



ÖKV - AGILITYREGLEMENT

Ausgabe 2007

Genehmigt und beschlossen vom
ÖKV-Vorstand in der Sitzung am 18.10.2006

Gültig ab 01.01.2007

Das ÖKV-Agilityreglement (Ausgabe 2007) gilt für alle
Verbandskörperschaften des ÖKV
und ersetzt alle bisherigen Bestimmungen.



- 1. EINFÜHRUNG**
- 2. ALLGEMEINES**
 - 2.1. PARCOURSVERLAUF
 - 2.2. FESTLEGUNG DER STANDARDZEIT
 - 2.3. FESTLEGUNG DER HÖCHSTZEIT
 - 2.4. ABLAUF EINES WETTBEWERBES
 - 2.5. ORGANISATION EINES WETTBEWERBES
- 3. ZULASSUNGSBEDINGUNGEN**
 - 3.1. ALLGEMEINE ZULASSUNGSBEDINGUNGEN
 - 3.2. ÖHZB-EINTRAGUNG
- 4. AGILITYBEWERBE**
 - 4.1. LÄUFE IN LEISTUNGSKLASSEN
 - 4.1.1. *Leistungsklasse Jugend (LK JUG)*
 - 4.1.2. *Leistungsklasse 1 (LK 1)*
 - 4.1.3. *Leistungsklasse 2 (LK 2)*
 - 4.1.4. *Leistungsklasse 3 (LK 3)*
 - 4.1.5. *Leistungsklasse Oldies (LK OL)*
 - 4.1.6. *Auf- und Abstieg*
 - 4.2. OPEN-LÄUFE
 - 4.3. SPIELE
- 5. AUSSCHREIBUNG EINER AGILITYVERANSTALTUNG**
 - 5.1. VERANSTALTUNGSTYPEN
 - 5.1.1. *Agility-Ortsgruppenprüfung*
 - 5.1.2. *Agilityturnier*
 - 5.1.3. *Agility-Spieletag*
 - 5.2. VERANSTALTUNGSGENEHMIGUNG
 - 5.3. AUSSCHREIBUNG
 - 5.4. ANMELDUNG DES TEILNEHMERS
- 6. HINDERNISSE**
 - 6.1. HÜRDEN
 - 6.1.1. *einfache Hürden*
 - 6.1.2. *doppelte Hürden*
 - 6.1.3. *Kombination von Hürden*
 - 6.2. MAUER UND VIADUKT
 - 6.3. TISCH
 - 6.4. LAUFSTEG
 - 6.5. WIPPE
 - 6.6. SCHRÄGWAND
 - 6.7. SLALOM
 - 6.8. FESTER TUNNEL
 - 6.9. STOFFTUNNEL
 - 6.10. REIFEN
 - 6.11. WEITSPRUNG
- 7. BEURTEILUNG**
 - 7.1. ALLGEMEINES
 - 7.2. FEHLERPUNKTE
 - 7.2.1. *Überschreiten der Standardzeit*
 - 7.2.2. *Fehler allgemeiner Art*
 - 7.2.3. *Fehler bei den Hindernissen*
 - 7.2.4. *Spezifische Hindernisfehler*
 - 7.3. FEHLER, DIE ZUM AUSSCHLUSS FÜHREN
 - 7.4. FÄLLE VON HÖHERER GEWALT
- 8. LAUFAUSWERTUNG**
 - 8.1. REIHUNG
 - 8.2. BEWERTUNGEN



1. EINFÜHRUNG

Agility ist eine kynologische Sportart, bei der die Hunde einen Parcours mit verschiedenen Hindernissen bewältigen müssen, wobei ihre Führigkeit, Unbefangenheit, Nervenstärke und ihre Lebensfreude zum Ausdruck kommen.

Bei Agility handelt es sich um ein erzieherisches Spiel, das die Eingliederung der Hunde in unsere Gesellschaft in hohem Maße begünstigt. Darüber hinaus wird Agility als sportlicher Wettkampf ausgeübt, bei dem auf verschiedenen sportlichen Ebenen im direkten Vergleich mit anderen Teams (Hund + Hundeführer) um Sieg und Platzierungen gelaufen wird.

Agility setzt eine hervorragende partnerschaftliche Beziehung zwischen Hundeführer und Hund voraus. Aufgrund der dynamischen Entwicklung des Agilitysports ist es wichtig, dass der trainingsmäßige Aufbau eines Hundes stets auf Grundlage des jeweils aktuellen Erkenntnisstandes erfolgt. Bei der Ausübung von Agility als Wettkampfsport sind außerdem zunehmend sportphysiologische Anforderungen an Hund und Hundeführer zu berücksichtigen, um die Gefahr von gesundheitlichen Schäden zu minimieren.

Agility wird in 3 Größenklassen ausgeübt: Small / S (bis 34,99 cm Widerristhöhe des Hundes), Medium / M (35,00 bis 42,99 cm) und Large / L (ab 43,00 cm).

2. ALLGEMEINES

Der Parcours setzt sich aus verschiedenen Hindernissen (siehe 6.) zusammen, die ihn je nach ihrer Aufstellung und dem sich daraus ergebenden Parcoursverlauf kennzeichnen. Durch einen entsprechenden Aufbau kann ein Parcours mehr oder weniger schnell und führungstechnisch anspruchsvoll gestaltet werden. Der Hund muss die Hindernisse in einem Parcours innerhalb einer festgesetzten Standardzeit und in der festgelegten Reihenfolge bewältigen.

Das zur Anlage eines Parcours notwendige Gelände soll zumindest ca. 20 x 40 m groß sein. In Hallen muss auf die Gegebenheiten der Halle Rücksicht genommen werden. Im Falle einer Anlage von zwei Parcours ist eine geschlossene Abtrennung mit Sichtschutz einzurichten oder die Parcours sind in mindestens 10 m Entfernung voneinander anzulegen.

2.1. PARCOURSVERLAUF

Der Verlauf des Parcours ist dem Ermessen des Richters überlassen, es müssen aber mindestens zwei Richtungswechsel darin enthalten sein.

Die Distanz zwischen zwei aufeinander folgenden Hindernissen muss zwischen 5 m und 7 m liegen, gemessen anhand der erwartbaren Lauflinie der Hunde. Der seitliche Abstand zwischen 2 Hindernissen muss groß genug sein, dass der Hundeführer bei jedem Hindernis auf beiden Seiten vorbeilaufen kann.



Vor Beginn einer Veranstaltung kontrolliert der Richter die zur Verfügung gestellten Hindernisse und überprüft, ob sie dem Reglement entsprechen. Der Richter baut mit einer ausreichenden Zahl an Helfern den Parcours oder übergibt seinen Parcoursplan den Organisatoren zur Aufstellung der Hindernisse. Nach Überprüfung des Parcours misst der Richter die Länge des Parcours anhand der erwartbaren Lauflinie der Hunde.

