer punten worden toegekend. Als een hond voor de derde keer een toestel goed neemt worden er geen punten toegekend.

De keurmeester bepaalt het aantal toe te kennen punten per groep toestellen.

De keurmeester mag op elk toestel of combinatie van toestellen extra punten doen toekennen als hun positie of combinatie een extra uitdaging bevat.

Als de keurmeester extra punten aan een toestel of combinatie van toestellen toekent dient deze wel rekening met de moeilijkheidsgraad te houden.

De openingsperiode eindigt door een fluitsignaal van de tijdwaarnemer, de tijd loopt echter door.

Als een hond zich op of in een toestel bevindt op het moment dat het tijdsignaal klinkt en er wordt geen fout meer gemaakt op dat toestel dan worden de punten van dit toestel alsnog toegekend.

Afgeworpen hoogtesprongen worden niet tussentijds opgebouwd en de slurf wordt tussentijds niet recht gelegd.

Bonus periode (Joker periode)

De beschikbare tijd voor de bonus wordt gegeven door de keurmeester en is meestal tussen 10

en 20 seconden.

De bonus kan worden gehaald door een aantal toestellen in een bepaalde volgorde te nemen of door b.v. binnen de gegeven tijd een bepaalde hoeveelheid punten of minimum aantal punten te verzamelen.

Afgeworpen hoogtesprongen worden niet tussentijds opgebouwd.

Een deelnemer mag toestellen die in de openingsperiode twee keer gebruikt zijn opnieuw gebruiken.

Een keurmeester mag extra regels of handelingen toepassen voor de bonus. Een bonus zal over het algemeen uit niet meer dan 3 toestellen bestaan.

De beschikbare tijd voor de bonus is afhankelijk van de totale parkoerstijd en de benodigde tijd die de deelnemer nodig heeft om bij het eerste toestel van de bonus te komen.

De bonus mag speciale uitdagingen bevatten, ter beoordeling van de keurmeester zoals:

- Uitsluiten van een toestel.
- Het laten nemen van een toestel met de deelnemer op een bepaalde afstand;
- De hond aansturen vanaf een afstand welke meer dan 5 meter is (een speciale lijn dient hiervoor getrokken te zijn of er moet een ander duidelijk markeringspunt zijn).

Als een hond tijdens de openingsperiode een horde afspringt van het bonusparkoers (of een bonustoestel anderszins onklaar maakt) kan de deelnemer geen bonuspunten meer verdienen.

De keurmeester kan bijvoorbeeld beslissen dat:

Punten worden toegekend per genomen bonustoestel.

Punten worden toegekend voor de hele bonus als deze genomen is zonder fout of weigering.

Punten, verzameld tijdens de openingsperiode, kunnen worden verdubbeld als de bonus succesvol is genomen (met of zonder punten voor de bonus zelf). Weigeringen kunnen al dan niet worden geteld tijdens de bonus.

Andere beslissingen ter bevordering van de gambling kunnen worden genomen .

De tijd stopt, als de hond de finish reglementair genomen heeft. Indien een hond bij het herstellen van een weigering op de finish terugspringt krijgt de combinatie een "D".

Als de tijd beschikbaar voor de bonus is overschreden geeft de tijdwaarnemer een fluitsignaal. Op dit moment beslist de keurmeester welke punten worden toegekend.

Het is niet toegestaan om tijdens de openingsperiode bij het begin van het bonusparkoers zonder enige actie te wachten of toestellen te laten nemen welke geen punten meer opleveren (meer dan twee keer genomen) met het doel te wachten, totdat het einde tijdsignaal wordt gegeven. Dit leidt tot diskwalificatie.

Alle beslissingen van de keurmeester met betrekking tot hoe het parkoers gelopen dient te worden dienen voordat het parkoers wordt verkend aan alle deelnemers bekend gemaakt te zijn.

De winnaar is diegene, die binnen de gegeven tijd de meeste punten heeft verzameld.

Bij een ex aequo wint degene met de snelste tijd.

Tijdens het lopen van het parkoers zal de keurmeester op luide toon aangeven wanneer een toestel niet goed genomen is of om een andere reden niet telt.

Snooker

De deelnemer probeert binnen een totaal tijd zoveel mogelijk punten te halen door foutloos op de juiste manier de hindernissen te nemen. Snooker bestaat uit twee gedeelten: Opening en Eind. Het doel is om zoveel mogelijk punten te halen binnen de tijd, die de keurmeester geeft.

