

Übersetzung der WAO Gamblers Regeln

Original: <http://www.worldagilityopen.com/WAORules&Regulations.pdf>

Das Ziel von Gamblers ist es so viele Punkte wie möglich in der vorgegebenen Zeit zu sammeln und dann eine strategische Entscheidung zu treffen welche der zwei kurzen Gamble Sequenzen in der vorgegebenen Zeit für Bonuspunkte zu absolvieren ist. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Der Parcours ist nicht nummeriert. Jedes Gerät bringt bei korrekter Ausführung eine festgelegte Anzahl an Punkten. Jedes Gerät kann nur zwei mal Punkte bringen. Es ist kein Fehler ein Gerät öfter zu wiederholen, aber es gibt nur zwei mal Punkte.

1 Punkt: Sprünge

2 Punkte: Tunnel, Reifen, Doppelsprung, Weitsprung, Mauer

3 Punkte: Wippe, 6er Slalom

4 Punkte: A-Wand

5 Punkte: Laufsteg, 12er Slalom

Richter können eine Bonus Kombination in ihren Gamblers Parcours einbauen.

Ein Gambler Lauf besteht aus zwei Teilen: Dem Opening und dem Gamble. Der erste Teil ist das Opening, in dem der Hundeführer 25 oder 30 Sekunden (wird vom Richter bestimmt) Zeit hat Punkte durch das korrekte abarbeiten von Geräten zu sammeln. Am Ende des Openings zeigt eine Pfeife oder ein Buzzer an, dass der Gamble Teil beginnt. Im Gamble Teil haben die Hundeführer eine festgesetzte Zeit um eine von zwei Sequenzen zu absolvieren und Bonuspunkte zu erhalten.

Allgemeine Gamblers Regeln:

- Start- und Zielsprung bringen keine Punkte und müssen in vorgegebener Richtung absolviert werden. Der Startsprung ist während des gesamten Laufs aktiv. Wenn er nach Beginn des Laufs genommen wird, endet der Lauf und der Handler sollte sich zum Zielsprung begeben. Wird der Zielsprung genommen, stoppt die Zeit und der Lauf ist vorbei. Wird der Zielsprung am Ende des Laufs nicht genommen, verliert der Handler alle Punkte.
- Es darf kein Gerät vor dem Startsprung genommen werden
- Nach dem Gambler Teil muss der Hund den Zielsprung nehmen um die Zeit zu stoppen.
- Der Hund darf auf dem Weg zum Zielsprung andere Geräte nehmen
- Wird ein Gerät nicht erfolgreich absolviert (wird beispielsweise eine Zone übersprungen), darf es so oft wiederholt werden wie nötig um es korrekt zu absolvieren. Alternativ darf der Handler mit einem anderen Gerät weitermachen
- Wird ein Gerät korrekt absolviert, ruft der Richter die Punktzahl. Wird ein Gerät nicht korrekt absolviert, so lässt der Richter es den Handler wissen indem er zB „No“ oder „Zero“ ruft. Das Gerät darf sofort wiederholt werden, wenn der Handler dies möchte.

- Der Opening Teil endet mit dem Buzzer. Dieser signalisiert gleichzeitig den Beginn des zweiten Teils. Ab jetzt läuft die Zeit für das Gamble. Wenn der Hund sich zu diesem Zeitpunkt auf/in einem Gerät befindet, gibt es für dieses Gerät noch Punkte, sofern der Hund keinen Fehler an dem Gerät mehr machen kann (Sprung gelandet, Pfote in Kontaktzone, Vorderpfoten aus Tunnelausgang heraus, Kopf im letzten Slalomtor)
- Im Opening gibt es keine Verweigerungen. Im Gamble Teil gibt es Verweigerungen
- Es ist Entscheidung des Richters ob Hunde das selbe Gerät direkt hintereinander nehmen dürfen (back-to-back), ob zwei Kontaktgeräte nacheinander genommen werden dürfen und ob zwei Slaloms nacheinander genommen werden dürfen. Dies wird im Briefing bekannt gegeben.
- Während des Openings dürfen keine 2 Gamble Geräte in Reihenfolge genommen werden. Es darf das selbe Gamble Gerät zweimal nacheinander genommen werden.
- Berührt der Handler den Hund oder ein Gerät, gibt es 0 Punkte für das Gerät
- Stoppuhren sind während der Begehung erlaubt, aber nicht während des Laufs
- Der Richter kann zusätzliche Regeln geltend machen, muss diese aber im Briefing angeben

Das Gamble

- Der Richter stellt 2 Gamble Sequenzen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zur Auswahl. Die schwierigere Sequenz bringt mehr Punkte. Der Handler darf wählen welche Sequenz er versucht.
Option 1 (weniger schwierig) = 10 Punkte
Option 2 (schwieriger) = 20 Punkte
- Der Richter bestimmt die zur Verfügung stehende Zeit
- Die Gamble Punkte werden erreicht wenn der Hund die Gamble Sequenz fehlerfrei und in der vorgegebenen Zeit absolviert
- Der Richter kann ein Distance Gamble stellen, bei dem der Handler seinen Hund auf Distanz führen muss. In diesem Fall markiert eine Linie auf dem Boden den Bereich, den der Handler nicht betreten darf
- Verweigerungen werden in der Gamble Sequenz gewertet und führen zu null Punkten für das Gamble
- Der Hund erhält keine Punkte für das Gamble wenn einer der folgenden Fälle eintritt:
 - Der Hund macht einen Fehler oder die Zeit ist vorbei bevor das Gamble beendet wurde
 - Der Handler tritt über die Linie bei einem Distance Gamble
 - Der Hund wirft eine Stange eines Gamble Sprunges während des Openings
 - Der Handler lässt absichtlich Zeit verstreichen ohne Punkte zu sammeln, um in einer guten Ausgangslage für das Gamble zu sein (loitering)
 - Der Hund nimmt aufeinanderfolgende Gamble Geräte während des Openings

Gamble Scoring

Punkte bestimmen die Platzierung der Hunde. Bei Punktegleichheit entscheidet die Zeit.