Der Parcours hat eine Länge von 100 bis 200 m und umfasst mindestens 15 und höchstens 20 Hindernisse, von denen mindestens 7 Sprünge (Hürden, Mauer, Viadukt, Reifen) sein müssen. Als erstes und letztes Hindernis in einem Parcours sind immer Hürden zu verwenden, die aber nicht Teil einer Kombination sein dürfen. Als Starthindernis darf immer nur eine einfache Hürde verwendet werden.

Jeder Parcours sollte einen flüssigen Verlauf für den Hund aufweisen. Ziel bei der Parcoursgestaltung ist es, dass der Hund die Ausgewogenheit zwischen Geschwindigkeit und technischer Anforderung beim Bewältigen der Hindernisse findet.

Es ist sinnvoll, den Parcoursverlauf für jeden Lauf zu verändern, damit der Ablauf für den Hund nicht zur Gewohnheit wird.

2.2. FESTLEGUNG DER STANDARDZEIT

Die Grundlage für die Festsetzung der Standardzeit des Parcours ist die Geschwindigkeit in Metern pro Sekunde, die für die Bewältigung des Parcours festgesetzt wird. Diese Festlegung wird unter Berücksichtigung der Art der Veranstaltung, der Leistungsklasse, der Schwierigkeit des Parcours sowie der Wetter- und Bodenverhältnisse getroffen.

Die Standardzeit für den Parcours (in Sekunden) erhält man, indem man die Länge des Parcours durch die festgelegte Bewegungsgeschwindigkeit (in m/sek) dividiert. Zeitkorrekturen nach dem Start des ersten Teilnehmers durch den Richter sind nicht erlaubt. Beispiel: Für einen Parcours von 150 m und einer festgesetzten Geschwindigkeit von 2,5 m/sek ist die Standardzeit für den Parcours: $150 : 2,5 = 60$ Sekunden.

2.3. FESTLEGUNG DER HÖCHSTZEIT

Die Höchstzeit für einen Parcours liegt zwischen der 1,5-fachen und der doppelten Standardzeit. Beispiel: Bei einer Standardzeit von 40 Sekunden liegt die Höchstzeit zwischen 60 und 80 Sekunden.

2.4. ABLAUF EINES WETTBEWERBES

Auf dem Wettkampfgelände ist am Tag der Veranstaltung keinerlei Training bis zum Ende des letzten Bewerbes gestattet. Nur eine Besichtigung des Parcours durch den Hundeführer, ohne seinen Hund, ist erlaubt. Vor Beginn eines Laufs kann der Richter die Teilnehmer versammeln, um ihnen genaue Einzelheiten über diesen Lauf, die Standardzeit und die Höchstzeit für den Parcours mitzuteilen, die er festgelegt hat (Briefing). Zugleich kann der Richter dabei auf einzelne Punkte des Agilityreglements und auf wichtige Kriterien für seine Bewertung hinweisen.



Für das rechtzeitige Erscheinen am Start hat der Hundeführer selbst Sorge zu tragen. Der Hundeführer begibt sich an den Start und positioniert seinen Hund beliebig hinter der Startlinie. Das Tragen eines Halsbandes (auch eines Floh- und Zeckenbandes) oder eines Brustgeschirrs ist aus Sicherheitsgründen während des Laufs verboten. Der Hundeführer kann sich an einer von ihm gewählten Stelle des Parcours aufstellen. Während des Laufs darf der Hundeführer nichts in den Händen halten. Auch das Tragen von Bauchtaschen o.ä. ist verboten. Motivationsgegenstände dürfen während des Laufs für den Hund weder sichtbar noch sonst wie erkennbar sein.

Der Hundeführer gibt seinem Hund das Startkommando, nachdem der Richter den Parcours frei gegeben hat. Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der Hund die Startlinie überschritten hat. Optische und akustische Signale und Zeichen sind auf dem ganzen Parcours erlaubt. Der Hundeführer achtet genau darauf, dass die nummerierten Hindernisse in der richtigen Reihenfolge überwunden werden. Das Ende des Parcours und des Zeitnehmens ist erreicht, wenn der Hund die Zielhürde korrekt bewältigt und dabei die Ziellinie in der korrekten Richtung überschritten hat. Danach verlässt der Hundeführer mit seinem Hund den Parcours. Das Füttern und das Werfen von Futter oder Spielzeug innerhalb der Parcoursabgrenzung sind verboten.

2.5. ORGANISATION EINES WETTBEWERBES

Vereine, die Agilityveranstaltungen durchführen wollen, müssen folgende Punkte beachten:

- Ein Gelände mit den Mindestmaßen von ca. 20 x 40 m. Bei Hallen ist auf die Gegebenheiten der Halle Rücksicht zu nehmen. Der Platz vor der Starthürde und hinter der Zielhürde muss mindestens 6 Meter betragen.
- Die Beschaffenheit des gesamten Parcoursgeländes muss derart sein, dass keinerlei Gefahr für den Hund oder den Hundeführer besteht. (Keine Glasscherben, Nägel, Unebenheiten usw.; allfällige feste Hindernisse - z.B. Säulen in Hallen - müssen gepolstert sein)
- Verpflichtung eines vom ÖKV anerkannten Agilityrichters
- Die Anzahl der von einem Richter zu bewertenden Läufe pro Tag soll nicht mehr als ca. 200 betragen. Sollte die geplante Laufanzahl die Grenze von 200 überschreiten, ist auf jeden Fall rechtzeitig das Einvernehmen mit dem eingeladenen Agilityrichter herzustellen.
- Es sollen folgende fachkundige Helfer zur Verfügung stehen, um einen reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes zu gewährleisten:
 - **Richterassistent:** Seine Aufgabe ist es, die Fehler/Verweigerungen, die der Richter aufzeigt, und die Laufzeiten aufzuschreiben.
 - **Zwei Zeitnehmer:** Ein Hauptzeitnehmer und einer zur Kontrolle.
 - **Zwei Parcoursshelfer (mind.):** Sie sind mit der Aufgabe betraut, abgeworfene Stangen aufzuheben, umgefallene bzw. verschobene Elemente oder Hindernisse wieder auf ihren Platz zu stellen und den Stofftunnel nach jedem Durchlauf wieder gerade zu legen.



- **Zwei Helfer für Auswertung und Büro:** Um die Lauf- bzw. Turnierwertung zu erstellen und die Leistungshefte auszufüllen.
- **Ein Starthelfer:** Er ist damit betraut, die Teilnehmer in der vorgesehenen Reihenfolge vorzubereiten, damit es keine unnötigen Verzögerungen gibt und ein zügiger Ablauf gewährleistet ist. Außerdem nimmt er während des Laufs eines Hundes dessen Halsband und Leine in Verwahrung.
- **4 – 6 weitere Personen:** Sie sind beim Auf- bzw. Umbau des Parcours für das Aufstellen und Versetzen der Hindernisse gemäß den Anweisungen des Richters zuständig.

Für die Organisation von Turnierserien können vom Veranstalter zusätzliche Durchführungsbestimmungen erlassen werden. Sie müssen den Teilnehmern bekannt gemacht werden.