De toestellen van het vast parkoers worden ook voor Snooker gebruikt. Snooker bestaat uit een openingsperiode, waarin een zekere volgorde van hindernissen wordt gevraagd, maar de deelnemer kan zelf nog keuze maken uit een aantal toestellen en een eindperiode, waarin een vaste volgorde van hindernissen door de keurmeester is vastgelegd.

De keurmeester geeft een maximale tijd op voor het lopen van het parkoers. Binnen deze tijd moeten alle twee de onderdelen volbracht zijn.

Start en finish bestaan uit een denkbeeldige lijn (eventueel denkbeeldig doorgetrokken), die door twee of meer markeringspunten (bv. De staanders van de tijdwaarneming) aangegeven wordt.

In Snooker worden minimaal 9 hindernissen gebruikt, die de waarden vertegenwoordigen van 1 t/m 7, net als in het spelletje Snooker bij biljart. De kleuren van het Snookerspel worden gebruikt om de waarde aan te geven van de hindernis.

Kleur	Waarde
Rood	1
Geel	2
Groen	3
Bruin	4
Blauw	5
Paars	6
Zwart	7

De rode hindernissen moeten bestaan uit hoogtesprongen. De andere kleuren kunnen allerlei soorten hindernissen zijn. De keurmeester bepaalt, welk toestel correspondeert met welke waarde, maar dit wel in relatie tot de zwaarte van het toestel en de plaats in het veld (meestal hoe verder weg hoe hoger het aantal punten).

Openingsperiode

Er is een minimum van 9 hindernissen, waarvan tenminste 3 en maximaal 5 rode en minstens 6 anders gekleurde.

Tijdens de openingsperiode moeten de hindernissen in deze volgorde worden genomen:

rood - een andere kleur - een tweede andere rode – een andere kleur – de derde andere rode – een andere kleur. (Dit wil zeggen dat een andere kleur evt. drie keer dezelfde zou mogen zijn.) De 6 hindernissen kunnen samen een maximum van 24 punten opleveren.

De deelnemer probeert zoveel mogelijk punten te vergaren volgens de principes:

- er moet eerst een goede rode hindernis genomen worden voor een andere kleur mag worden genomen.
- elke rode hindernis mag maar één keer gebruikt worden, goed of fout genomen maakt niet uit. Fout genomen betekent, dat er alsnog eerst een andere nog niet genomen rode genomen moet worden.
- je mag als andere kleur drie keer hetzelfde of twee of drie verschillende hindernissen gebruiken.
- in het algemeen geldt, dat in de openingsperiode elke fout genomen hindernis gevolgd

moet worden door een rode hindernis.

Weigeringen worden in de openingsperiode niet berekend.

Het verzamelen van punten in de openingsperiode eindigt op het moment dat:

- er 3 goede combinaties van eerst een rood, gevolgd door een andersgekleurd toestel genomen zijn.
- een hond na een niet goed genomen rode hindernis doorgaat met een anders gekleurde hindernis.
- Indien een goede rode hindernis gevolgd wordt door nogmaals een rode
- Indien een goede andersgekleurde gevolgd wordt door nogmaals een andersgekleurde.
- Indien een eenmaal genomen rood toestel later in de opening nogmaals genomen wordt.
- de tijd voorbij is.

Eindperiode

Na de openingsperiode volgt direct de eindperiode, die bestaat uit 6 hindernissen, die in een bepaalde volgorde genomen moeten worden en een maximum van 27 punten geven.

De volgorde is hier: geel(2), groen(3), bruin(4), blauw(5), paars(6) en zwart(7).

Als in de openingsperiode de laatste hindernis een gele was, begint de tweede reeks toch weer met de gele hindernis.

De punten tellen mee tot:

- een fout of weigering.
- verkeerde volgorde.
- een genomen toestel, die niet tot de reeks behoort
- de tijd voorbij is.

Als de tijd voorbij is geeft de tijdwaarnemer een fluitsignaal ten teken dat de tijd voorbij is. Als er om één van de andere redenen geen punten meer worden geteld wordt dat door de keurmeester kenbaar gemaakt met een fluitsignaal.

Na het fluitsignaal stopt de deelnemer met het nemen van de toestellen en finisht door zo snel mogelijk de finish te passeren.

Punten, verkregen voor het fluitsignaal dat het einde aangeeft, tellen mee.

Als een hond op een hindernis is ten tijde van het fluitsignaal, telt dit alleen mee, als de hond geen fout meer maakt voor het verlaten van deze hindernis.

Tijdens de briefing zullen alle regels die van belang zijn worden aangegeven.

De winnaar is diegene, die de meeste punten heeft. Bij gelijke punten is degene, die het snelste binnen kwam eerste.