

UHKAPELIAGILITYÄ!

AGILITYN GAMES-LAJIT - MITÄ NE ON?

Teksti: Julia Perkiö, kuva: Emilia Laakkonen

Agility on varmasti monelle koiraharrastajalle ja koiranomistajalle tuttu käsite, mutta agilityn Games lajit Snooker ja Gamblers voivat olla vieraita tai jopa tuntemattomia. Starttasimme koirani Uunon (Linur) kanssa ensimmäisenä islanninlammaskoirana Suomessa Agilityliiton alaisissa Gameskilpailuissa kesäkuussa. Pieni galluppi facebookin puolella roturyhmässä paljasti, että ainakin yksi toinen rotutoveri oli kisaillut lajin parissa epävirallisissa, amerikkalaisten (ASCA) yhdistyksen kilpailuissa ja muutamille muille nämä suhteellisen uudet kilpailumuodot olivat tuttuja. Tässä kirjoituksessa esittelen Games -lajien tarkoitusta ja sääntöjä sekä kerron omia kokemuksia lajien parissa kilpailemisesta. Olen agilityn parissa tuore harrastaja ja ihan maallikko vielä. Olemme Uunon kanssa aloittaneet agilityn harjoittelun muutama vuosi sitten ja kilpailu-uramme avasimme loppuvuodesta 2023. Tällä hetkellä kilpailemme hyppyradoilla pikkumaxi 2 luokassa.

Mikä ihmeen Games?

Agilityssä on viisi erilaista kilpailumuotoa. Hyppy, agility, gamblers, snooker ja hoopers. Agilityradalla on käytössä kaikki eri estetyypit, siinä missä hyppyradoilla ei ole kontaktiesteitä. Games-lajit - Gamblers ja Snooker - ovat rantautuneet Suomeen virallisiksi jo useampia vuosia sitten (tarkkaa vuotta en pienellä googlettelulla löytänyt nopeasti), mutta tuoreessa sääntömuutoksessa niiden rooli kasvoi. Rapakon takana nämä lajimuodot ovat olleet kilpailumuotona jo huomattavasti pidempään. Ensimmäiset Games-lajien SM-kilpailut on järjestetty Suomessa vuonna 2018, eli mikään viime vuoden juttu tämä lajimuoto ei kuitenkaan ole. Molempien lajien ideana on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä suorittamalla eri esteitä sekä erilaisia "lisätehtäviä" (erilaiset tuomarin ennalta määräämät esteyhdistelmät) radan aikana. Ohjaaja saa itse suunnitella, kuinka radalla etenee sekä tietyn reunaehdoin sen, mitä esteitä suorittaa.

Games lajeissa on käytössä kaikki normaalit agilityesteet: hyppy, erikoishyppy (okseri, pituus, muuri, rengas), putket, kepit sekä kontaktiesteet (A-este, puomi ja keinu). Lisäksi on mahdollista käyttää erillistä, lyhyttä 6-kepin mittaista games-keppiä. (Normaalit agilitykepit ovat pituudeltaan 12 kepin sarja.) Tuomari määrittää lajiohjeiden mukaisesti, mitä esteitä radalla käyttää sekä suunnittelee ratojen pohjapiirustukset. Lisäksi tuomari määrittää ratojen suoritukseen käytettävän ajan sekä tietysti tuomari ratasuoritukset. Virhepisteitä ei anneta, vaan virheellisesti suoritetusta esteestä ei saa kerättyä pisteitä tai tietyissä tilanteissa virhe päättää ratasuorituksen (puhun näistä lisää alempana, kun käyn läpi lajien tarkempia sääntöjä ja suoritusohjeita). Myös hylätty suoritus on melko harvinainen. Näiltä osin lajit eroavat agility- ja hyppyradoista, joilla virheellisesti suoritetuista esteistä saa virhepisteitä tai suoritus hylkääntyy.