3. ZULASSUNGSBEDINGUNGEN

3.1. ALLGEMEINE ZULASSUNGSBEDINGUNGEN

Es ist einem Hundeführer gestattet, mit mehreren Hunden zu einem Agilitybewerb anzutreten, aber es darf keinesfalls ein Hund mit mehreren Hundeführern am selben Tag antreten. (Ausnahme: Zusätzlicher Start mit einem Hundeführer in der LK Jugend auf unterschiedlichen Parcours, sofern eine LK Jugend angeboten wird und in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen keine andere Regelung enthalten ist).

An Agilitybewerben können alle Hunde (mit oder ohne Abstammungsnachweis) teilnehmen, die älter als 18 Monate sind und deren Hundeführer Mitglieder einer dem ÖKV zugehörigen Verbandskörperschaft sind.

Für alle teilnehmenden Hunde muss ein gültiges Agility-Leistungsheft vorgelegt werden, das von einer dem ÖKV zugehörigen Verbandskörperschaft bzw. einer ihr angeschlossenen Ortsgruppe ausgestellt wurde, die für die Richtigkeit der Daten garantiert. Das Agility-Leistungsheft ist dem Veranstalter vor Beginn eines Bewerbes zu übergeben. Alle Ergebnisse von Agilityläufen einer LK sind vom Veranstalter einzutragen. Die allfällige Eintragung weiterer Läufe bzw. Gesamtergebnisse kann in diversen Durchführungsbestimmungen zu einzelnen Turnieren bzw. Turnierserien geregelt werden.

Die Größenklasse des Hundes ist am Tag des Erstantritts vor dem ersten Start festzustellen. Die Widerristhöhe wird vor dem ersten Start des Hundes vom amtierenden österreichischen Agilityrichter gemessen und im Leistungsheft bestätigt. Ist die Größenklasse im Leistungsheft eingetragen, kann diese Eintragung nur nach schriftlichem Protest an den ÖKV-Agilityreferenten von einem von der FK Agility beauftragten Agility- oder Formwertrichter kontrolliert und eventuell geändert werden. Der Protest muss innerhalb von 6 Monaten ab dem Erstantritt eingebracht werden.

Alle gültigen Veterinärbestimmungen sind einzuhalten.



Nicht an Bewerben teilnehmen können:

- trächtige oder säugende Hündinnen
- offensichtlich kranke oder verletzte Hunde
- gedopte Hunde

Ausländische Teams (Hundeführer/Hund) müssen ihre Zugehörigkeit zu einer durch die FCI anerkannten Landesorganisation nachweisen und starten mit dem von ihrer Landesorganisation ausgestellten Leistungsheft. Ausländische Teams, die für eine österreichische Ortsgruppe starten, müssen ein österreichisches Leistungsheft und eine HL - Nummer besitzen, egal ob es sich um einen Hund mit oder ohne Abstammungsnachweis handelt.

Meldungen von Teilnehmern können von einem Veranstalter ohne Angabe von Gründen abgelehnt werden, sofern die Agilityveranstaltung nicht Teil einer Turnierserie ist oder die jeweiligen Durchführungsbestimmungen etwas anderes festlegen.

Von den Teilnehmern wird korrektes Benehmen verlangt. Jeder Hundeführer ist verpflichtet, seinen Hund in sportlich einwandfreier Weise zu führen. Bei Zuwiderhandlungen erfolgt ein sofortiger Ausschluss von der Veranstaltung, unabhängig von jedem weiteren Rechtsmittel, welches gegen den Hundeführer eingeleitet werden kann, was immer die Gegenargumente des Hundeführers auch sein mögen.

3.2. ÖHZB-EINTRAGUNG

Rassehunde, die im Ausland gezüchtet wurden und in österreichischem Besitz stehen, müssen vor dem ersten Antritt in das ÖHZB eingetragen werden oder in Eintragung sein, um als Hund mit Abstammungsnachweis an den Start gehen zu können.

Für nicht in das ÖHZB eingetragene Hunde muss eine Hundesportlizenz (HL) gelöst werden. Diese Hunde starten mit dem Zusatz „o.A.“ (ohne Abstammungsnachweis).

4. AGILITYBEWERBE

4.1. LÄUFE IN LEISTUNGSKLASSEN

Läufe in den Leistungsklassen sind sowohl in Agility als auch in Jumping möglich. Für den Jumping gilt dasselbe Reglement wie bei Agility, es dürfen aber weder die Kontaktzonengeräte noch der Tisch verwendet werden.

Für den Aufstieg in die nächste höhere Leistungsklasse werden nur Agilityläufe der geforderten Leistungsklasse gewertet.

Der Parcours wird nach den Anweisungen des Richters gebaut. Die Hindernisse müssen den Vorschriften des Agilityreglements entsprechen.



Der Unterschied zwischen den Leistungsklassen ist gekennzeichnet durch:

- die Auswahl der Hindernisse
- den Parcoursverlauf
- die Länge des Parcours
- die Festsetzung der Standardzeit

Finden Agility- bzw. Jumpingläufe in verschiedenen Leistungsklassen unmittelbar hintereinander statt, müssen sich die Parcours in einem oder mehreren dieser Merkmale unterscheiden. (Ausnahme: LK 1 und LK JUG)

Jeder Hund startet stets in jener Leistungsklasse, die in seinem Agility-Leistungsheft aktuell bestätigt ist, unabhängig davon, welcher Hundeführer mit diesem Hund startet. (Ausnahme: Der Hund startet mit einem Jugendlichen in der LK JUG). Alle Bestätigungen im Agility-Leistungsheft sind durch einen ÖKV-Agilityrichter vorzunehmen, für ihre Einholung ist der Hundeführer selbst verantwortlich.

4.1.1. Leistungsklasse Jugend (LK JUG)

Es sind Läufe in Agility (A JUG) und Jumping (J JUG) möglich.

Startberechtigt sind alle Hunde mit einem Hundeführer, der das 15. Lebensjahr im Antrittsjahr erreicht oder jünger ist. Gerichtet wird nach dem gültigen Agilityreglement mit all seinen Bestimmungen nach dem Schwierigkeitsgrad der LK 1.

Ein Start in der LK JUG mit einem Oldie-Hund ist möglich. Der Hund startet mit den für Oldie-Hunde vorgesehenen Anforderungen und es erfolgt eine gemeinsame Wertung mit den anderen Startern der jeweiligen Größenklasse.

Am Tage des Starts in der LK JUG ist das Team (Hund + jugendlicher Hundeführer) auch bei Spielen und Open-Läufen startberechtigt, sofern an diesem Tag kein anderer Hundeführer mit demselben Hund startet (siehe 3.1.).

Doppelhürden und Kombinationen sind in der LK JUG nicht gestattet.

4.1.2. Leistungsklasse 1 (LK 1)

Es sind Läufe in Agility (A 1) und Jumping (J 1) möglich.

In der LK 1 starten Hunde, die die Bedingungen für den Start in der LK 2 noch nicht erfüllt haben bzw. trotz Erfüllung noch nicht in der LK 2 starten wollen. Am Tag des ersten Antritts in der LK 1 muss vor dem ersten Start die Leistungsklasse im Agility-Leistungsheft von einem ÖKV-Agilityrichter bestätigt werden. Eine allfällige Vermessung des Hundes muss vom amtierenden ÖKV-Agilityrichter vorgenommen werden.

Sind die Bedingungen für den Aufstieg in die LK 2 erfüllt, kann in diese Leistungsklasse aufgestiegen werden. Der früheste Start kann erst bei der Veranstaltung erfolgen, bei der auch in der LK 2 gemeldet wurde.



Für einen Parcours der LK 1 dürfen maximal drei Hindernisse mit Kontaktzonen aufgestellt werden.

Doppelhürden und Kombinationen sind in der LK 1 nicht gestattet.

4.1.3. Leistungsklasse 2 (LK 2)

Es sind Läufe in Agility (A 2) und Jumping (J 2) möglich.

In der LK 2 starten Hunde, die in der LK 1 bei Agilityläufen (A 1) dreimal ein vorzügliches Ergebnis (V) bei 0,00 Fehlerpunkten unter zumindest zwei verschiedenen Agilityrichtern erreicht haben.

Solange die Leistungsklasse 2 im Leistungsheft nicht bestätigt ist, verbleibt der Hund in der LK 1. Am Tag des ersten Antritts in der LK 2 muss vor dem ersten Start der Aufstieg im Agility-Leistungsheft von einem ÖKV-Agilityrichter bestätigt werden.

Für einen Parcours der LK 2 dürfen maximal vier Hindernisse mit Kontaktzonen aufgestellt werden.

4.1.4. Leistungsklasse 3 (LK 3)

Es sind Läufe in Agility (A 3) und Jumping (J 3) möglich.

In der LK 3 starten Hunde, die in der LK 2 bei Agilityläufen (A 2) dreimal ein vorzügliches Ergebnis (V) bei 0,00 Fehlerpunkten und einer Platzierung von 1 bis 3 unter zumindest zwei verschiedenen Agilityrichtern erreicht haben.

Solange die Leistungsklasse 3 im Leistungsheft nicht bestätigt ist, verbleibt der Hund in der LK 2. Am Tag des ersten Antritts in der LK 3 muss vor dem ersten Start der Aufstieg im Agility-Leistungsheft von einem ÖKV-Agilityrichter bestätigt werden.

Für einen Parcours der LK 3 dürfen maximal vier Hindernisse mit Kontaktzonen aufgestellt werden.

4.1.5. Leistungsklasse Oldies (LK OL)

Es sind Läufe in Agility (A OL) und Jumping (J OL) möglich.

Teilnahmeberechtigt sind alle Hunde, die im Jahr des Antretens das 7. Lebensjahr erreichen bzw. erreicht haben.

Gerichtet wird nach dem gültigen Agilityreglement mit all seinen Bestimmungen nach dem Schwierigkeitsgrad der LK 2, allerdings mit erhöhter Standardzeit.

Die Sprunghöhen dürfen für Hunde der Größenklasse L 40 cm und bei den Größenklassen M und S 20 cm nicht übersteigen. Die A-Wand darf für alle Größenklassen die Höhe von 140 cm nicht übersteigen. Der Reifen und der Tisch behalten, sofern sie zum Einsatz kommen, ihre ursprüngliche Höhe. Der Weitsprung wird für die Grö-



ßenklasse L mit max. 60 cm und für die Größenklassen M und S mit max. 35 cm fixiert.

Doppelhürden sind in der LK OL nicht gestattet.

Der Wechsel in die LK OL ist endgültig, d.h. ab dem Erststart in der LK OL darf in keiner anderen LK mehr gestartet werden (Ausnahme: Start in der LK JUG; siehe 4.1.1.). Ein Start bei Open-Läufen und bei Spielen ist mit den für Oldies gültigen Geräteanforderungen möglich, sofern eine gemeinsame Wertung mit den anderen Startern derselben Größenklasse erfolgt.

4.1.6. Auf- und Abstieg

Ein Abstieg sowie ein neuerlicher Aufstieg von LK 3 in LK 2 bzw. von LK 2 in LK 1 ist möglich. Die jeweiligen Bedingungen werden von der ÖKV-Fachkommission Agility festgelegt und in geeigneter Weise veröffentlicht.

4.2. OPEN-LÄUFE

Bei einem Open-Lauf werden alle Teilnehmer derselben Größenklasse gemeinsam gewertet, unabhängig von der aktuellen Leistungsklasse der Hunde. Oldie-Hunde können mit den für Oldies gültigen Geräteanforderungen teilnehmen, sofern eine gemeinsame Wertung mit den anderen Startern derselben Größenklasse erfolgt.

Open-Läufe sind sowohl in Agility als auch in Jumping möglich. Es gelten alle Bestimmungen des Agilityreglements.

Open-Läufe können eingeschränkt für zumindest 2 oder mehrere ausgewählte Leistungsklassen (z.B. für LK 2 + LK 3) oder offen für alle Leistungsklassen ausgeschrieben werden. Die Zusammenfassung der LK OL Small und LK OL Medium in einem gemeinsamen Open-Lauf ist ebenfalls möglich.

Open-Läufe zählen nicht für den Erstaufstieg in die nächst höhere Leistungsklasse. Es werden keine Bewertungen (V, SG...) vergeben.

Die Wertung eines Open-Laufs hat immer gemeinsam für alle Teilnehmer einer Größenklasse zu erfolgen. Eine wertungsmäßige Aufteilung eines Open-Laufs nach Leistungsklassen („Open in Klassen gewertet“) ist weder bei A- noch bei J-Open-Läufen gestattet. Ebenso ist es nicht möglich, einen Open-Lauf ohne parcours- oder zeitmäßige Änderung als Lauf einer LK zu deklarieren (Ausnahme: LK Jugend).

Bei Open-Läufen im Rahmen von Mannschaftsbewerben ist auch eine gemeinsame Wertung aller Größenklassen möglich, sofern das in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen festgehalten ist.

4.3. SPIELE

Zu den Spielen zählen unter anderem Parallellauf, Staffellauf, Gambler, Zeit-Fehler-Aus, Zeit-Aus, Power & Speed etc. Spiele müssen sich inhaltlich bzw. wertungsmä-



ßig von Läufen in Leistungsklassen (siehe 4.1.) und Open-Läufen (siehe 4.2.) unterscheiden.

Spiele sind nicht ins Leistungsheft einzutragen.

Spiele sind eine große Publikumsattraktion und sollten immer, wenn es die Zeit erlaubt, zusätzlich veranstaltet werden. Die Richter sind dazu angehalten, vor Spielbeginn den Teilnehmern die für den jeweiligen Lauf gültigen Spielregeln mitzuteilen. Für jedes Spiel können die Regeln neu definiert werden. Spiele, die als Ergänzung zu den in der Veranstaltungsgenehmigung angeführten Hauptläufen der Veranstaltung angeboten werden, können und sollen auch von Richteranwältern gerichtet werden.

Für alle durchgeführten Spiele müssen als Leitfaden die Bestimmungen des Agilityreglements beachtet werden.