Tavalliseen agility-tyyliin myös Games lajeissa kisataan viidesä eri säkäkorkeuden mukaan määriytyvässä kokoluokassa (pikkumini, mini, medi, pikkumaksi ja maksimi) sekä kolmessa eri tasoluokassa (1., 2. ja 3.luokka). Koska laji on niin tuore, ei

Suomessa ole vielä kovinkaan montaa 3.luokan koiraa, mutta kyllä niitäkin ihan mukava määrä jo löytyy! Kilpailu aloitetaan aina 1.luokasta, ja luokkavaihtoon oikeuttavia tuloksia (LUVVA), pitää saada kisamuodosta aina vähintään kolme saadakseen oikeuden vaihtaa luokkaa (OIVA). Kaikki agilityn kilpailumuodot ovat erillisiä ja koira voikin kilpailla niissä eri tasoluokissa. Esimerkiksi Uuno on hyppyradoilla 2.luokassa, mutta gamblers ja snooker radoilla kisaamme 1.luokassa. Agilityssä onkin siis mahdollista saavuttaa valionarvo kaikissa viidessä eri kilpailumuodossa!

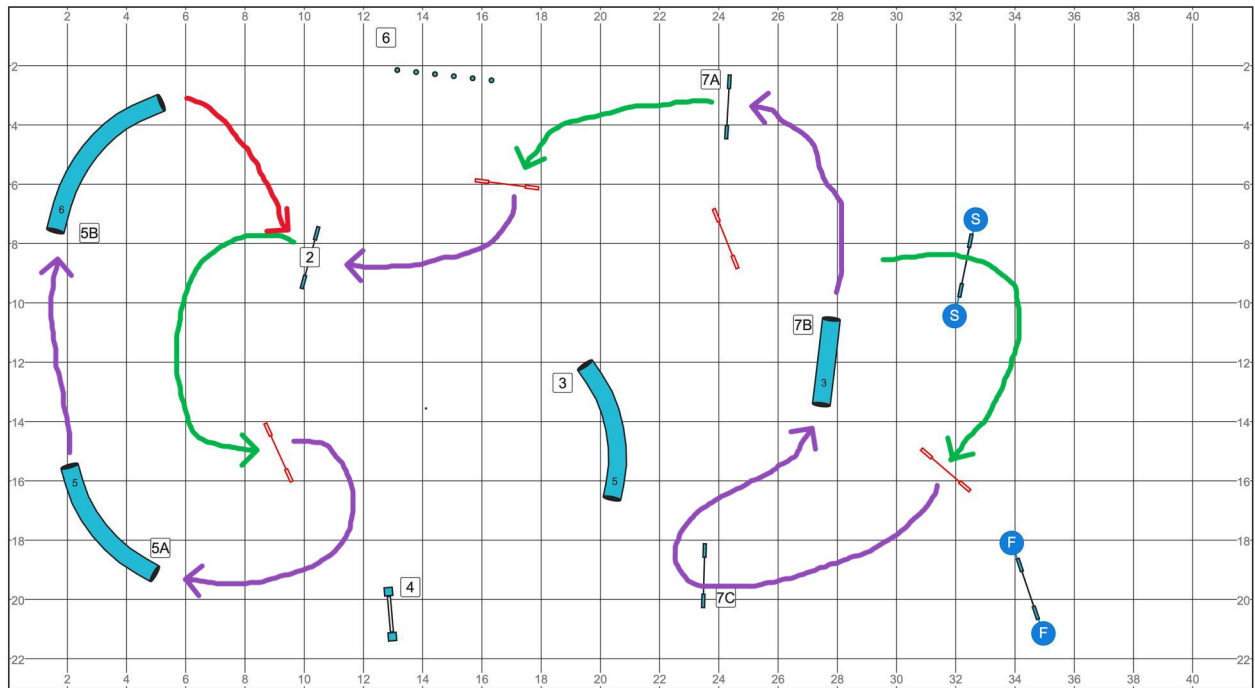
Itse pidän Games-lajeissa siitä, että saan hyödyntää radalla omia ja koirani vahvuuksia, sekä parhaimmillaan jättää tekevämmät meille vaikeat esteet tai tehtävät. Jos mieli saada luokanousuun oikeuttavia tuloksia, pitää myös osata suunnitella riittävästi pisteitä tuottava rata - sekä huomioida mahdollinen virheiden vaikutus pisteiden keruuseen. Näiden ratojen äärellä saa olla luova ja haastaa omaa suunnittelua ja radanlukutaitoaan. Koska jokainen kilpailija suunnittelee ratansa itse, ovat useat suoritukset erilaisia ja kilpailuja onkin tämän myötä todella mielenkiintoista seurata!

Snooker - biljardia agilitykentällä?

Snooker on biljardipeli, jossa pussitetaan vuorotellen punaisia ja värillisiä pistepalloja. Lopuksi pistepallot pussitetaan numerojärjestyksessä. Agilityn snookerin idea on sama, mutta pallojen pussituksen sijaan suoritetaan vuorotellen "punaisia esteitä" ja "piste-esteitä". Ja lopuksi piste-esteet suoritetaan tuomarin määrittelemässä numerojärjestyksessä, joka päättyy maaliin. Snookerin tavoitteena on testata ohjaajan strategisia kykyjä sekä koiran monipuolisuutta ja esteiden erotelutaitoja.

Suorituksessa on kaksi osiota: alkuosuus, jonka aikana kilpailija suorittaa vuorotellen punaisia ja piste-esteitä haluamassaan järjestyksessä, sekä loppuosuus, joka on edellä mainittu piste-esteiden suorittaminen numerojärjestyksessä. Tuomari määrittää ensimmäisajan suoritukselle, jonka aikana koirakon on suoritettava alku- ja loppuosuus. Suoritus alkaa lähtöesteestä ja päättyy maaliesteeseen, ja näiltä esteiltä ei saa pisteitä. Mikäli koira suorittaa lähtö- tai maalihypyn uudestaan ratasuorituksen aikana, suoritus loppuu. Tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä kilpaillen kelloa vastaan. Voittaja on koirakko, jolla on suurin määrä pisteitä nopeimmalla ajalla. Selvennykseksi voit katsoa Ratapiirros1 kuvasta snooker ratamme, johon olen merkinnyt itse suunnittelemani esteet vihreän ja liloin nuolin. Lopuksi punainen nuoli vie loppuosuuden ensimmäiselle esteelle, jonka jälkeen esteet suoritetaan numerojärjestyksessä maalihypylle (F) asti.

Punaisia esteitä tuomari on sijoittanut radalle vähintään 3 ja ne merkitään radalla selkeästi, esim. punaisin siivekkein tai punaisin merkein. Tuomari määrittää, montako punaista estettä radan aikana saa suorittaa - punaisia esteitä on kuitenkin aina suoritettava vähintään kolme. Punaisten esteiden lisäksi radalla on kuusi kappaletta eri piste-esteitä tai estesar-



Kokonaisaika 55 s.

Punaiset hyppy:vain kolme (3) hyväksytyä suoritusta sallittu.

Lähtöhypyn (S) ja maalihypyn (F) suoritussuunta vapaavalintainen.

Lähtö- tai maalihyppyä ei saa suorittaa keskellä rataa.

Loppuosuudella #2 putken suoritussuunta vapaavalintainen.

www.smarteragility.com

© Mikko Aaltonen

Suunnittelemani rata loppuosuuden alkuun asti. Millaisia kuvioita sinä suunnittelisit radalle?

joja, numeroituina kahdesta (2) seitsemään (7). Osa näistä voi tosiaan olla 2-3 eri esteen sarja (esim. 6A, 6B tai 7A, 7B, 7C). Eri tasoluokkien eroina ovat punaisten esteiden ja piste-esteiden sijoittelu, loppuosuuden vaatimustaso sekä käytettävät esteet ja estesarjat. Tuomari määrittää piste-esteet siten, että vaikeimmista tai sarjana suoritettavista esteistä saa usein enemmän pisteitä, mutta myös niiden suorittamiseen menee enemmän aikaa. Tuomari päättää, mihin sijoittaa eri piste-esteet, kuitenkin siten, että loppuosuus on suoritettavissa numerojärjestyksessä. Säännöt kuulostavat näin kerrottuna hiukan monimutkaisilta, mutta toivottavasti ratapohjakuva auttaa hahmottamaan asiaa. Loppujen lopuksi idea on kuitenkin yksinkertainen: suorita lähtöeste, jonka jälkeen (vapaavalintaisesti) punainen este, piste-este ... punainen este - piste-este, lopuksi loppuosuus numero järjestyksessä sekä maalieste.