5. AUSSCHREIBUNG EINER AGILITYVERANSTALTUNG

5.1. VERANSTALTUNGSTYPEN

Eine Agilityveranstaltung kann als Agility-Ortsgruppenprüfung (siehe 5.1.1.), als Agilityturnier (siehe 5.1.2.) oder als Agility-Spieletag (siehe 5.1.3.) abgehalten werden. Der Veranstaltungstyp ist auf der Veranstaltungsgenehmigung anzuführen. Die angebotenen Läufe müssen dem genehmigten Veranstaltungstyp entsprechen.

5.1.1. Agility-Ortsgruppenprüfung

Bei einer OG-Prüfung stehen Agilityläufe in Leistungsklassen im Vordergrund. In der Ausschreibung ist festzuhalten, in welchen Leistungsklassen die Agilityläufe angeboten werden. Ergänzend kann vor und nach den A-Läufen je ein Spiel angeboten werden. Open-Läufe (A und J) sowie Jumpingläufe in LK sind bei OG-Prüfungen nicht gestattet.

Die Teilnehmerzahl einer OG-Prüfung ist mit ca. 50 begrenzt. Wenn die Teilnehmerzahl wesentlich über 50 hinausgeht, liegt eine turnierähnliche Veranstaltung vor, für die eine Genehmigung als Turnier (siehe 5.1.2.) erforderlich ist.

5.1.2. Agilityturnier

Bei einem Turnier können Läufe aller Art angeboten werden:

- Agilityläufe in Leistungsklassen
- Jumpingläufe in Leistungsklassen
- Agility-Open-Läufe
- Jumping-Open-Läufe
- Spiele

Alle vorgesehenen Läufe eines Turniers müssen auf der Veranstaltungsgenehmigung angeführt sein. Das gilt auch für Spiele, die als Teil des Turnierprogramms ge-



wertet werden. Ergänzende Spiele können jederzeit angeboten und auch von Richteranwärtern gerichtet werden.

5.1.3. Agility-Spieletag

Im Rahmen eines Agility-Spieletags können alle Arten von Spielen (siehe 4.3.) angeboten werden. Sofern es sich nicht nur um „Jux-Spiele“ handelt, muss eine Veranstaltungsgenehmigung beantragt und ein ÖKV-/FCI-Richter eingeladen werden.

Wenn neben den Spielen auch ein Lauf in Leistungsklassen (siehe 4.1.) oder ein Open-Lauf (siehe 4.2.) angeboten werden soll, ist kein „Agility-Spieletag“, sondern ein „Agilityturnier“ (siehe 5.1.2.) zu beantragen.

5.2 VERANSTALTUNGSGENEHMIGUNG

Der schriftliche Antrag auf Genehmigung einer Agilityveranstaltung muss beim ÖKV spätestens 6 Wochen vor der Durchführung der Veranstaltung eingelangt sein. Wird die Genehmigung von der VK erteilt, muss der Durchschlag spätestens 4 Wochen vor der Durchführung der Veranstaltung beim ÖKV eingelangt sein.

In der Veranstaltungsgenehmigung sind Datum und Ort der Veranstaltung, die Namen von Turnierleiter und Agilityrichter(n), der Veranstaltungstyp sowie alle vorgesehenen Läufe der Veranstaltung anzuführen.

5.3. AUSSCHREIBUNG

Die Ausschreibung einer Agilityveranstaltung muss enthalten:

- den Namen des durchführenden Vereines
- den Austragungsort
- Datum und Beginn der Veranstaltung
- den Veranstaltungstyp
- die Anmeldefrist
- die Meldeadresse
- die Anzahl und Art der Läufe/Klassen
- die Nennggebühr
- den Namen des Agilityrichters/der Agilityrichter
- ggf. die maximal mögliche Teilnehmerzahl

5.4. ANMELDUNG DES TEILNEHMERS

Die Anmeldung des Teilnehmers muss folgendes enthalten:

- Name des Hundes
- Rasse (mit/ohne Abstammungsnachweis)
- Geschlecht
- Wurfstag
- Zuchtbuchnummer (wenn vorhanden)
- Tätowier-/Chipnummer (wenn vorhanden)
- HL-Nummer (wenn erforderlich)



- Name und Vorname des Hundeführers
- Adresse des Hundeführers
- Kontaktdaten des Hundeführers (Tel., E-Mail)
- Ortsgruppe bzw. Verbandskörperschaft, für die gestartet wird
- die Läufe, an denen er teilnehmen möchte
- Angabe von Leistungs- und Größenklasse des Hundes
- Angabe, ob es sich um eine läufige Hündin handelt (der Teilnehmer verpflichtet sich, die läufige Hündin an einem abgelegenen Ort bis zu seinem Start zu verwahren)

6. HINDERNISSE

Die durch die FCI und den ÖKV anerkannten Hindernisse sind:

- Hürden
- Viadukt
- Mauer
- Tisch
- Laufsteg
- Schrägwand
- Slalom
- fester Tunnel
- Stofftunnel
- Reifen
- Weitsprung
- Wippe

Der Veranstalter sorgt dafür, dass am Veranstaltungstag alle Hindernisse dem Agilityreglement entsprechen und in einem ordnungsgemäßen Zustand sind. Der amtierende Agilityrichter ist dafür verantwortlich, dass die verwendeten Hindernisse keinerlei Gefahr für die Hunde darstellen. Die Hindernisse müssen den nachstehenden Beschreibungen und Abmessungen entsprechen.

In jedem Parcours können max. 20 Hindernisse verwendet werden (bei Verwendung einer Kombination zusätzlich B bzw. B + C).

Es müssen zumindest 10 Stangenhürden zur Verfügung stehen.

6.1. HÜRDEN

6.1.1. einfache Hürden

Sprunghöhen:

- Large 60 cm (mind. 55 cm bis max. 65 cm; in der LK OL max. 40 cm)
- Medium 40 cm (mind. 35 cm bis max. 45 cm; in der LK OL max. 20 cm)
- Small 30 cm (mind. 25 cm bis max. 35 cm; in der LK OL max. 20 cm)

Mindestbreite der Stangen: 120 cm



Die Hürden können verschiedenartig zwischen den beiden Seitenteilen konstruiert sein: mit Stangen (Holzstangen werden empfohlen) - ausgefüllte Flächen - durchbrochene Flächen - Flächen mit Bürsten. Alle Hürden müssen am oberen Abschluss eine Abwurfstange haben, die durch Berührung des Hundes herunterfallen kann. Bei der Besenhürde muss der Abstand zwischen Stange und Besen mind. 0,5 cm betragen.

Die Seitenflügel (Standbeine der Hürde) sind so anzubringen, dass sie nicht mit den eigentlichen Sprüngen verwechselt werden können. Seitenausleger müssen vorhanden sein.

Fix montierte bzw. in die Seitenteile integrierte Stangenauflagen, die aus den Seitenteilen herausragen, dürfen aus Sicherheitsgründen nicht verwendet werden. Es dürfen immer nur Stangenauflagen auf der gerade benötigten Sprunghöhe montiert sein.