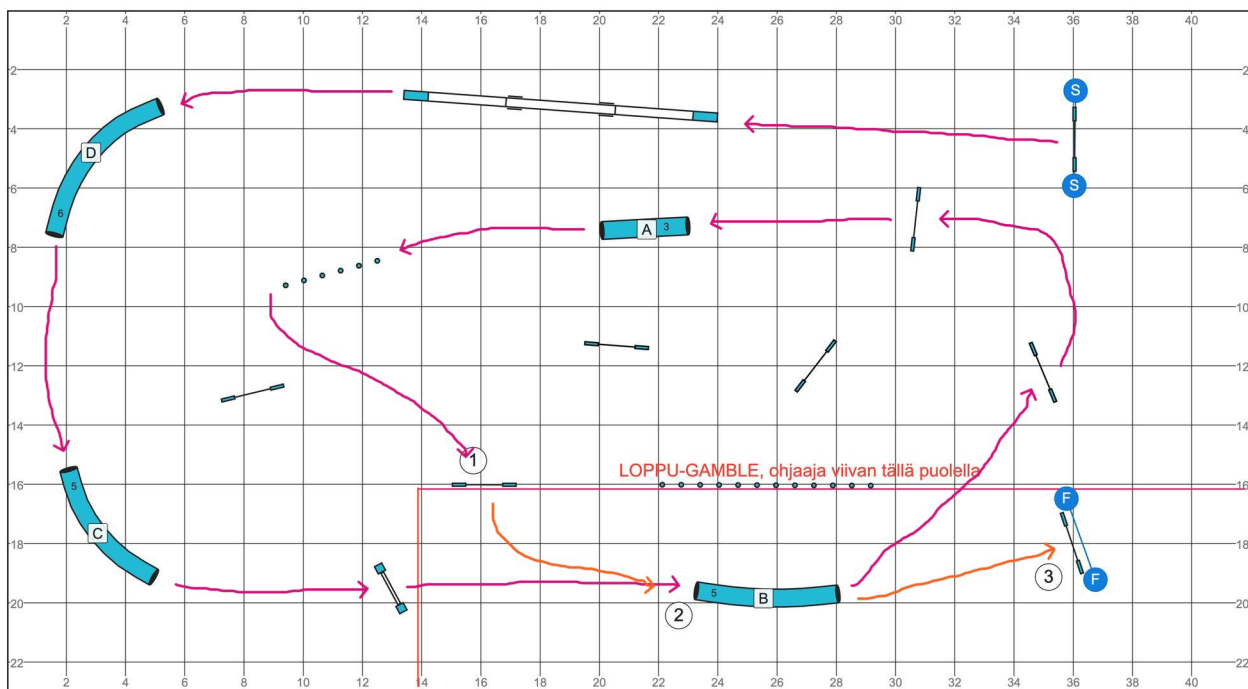
Virheitä on snooker radoillakin mm. rimojen tiputus, esteen suorittaminen vajaasti (esim. keppiä jättäminen kesken) ja kontaktivirheet. Näistä virheistä seuraa se, että et saa virheellisesti suoritetulta esteeltä pisteitä. Saat kuitenkin alkuosuuden aikana jatkaa rataa ja pisteiden keruuta. Mikäli koira tiputtaa punaisen esteen riman, täytyy koirakon etsiä uusi punainen este suoritettavaksi, jotta voi jatkaa ratasuoritusta. Mikäli koirakko ei suorita tällaisessa tilanteessa uutta punaista estettä, viheltää tuomari pilliin, pisteidenkeruu päättyy ja koirakon pitää siirtyä maaliin. Jokaisen punaisen esteen saa suorittaa radan aikana vain kerran. Alkuosuudella - eli kun suoritat haluamassasi järjestyksessä vuotellen punaisia ja piste-esteitä ei esteiden suoritus suunnalla ole väliä eikä agilyssä normaalisti olevia kieltovirheitä (eli koira ei hypyäkään pyydyttyä estettä heti, vaan saattaa esim. mennä siitä ohi) ole, joten kiellon sattua piste-esteellä, on este mahdollista uusia. Myös sarjana toteuttavat esteet saa alkuosuudella suorittaa haluamastaan suunnasta, esim. 6B-A tai 6A-B - miten se parhaiten sopii omaan ratasuunnitelmaasi. Loppuosuudella tehdyt virheellisesti tai väärässä järjestyksessä suoritett