6.1.2. doppelte Hürden

Zusammensetzung aus zwei einfachen Hürden.

Die Sprunghöhe ist analog zu den einfachen Hürden. Die gesamte Tiefe des Hindernisses (gemessen an den Außenseiten der Stangen) darf nicht mehr als:

- Large 55 cm
- Medium 40 cm
- Small 30 cm

betragen. Die erste Stange ist um jeweils 15 bis 25 cm niedriger anzusetzen.

Doppelhürden sind in der LK 1, der LK JUG und der LK OL verboten.

6.1.3. Kombination von Hürden

Im Parcours ist eine Kombination aus maximal 3 Stangenhürden gestattet, die sich in einer geraden Linie befinden müssen. Die erste Hürde ist als „A“, die zweite als „B“ und die dritte als „C“ zu bezeichnen. Die Kombination zählt als ein einziges Hindernis, aber jedes Element wird einzeln beurteilt.

Die Sprünge müssen eine einheitliche Höhe aufweisen. Die Distanz zwischen den Sprüngen beträgt bei Small 2 m, bei Medium 3 m und bei Large 4 m.

Kombinationen sind in der LK 1 und der LK JUG verboten.

6.2. MAUER UND VIADUKT

Sprunghöhen (inkl. Ziegel):

- Large 60 cm (mind. 55 cm bis max. 65 cm; in der LK OL max. 40 cm),
- Medium 40 cm (mind. 35 cm bis max. 45 cm; in der LK OL max. 20 cm)
- Small 30 cm (mind. 25 cm bis max. 35 cm; in der LK OL max. 20 cm)



Mindestbreite: 120 cm
Mauerdicke: ungefähr 20 cm

Die Mauer besteht aus einer ausgefüllten Fläche, das Viadukt kann ein oder zwei Öffnungen in der Form eines Tunnels aufweisen. Am oberen Teil beider Hindernisse müssen abwerfbare Elemente ("Ziegel") in halbrunder Form aufgesetzt sein. Die Seitenteile („Türme“) dürfen mit dem Mittelteil nicht verbunden sein.

6.3. TISCH

Fläche: mindestens 90 x 90 cm, höchstens 120 x 120 cm

Höhe:

- Large 60 cm,
- Medium und Small 35 cm.

Der Tisch muss kippstabil und mit einem rutschfesten Belag versehen sein. Es gibt keine vorgeschriebene Position am Tisch. Die Verweildauer beträgt 5 Sekunden.

Auf der Oberfläche des Tisches muss eine Vorrichtung zur elektronischen Zeitnehmung integriert sein, für diese ist an allen 4 Seiten ein Abstand von 10 cm einzuhalten. Der Tisch darf nur verwendet werden, wenn die Zeitählung elektronisch erfolgt.

6.4. LAUFSTEG

- Höhe: mindestens 120 cm / höchstens 135 cm
- Breite des Laufsteiges: mindestens 30 cm / höchstens 40 cm
- Länge eines jeden Elementes: mindestens 360 cm / höchstens 420 cm

Die Auf- und Abstiegsrampen müssen so verankert oder gesichert sein, dass sie sich auch bei schweren oder sehr schnellen Hunden (starke Vibration) nicht aushängen können.

Die Rampen sind mit kleinen Leisten versehen, die in regelmäßigen Abständen von ca. 25 cm befestigt sind, um den Aufstieg zu erleichtern und das Abrutschen zu verhindern.

Die Leisten müssen folgende Masse haben: 20 mm breit, 5 - 10 mm hoch (ideal sind 5 mm), die Kanten müssen abgerundet sein (keine scharfen Kanten !!).

Die unteren Teile der Rampen müssen sich auf einer Länge von 90 cm vom Boden an gemessen (auf der Oberseite und den Schmalseiten) farblich deutlich vom Rest des Hindernisses unterscheiden, um so die Kontaktzone anzuzeigen. Es darf keine Leiste an der oberen Grenze der Kontaktzone angebracht sein. Diese muss in einem Abstand von wenigstens 10 cm entfernt angebracht werden.

Der Laufsteg muss standfest und rutschfest sein.



6.5. WIPPE

- Breite: mindestens 30 cm / höchstens 40 cm
- Länge: mindestens 365 cm / höchstens 425 cm
- Höhe der Mittelachse zum Boden = ca. 1/6 der Bohlenlänge
- Beispiel: Bohlenlänge 365 cm = 60 cm Höhe, Bohlenlänge 425 cm = 70 cm Höhe

Der Anfang und das Ende der Wippe müssen auf einer Länge von 90 cm vom Boden an gemessen (auf der Oberseite und den Schmalseiten) farblich deutlich vom Rest des Hindernisses unterscheiden, um so die Kontaktzone anzuzeigen.

Auf der Wippe sind Kletterleisten verboten.

Die Wippe muss so ausbalanciert sein, dass sie innerhalb von ca. 4 Sekunden den Boden erreicht, wenn das Ende der Wippe mit einem Gewicht von 1 kg belastet wird.

An der Unterseite des Wippenendes soll ein stoßabsorbierender Polster (nicht nachfedernd!) angebracht sein.

Die Wippe muss standfest und rutschfest sein.

6.6. SCHRÄGWAND

Setzt sich aus 2 Elementen zusammen.

- Breite: mindestens 90 cm, die sich im unterem Teil auf 115 cm verbreitern kann
- Höhe: 170 cm in allen Größenklassen (in der LK Oldies 140 cm); Länge der Rampen entspricht einer Gerätehöhe von 190 cm bei Winkel von 90°

Die Rampen sind mit Leisten in regelmäßigem Abstand von ca. 25 cm zu versehen, um den Aufstieg zu erleichtern und das Abrutschen zu verhindern.

Die Leisten müssen folgende Masse haben: 20 mm breit, 5 - 10 mm hoch (ideal sind 5 mm), die Kanten müssen abgerundet sein (keine scharfen Kanten !!).

Die unteren Teile der Schrägwand müssen sich auf einer Länge von 106 cm vom Boden gemessen (auf der Oberseite und den Schmalseiten) farblich deutlich vom Rest des Hindernisses unterscheiden, um so die Kontaktzone anzuzeigen. Es darf keine Leiste an der oberen Grenze der Kontaktzone angebracht sein. Diese muss in einem Abstand von wenigstens 10 cm entfernt angebracht werden.

Der Scheitelpunkt der Schrägwand darf keine Gefahr für den Hund darstellen. Wenn nötig, bringt man zum Schutz eine Firstleiste aus Gummi an.

Die Schrägwand muss standfest und rutschfest sein.



6.7. SLALOM

Anzahl der Stangen: 8, 10 oder 12

Abstand zwischen den Stangen: 60 cm

Höhe der Stangen: 100 - 120 cm, Durchmesser 3 - 5 cm

Die Stangen sollen elastisch und müssen bruchsicher sein (keine Kippstangen).

Der Slalom darf im Parcours nur einmal vorkommen.

6.8. FESTER TUNNEL

- Innerer Durchmesser: 60 cm
- Länge: 3 bis 6 m

Der feste Tunnel muss aus einem flexiblen Material bestehen, sodass es möglich ist, einen Bogen oder mehrere Bögen zu bilden. Der Tunnel ist so zu befestigen, dass seine Position vom durchlaufenden Hund nicht verschoben werden kann. Alle verwendeten Befestigungen dürfen für den Hund keine Gefahr darstellen.

6.9. STOFFTUNNEL

Der Eingang wird aus einem festen Bogen gebildet, der aus Sicherheitsgründen auf der Eintrittsseite des Hundes gepolstert sein muss. Der Boden des festen Teils muss rutschfest sein.

- Höhe des festen Teils: 60 cm,
- Breite des festen Teils: 60 bis 65 cm
- Länge des festen Teils: 90 cm

Der Eingang muss so befestigt werden (z.B. Sandsäcke), dass der feste Teil auch dann nicht verschoben werden kann, wenn der Hund Probleme beim Austritt aus dem Stoffteil des Tunnels hat. Es ist darauf zu achten, dass es auf der Innenseite des festen Tunnelteils keinerlei vorstehenden Teile gibt, die eine Gefahr für den Hund darstellen können.

- Durchmesser des Stoffteils: 60 bis 65 cm
- Länge des Stoffteils: 2,50 bis 3,50 m

6.10. REIFEN

Der Durchmesser der Reifenöffnung beträgt 45 bis 60 cm. Kunststoffreifen mit einer glatten Oberfläche sind zu empfehlen.

Entfernung des Mittelpunktes der Reifenöffnung zum Boden:

- Large: 80 cm
- Medium und Small 55 cm



Der innere Teil des Reifens muss aus Sicherheitsgründen ausgefüllt sein. Der Reifen muss durch ein System von Ketten oder Seilen in einem Rahmen befestigt und in der Höhe verstellbar sein; starre Befestigungssysteme („Lollipop“) sind nicht erlaubt.

Das Gerät muss so stabil gebaut sein, dass es von einem durchspringenden Hund nicht umgeworfen werden kann. Nötigenfalls müssen die Ausleger (max. 2 m, möglichst flach) mit einem zusätzlichen Gewicht (Sandsäcke) beschwert werden, um ein mögliches Kippen des Reifens zuverlässig zu verhindern.

6.11. WEITSPRUNG

Zusammengesetzt aus 2 bis 5 Elementen, die in gleichmäßigem Abstand voneinander stehen, um einen Sprung von

- Large: 120 cm bis 150 cm (4 - 5 Elemente; in LK OL max. 60 cm mit 3 Elementen)
- Medium: 70 - 90 cm (3 - 4 Elemente; in LK OL max. 35 cm mit 2 Elementen)
- Small: 40 - 50 cm (2 Elemente; in LK OL max. 35 cm mit 2 Elementen)

zu ermöglichen.

Die Weitsprungelemente werden immer in aufsteigender Höhe verwendet, wobei als erstes Element immer das kleinste genommen wird.

- Breite der Elemente: 120 cm
- Höhe des niedrigsten Elements: 15 cm
- Höhe des höchsten Elements: 28 cm
- Tiefe der Elemente: 15 cm (leicht abgeschrägt)

Die vier Ecken werden durch Pflöcke gebildet, die mindestens 120 cm hoch und oben nötigenfalls mit einem Schutz versehen sind. Die Pflöcke dürfen nicht mit den Elementen verbunden sein.

7. BEURTEILUNG

7.1. ALLGEMEINES

Alle Entscheidungen des Agilityrichters sind unwiderruflich.

Das Ziel des Wettbewerbes besteht darin, den Hund dazu zu bringen, dass er die Gesamtheit der Hindernisse in der vorgeschriebenen Reihenfolge ohne Fehler und innerhalb der Standardzeit bewältigt.

7.2. FEHLERPUNKTE

Zwei Arten von Fehlerpunkten werden angewendet:

- Fehlerpunkte für Fehler/Verweigerungen im Parcours
- Fehlerpunkte für Überschreiten der Standardzeit (Zeitfehler)



7.2.1. Überschreiten der Standardzeit

Jedes Überschreiten der Standardzeit führt zu Zeitfehlern, die im Verhältnis 1 Sekunde = 1 Fehlerpunkt mit einer Genauigkeit von Hundertstel Sekunden umgerechnet werden.

7.2.2. Fehler allgemeiner Art

Start:

Der Start und das erste Hindernis sind ident. Ein Vorbei- oder Unterlaufen des Starthindernisses, nachdem der Agilityrichter den Parcours freigegeben hat, löst die Zeitnehmung aus (Handstoppung) und es wird eine Verweigerung gegeben. Der Hund muss an den Start zurück und ohne dort anzuhalten korrekt das erste Hindernis passieren. Der Hundeführer darf dabei weder den Hund noch das Hindernis berühren. Ein neuerliches Anhalten des Hundes am Start (Absetzen, Ablegen...) führt zu einer weiteren Verweigerung.

Ziel:

Das Ziel und das letzte Hindernis sind ident. Ein Vorbei- oder Unterlaufen des Hundes am Zielhindernis wird mit einer Verweigerung bestraft. Der Hundeführer muss den Hund in der vorgeschriebenen Richtung durch das Ziel bringen, ohne dabei den Hund oder das Zielhindernis zu berühren.

Es wird eine Disqualifikation ausgesprochen, wenn der Hund das Zielhindernis gegen die Laufrichtung bewältigt.

Zu einer Disqualifikation beim Ziel kann es auch kommen, wenn der Hund nicht mehr in der Kontrolle des Hundeführers steht.

Berührungen:

- Der Hundeführer berührt absichtlich ein Hindernis während des Umlaufs: Fehler (= 5 Fehlerpunkte) für jede absichtliche Berührung
- Der Hundeführer berührt seinen Hund während des Umlaufs: Immer dann, wenn die Berührung des Hundes (absichtlich oder unabsichtlich) einen Vorteil ergibt, ist ein Fehler (= 5 Fehlerpunkte) für jede Berührung zu geben. Die Beurteilung, ob mit einer Hundeberührung ein Vorteil verbunden ist, obliegt ausschließlich dem Agilityrichter.

7.2.3 Fehler bei den Hindernissen

- Jeder Fehler wird mit 5 Fehlerpunkten geahndet.
- Jede Verweigerung wird mit 5 Fehlerpunkten geahndet.

Abwurf:

Ein Fehler wird aufgezeigt, wenn im Sprung ein Element bzw. ein Teil des Hindernisses oder das ganze Hindernis fällt. Ein Fehler ist auch zu geben, wenn ein Teil eines Hindernisses (z.B. Hürdenstange) zwar nicht auf den Boden gefallen ist, sich jedoch nicht mehr auf der ursprünglichen Höhe befindet.



Fehler sind auch dann zu geben, wenn ein Teil des Hindernisses oder das Hindernis selbst fällt, nachdem der Hund bereits das nächste Hindernis überquert hat. Das bloße Berühren eines Gerätes im Sprung, das zu keinem Abwurf führt, ist nicht als Fehler zu werten.