esteet tai kieltovirheet keskeyttävät suorituksen, jolloin tuomari viheltää pilliin, pisteiden keruu päättyy ja koirakko siirtyy mahdollisimman nopeasti maaliin. Maalihyppy pitää aina suorittaa, sillä se katkaisee suorituksen ajan. Vaikka suoritus keskeytyy, saa koirakko pitää jo keräämänsä pisteet - mikäli suorittaa maalihypyn. Jos maalihyppy jää tekemättä, tulee tulokseksi hylätty.

Tuomari ilmoittaa koirakon suorituksen aikana ansaitut pisteet ääneen sekä kertoo myös pisteettömyyden, mikäli este-suorituksessa on tapahtunut virhe. Tuomari ja ajanotto ilmoittavat myös pisteiden keruun taika suoritusajan loppumisen riittävän pitkällä merkkiäänellä. Luokkanousutulokseen (LUVA) vaadittava pisteraja on 37.

Gamblers - uhkapelurin unelma-agilityä?

Gamblers on todellista räiskintäagilityä, jonka tavoitteena on testata ohjaajan strategisia kykyjä, ymmärrystä omista vahvuuksista, koiran taitoja sekä koirakon rohkeutta pelata riskillä. Lajimuodossa radalla on alku- ja loppuosuus (eli gamble). Rata on täysin tuomarin suunniteltavissa. Tuomari määrittää alkuosuudella käytössäsi olevan ajan (usein n. 25-35 sekuntia) sekä sen, missä ajassa koirakon on suoritettava loppugamble (usein 15 sekuntia). Ajan määrittämisessä tuomari ottaa huomioon kilpailun tasoluokan. Tuomari saattaa halutessaan sisällyttää radalle erilaisia lisätehtäviä (minigamble, jokeri), joita tekemällä alkuosuuden aikana voi tienata lisäpisteitä. Säännöissä on määritetty kaikille esteille piste-arvo, eli paljonko pisteitä koirakko saa suorittaessaan kyseisen esteen sekä montako kyseistä estettä radalla saa/pitää eri luokissa olla. Näet taulukosta 1 eri esteiden piste-arvon. Mitä helpompi ja nopeampi este on suorittaa, sitä vähemmän siitä saa pisteitä. Vaikeammista tai hitaammin suoritettavista esteistä saa enemmän pisteitä. Vaikeustaso nousee luokissa tuomarin suunnitteleman ratapohjan myötä: mitä vaikeammin eri

**ALKUOSUUS 30 s**

- 1 p. Hyppy
- 2 p. Putki, muuri
- 3 p. Games-pujottelu (6 keppiä)
- 5 p. Puomi, pujottelu (12 keppiä)

JOKERI +8 p.

A+B+C+D

Alkuosuuden aikana missä tahansa järjestyksessä.
Lisäpisteet voi saada vain kerran.

LOPPUOSUUS 15 s

Valkoiset ympyrät 1-3

Etäisyys-gamble (ohjaus viivan takaa) 20 p.

www.smarteragility.com

© Mikko Aaltonen

Lähtöhypyn suoritussuunta vapaavalintainen.

Lähtö- tai maalihypyä ei saa suorittaa keskellä rataa.

Samaa estettä ei saa suorittaa kahta kertaa peräkkäin.

Gamblers ratamme suunnitelma näytti tältä. Mitä sinä luulisit ehtiväsi suorittaa radalla 30 sekuntin aikana? Kepit eivät ole minun ja Unon vahvuus, mistä syystä emme tehneet niitä, koska ei ollut pakko. Kepeistä olisi saanut paljon pisteitä.

esteet ovat suhteessa toisiinsa, sitä teknisesti haastavampi radasta muodostuu. Luokkanousuun oikeuttavan tuloksen saadakseen täytyy koirakon kerätä radalta pistettä seuraavan laskentakaavan mukaan: vaadittava pistemäärä = alkuosuuden suoritus aika x 0,6 p./sekunti (esimerkiksi meidän radallamme: 30s x 0,6p/s = 18p.) sekä suorittaa loppugamble onnistuneesti sekä ylittää maalihypyn.

Taulukko 1: Esteistä saatavat pisteet Gamblerssissa ja niiden vaadittu määrä radalla

Pisteet	Esteet	Sallittu/vaadittu määrä radalla
1	Hyppy	Rajoittamaton
2	Okseri, tunneli, rengas, muuri, pituus	Rajoittamaton
3	Puomi, A-este, keinu tai games-pujottelu	Pakollinen: 1, 2, tai 3 kpl
4	Tuomarin itse valitsema agilityeste	Valinnainen, vain 1 kpl
5	Pujottelu, puomi, keinu tai A-este	Pakollinen, 1 tai 2 kpl

Gamblerssissa koirakko saa suorittaa alkuosuuden aikana vapaavalintaisessa järjestyksessä niin paljon eri esteitä, kuin ehtii. Koirakko kuitenkin saa pisteet yhden esteen tekemisestä maksimissaan kaksi kertaa. Tuomari huutaa pistemääriä sitä mukaan, kun koirakko suorittaa esteitä. Keskeinen huomioitava asia on, että koirakko ei saa suorittaa alkuosuuden aikana loppugamblen esteitä järjestyksessä (on kuitenkin ok suorittaa kaksi loppugamblen estettä ns. "väärästä suunnasta" tai yksittäisen loppugamble esteen) ja että alkuosuuden

pisteiden keruu päättyy ajan loppumisen merkkiään. Tämän äänen kuultuaan koirakon täytyy siirtyä suorittamaan loppugamble vaaditussa ajassa. Mikäli koirakko myöhästyy tästä ajasta tai suorittaa loppugamblen esteet virheellisesti, ei koirakko saa loppugamblen pisteitä. Koirakko saa kuitenkin pitää alkuosuuden aikana keräämänsä pisteet - mikäli suorittaa maalihypyn, joka myös päättää ajanoton.

Gamblerskin voi kuulostaa näin selitettynä monimutkaiselta, mutta avatkaamme lajin ideaa meidän kisaratamme hyväksi käyttäen. Tuomari on määrittänyt ohjeissa, että lähtöhypyn (S) saa suorittaa mistä suunnasta vain, mikä on tyyppillistä niin gamblers kuin snooker radoilla. (Tuomari voi myös määrittää tietyn suoritussuunnan lähtö- ja maalihypulle) Vasemmasta alalaidasta on myös nähtävissä estekohtaiset pisteet. Kaikki muutkin säännöt on kirjattu ratapiirroksen alapuolelle: alkuosuuteen ja loppugambleen käytettävä aika, lisäpisteitä keräävä JOKERI tehtävä, sääntö siitä että loppugamble on tehtävä merkityn rajan ulkopuolelta ohjaten (ns. "Etäisyys-gamble"), sekä kuinka paljon näiden tehtävien suorituksesta saa pisteitä. Meidän radallamme jokeri -tehtävänä oli suorittaa esteet A, B, C, D. Nämä saa suorittaa vapaavalintaisessa järjestyksessä alkuosuuden aikana. Ratapiirros2 kuvaan olen esimerkkinä merkannut meidän kisaratamme suunnitelman. Suunnitelmani toimi ajallisesti hyvin, suoritimme Jokerin (esteet D, C, B, A) sekä onnistuneen etäisyysgamblen. Yhteensä pisteitä keräsimme tältä radalta siis 46! Kokonaispisteet saat siis laskemalla kaikkien yksittäisten esteiden pistemäärän, jokerin +8 pistettä sekä onnistuneen loppuosuuden + 20 pistettä yhteen.

Tuomari päättää loppugamblen suoritustavan - etäisyys-gamble, aikagamble tai kerroingamble. Jos loppugamblen saa tehdä koiraa läheltä ohjaten, aikaa vastaan kisaten, on kyseessä "Aikagamble". Jos loppuosuus täytyy ohjata merki-

tyn alueen ulkopuolelta, on kyseessä “etäisyysgambler” ja jos gambelle ei ole määritelty aikaa vaan ohjaajan täytyy osata sisäistä se suunnitelmaansa, on kyseessä “kerroingambler”. Etäisyysgamblerista saa aina aikagambleria enemmän pisteitä, sillä tehtävässä haastetaan koiran ojattavuutta. Meidän kisa-radalla ei ollut aikagambler-mahdollisuutta, mikä tarkoitti sitä että loppugamblerista pisteet halutessasi jouduit ohjata koiraa viivan takaa. Viiva itse oli kenttään teipillä merkattu. Tuomarin on mahdollisuus rakentaa myös toinen etäohjaus tehtävä radan alkuosuudelle (nk. MINIGAMBLE), joka on niin ikään viivalla merkitty ja sen suorittamisesta on mahdollista saada lisäpisteitä. Meidän radallamme tätä ei kuitenkaan ollut.

Kaikessa yksinkertaisuudessaan koirakko siis suorittaa lähtöhypyn, jonka jälkeen haluamassaan järjestyksessä erilaisia esteitä alkuosuuden aikana. Halutessaan on mahdollista suorittaa lisäpisteitä tienaavia jokeri tai minigambler tehtäviä. Äänimerkin kuultuaan koirakko siirtyy suorittamaan tuomarin määräämässä järjestyksessä loppugamblerin. Mikäli koira tekee virheen (esim. tiputtaa riman, ei koske kontaktialuetta, jättää kepit kesken), ei tässäkin lajissa tule virhepisteitä, vaan esteen suoritukselta ei vain saa pisteitä. Esteiden suoritusasuunta on alkuosuudella vapaa eikä kieltovirheitä ole. Kinkkiseksi radan suunnittelun tekee ehkäpä seuraavat kaksi asiaa. Ensimmäinen on oman koiran etenemisen arviointi: mitä esteitä ehdimme tehdä alkuosuuden aikana ja kuinka suunnittelen radan siten, että olemme alkuosuuden ajan loppuessa mahdollisimman lähellä loppugamblerin aloituspistettä. Itse kelloitin suunnitelmaani sekuntikellon avulla rataantutustumisen aikana ja tein varasuunnitelman sen varalle, jos aikaa jäisi hiukan yli. Toisena tekijänä on se, että jos koira tiputtaa riman loppugambler esteestä alkuosuuden aikana, nolautuu loppugambler (=ei voi saada pisteitä) automaattisesti, sillä este ei ole enää mahdollista suorittaa puhtaasti. Eli jos koira herkästi tiputtelee rimoja, kannattaa harkita kannattaa-ko alkuosuuden aikana suorittaa loppugamblerin hyppyjä.

Games-kisa debyyttimme

Starttasimme Uunon kanssa Games kisoissa kesäkuussa. Juoksimme kolme rataa, yhden gamblers-radan ja kaksi snooker-rataa. Olen melko helposti erilaisiin asioihin houkutelutavissa, joten ei vaatinut kovinkaan montaa treenikaverin kanssa vaihdettua viestiä games-lajien sääntöihin liittyen, kun oltiin jo ilmoittauduttu kisoihin. Emme kertaakaan etukäteen harjoitelleet Games -lajien ratasuoritusta, mutta olin itse tutustunut erilaisiin ratapohjiin internetissä ja “kuiva”harjoitellut suunnitelmien tekemistä. Games-lajeissa ratapiirroksia julkaistaan aikaisin, usein jopa edellisenä päivänä, joten omia peliliikkeitä on mahdollista suunnitella hyvissä ajoin. Isona apuna koin myös treenikaverin mukanaolon, sillä pystyimme yhdessä suunnitella molempien koirille sopivat radat. Emme ole vielä startanneet agilityradoilla, koska kontaktiesteistä keinu ei ole “kisakuntoinen”, niin olin tehnyt periaatepäätöksen jättää suorittamatta keinu, mikäli sellainen games radoillamme olisi. Keinua ei kuitenkaan aina välttämättä ole games radoilla (tai sen voi olla myös sellainen este jota ei ole pakko suorittaa!), siinä missä se on pakollinen este agilityradalla.

Itse kisapaikalla toimiminen ja kisojen eteneminen sujui samaan tapaan kuin muissakin agilitykilpailuissa. Eli esimerkiksi kuulutukset kertovat suoritusvuorossa olevan koiran ja tuloksia, muutama koira odotti omaa suoritusvuoroaan ns. odotuskarsinoissa, tuomari antoi lähtöluvan suoritukselle,



tulokset tulivat esille netin tulospalveluun ja kolme parasta suoritusta palkittiin. Luokkanousutulokset kirjataan kilpailukirjaan, jollainen koiralla pitää olla. Mikäli koira kilpailee ensimmäisen kerran agilitykilpailuissa, pitää se myös mitata ja sen myötä sijoittaa oikeaan kokoluokkaan. Merkittävin ero games ja “normaaleiden” agilitykilpailuiden välillä on siinä, että Games kisoissa rataantutustuminen kestää 15 minuuttia, koska kisaajilla on oltava mahdollisuus mm. varmistaa ajan riittäminen omalle suoritukselle sekä mahdollinen suunnitelman muutos. Sekuntikellon avulla on sallittua mitata omaa aikaa suoritukselle rataantutustuminen aikana. Lisäksi ratapiirroksia oli saatavilla paperisina kisapaikalla omien suunnitelmien tekoon ja ne tosiaan julkaistaan aikaisin kisaajille nähtäväksi. Kolmas merkittävä ero oli se, että tippuneita rimoja ei radan aikana nosteta takaisin kannattimilleen, sillä sitä ei voida tehdä turvallisesti. Tämä johtuu siitä, että vain kilpailija itse tietää oman ratasuunnitelmansa ja rimaa nostava ratahenkilö voi vahingossa ajautua suorittavan koirakon tielle.

Itse olin jo edellisenä iltana katsonut piirroksia ja suunnitellut mahdollisia kuvioita puhelimen kuvanmuokkaus sovelluksen avulla. Minua auttoi hahmottamaan rataa se, kun piirsin puhelimella kuvaan (ja kisapaikalla paperille) koiran kulkeman reitin. Kisapaikalla radan livenä nähdessä osa suunnitelmista kuitenkin vielä muuttui. Lähdin suunnittelemaan erityisesti snooker-ratoja siten, että aloin ns. takaapäin ketjuttaen rakentamaan suoritusta loppuosuuden alusta takaisin kohti lähtöä. Tarkoitin tällä sitä, että loppuosuuden ensimmäisen esteen mukaan pohdin, miltä esteeltä haluan tai pystyn lähes tyä loppuosuutta, miltä punaiselta esteeltä pääsen järkevästi sille esteelle, ja niin edelleen.

Nyt yksien kisojen perusteella oli näitä 1.luokan snooker ja gamblers ratoja melko helppo suunnitella. Saimme gamblers radalta jopa LUVAN, mikä oli minusta hiukan huvittavaa, sillä Uuno mm. jätti pujottelun kesken (emmekä korjanneet asiaa) sekä väärään aikaan karkasi puomille. Nämä olisivat “oikealla” agilityradalla olleet hylkäävät virheet. Kutsunkin gamblersia “räiskintäagilityksi”. Nopean koiran kanssa pärjää virheistä huolimatta, jos vain ehtii kerätä riittävän määrän pisteitä. Snooker-radoilta taas Uuno loppuosuudella häiriintyi jostakin siinä määrin, että meni vahingossa esteestä ohi. Tämän myötä tuomari siis vihelsi pilliin, mikä tarkoitti pisteiden keruun päättymistä ja kiidimme maaliin. Pisteemme eivät siis riittäneet LUVAN saamiseen, mutta toiselta näistä radoista sijoittuimme kuitenkin kolmansiksi.

Games-lajit ovat erittäin monipuoliset ja mukaansatempaavat lajimuodot. Innolla odotammekin jo seuraavia kilpailuja!