Kontaktzonen:

Auf der Schrägwand, der Wippe und dem Laufsteg muss der Hund wenigstens eine Pfote oder einen Teil der Pfote auf die Kontaktzonen setzen, sowohl beim Aufstieg als auch beim Abstieg. Die gedachte Verlängerungslinie für die Verweigerung ist das obere Ende der Kontaktzone. Jede Nichtberührung einer Kontaktzone wird mit einem Fehler (= 5 Fehlerpunkte) geahndet.

Weitere Fehler: Siehe Punkt 7.2.4. "Spezifische Hindernisfehler".

Verweigerung:

- Anhalten des Hundes vor den Geräten
- Anhalten des Hundes am Parcours (nicht als Verweigerung wird das Anhalten auf einem Gerät gewertet)
- Vorbeilaufen bzw. Überqueren der gedachten Verlängerungslinie eines Hindernisses („Verweigerungslinie“) durch den Hund aus einer Position, wo er das zu bewältigende Gerät bereits erkennen müsste
- Unterlaufen eines Hindernisses (z.B. Stangenhürde, Tisch)
- Durchspringen zwischen Rahmen und Reifen
- Überlaufen statt Überspringen des Weitsprunges
- Zurückziehen des Kopfes oder der Pfote aus der Tunnelöffnung sowie Umkehren im Tunnel, sodass der Hund den Tunnel bei der Eingangsöffnung wieder verlässt
- Abspringen vom Laufsteg und der Schrägwand, bevor der Hund die Abstiegsrampe mit allen vier Pfoten berührt hat
- Abspringen von der Wippe, bevor der Hund mit allen vier Pfoten den Kippunkt der Wippe überschritten hat
- Falscher Eintritt in den Slalom
- Erster Aufsprung auf den Tisch über die Seite "D" (der Hund muss aber nicht vom Tisch, um über Seite A, B oder C nochmals aufzuspringen)

Im Falle einer Verweigerung muss der Hundeführer den Hund am verweigerten Hindernis neu ansetzen und der Hund muss dann dieses Hindernis passieren. Wird eine Verweigerung vom Hundeführer nicht korrigiert und überquert der Hund das nächste Gerät, wird das Team disqualifiziert.

Beim Slalom besteht die zusätzliche Auflage, dass der Hund nicht nur bei einer Verweigerung, sondern auch bei Torfehlern an die Fehlerquelle oder an den Slalomanfang zurückgebracht werden muss.

Bei Abwurffehlern oder Nichtberühren der Kontaktzone werden zwar Fehlerpunkte vergeben, der Lauf wird jedoch nicht unterbrochen.



7.2.4. Spezifische Hindernisfehler

Tisch:

Auf dem Tisch muss der Hund während 5 Sekunden verweilen. Wenn der Hund den Tisch vor Ende der 5 Sekunden (akustisches Signal) verlässt, erhält er 5 Fehlerpunkte. Er muss erneut auf den Tisch springen und weitere 5 Sekunden verharren.

Der Sprung auf den Tisch ist von drei Seiten her erlaubt, nämlich A, B und C. Wenn der Hund am Tisch vorbeigeht und die Seite D zum Aufspringen benutzt, wird er mit einer Verweigerung bestraft, muss aber nicht ausscheiden wegen Angehens eines Hindernisses von der verkehrten Seite. (Die Seite "D" des Tisches ist immer jene Seite, die genau entgegengesetzt der Laufrichtung des Hundes liegt.)

Wenn der Hund beim Aufsprung über den Tisch rutscht und wieder aufspringt, wird dies als Fehler bewertet, aber auch bei einem Wiederaufspringen über die Seite D nicht zusätzlich mit einer Verweigerung oder einer Disqualifikation bestraft.

Wenn der Hund unter den Tisch geht, wird dies als Verweigerung bewertet.

Laufsteg:

Kontaktzonenfehler = 5 Fehlerpunkte

Der Hund, der vom Hindernis springt, ohne vorher mit allen Pfoten den absteigenden Teil berührt zu haben, wird mit einer Verweigerung bestraft = 5 Fehlerpunkte

Wippe:

Kontaktzonenfehler = 5 Fehlerpunkte

Der Hund, der von der Wippe springt, bevor er mit allen vier Pfoten den Kippunkt der Wippe überschritten hat, wird mit einer Verweigerung bestraft = 5 Fehlerpunkte

Der Hund, der von der Wippe springt, bevor diese den Boden berührt hat, auch wenn der Hund bereits die Kontaktzone betreten hat, wird mit einem Fehler bestraft = 5 Fehlerpunkte

Schrägwand:

Kontaktzonenfehler = 5 Fehlerpunkte

Der Hund, der von der Schrägwand springt, bevor er mit allen vier Pfoten die Abstiegsrampe berührt hat, wird mit einer Verweigerung bestraft = 5 Fehlerpunkte

Slalom:

Das Maximum der Fehlerpunkte beim Slalom ist auf 15 festgesetzt (2 Verweigerungen und max. 1 Fehler). Die dritte Verweigerung im Slalom bedeutet die Disqualifikation.

Eine Verweigerung wird ausgesprochen, wenn der Hund den Slalom nicht richtig beginnt. Die erste Stange des Slaloms muss sich auf der linken Seite des Hundes befinden. Der Hund muss bei einer Verweigerung wieder am Slalomanfang angesetzt werden.



Ein Fehler wird ausgesprochen, wenn der Hund eine Stange auslässt. Für alle Torfehler wird max. 1 Fehler (5 Fehlerpunkte) gegeben, jedoch muss der Hundeführer seinen Hund immer zur Fehlerquelle oder an den Slalomanfang zurückbringen, ohne ihn oder das Hindernis zu berühren.

Das Anhalten des Hundes im Slalom ist kein Fehler, solange der Hund das Gerät dabei nicht verlässt.

Ein Zurückwedeln des Hundes durch den Slalom (mehr als 2 Slalomtore) wird mit Disqualifikation bestraft.

Überquert bzw. durchläuft der Hund das nächste Gerät, ohne den Slalom korrekt bewältigt zu haben, wird eine Disqualifikation ausgesprochen.

Weitsprung:

Eine Verweigerung (= 5 Fehlerpunkte) wird ausgesprochen, wenn das Gerät in der Breite übersprungen wird, der Hund am Hindernis vorbeispringt oder seitlich auspringt.

Überläuft ein Hund den Weitsprung, anstatt diesen zu überspringen, ist dies eine Verweigerung.

Das Berühren der Elemente im Sprung ist kein Fehler.

Das Aufsetzen auf ein Element oder das Umwerfen eines Elements oder das Aufsetzen zwischen den Elementen ergibt einen Fehler (= 5 Fehlerpunkte).

Das Berühren oder Umwerfen der Begrenzungsstangen des Weitsprungs durch den Hund oder den Hundeführer ist nicht als Fehler zu werten, selbst wenn dadurch einzelne Weitsprungelemente umfallen sollten.

Kombination von zwei oder drei Hürden:

Jedes Element einer Kombination wird unabhängig beurteilt, Verweigerungen und Abwürfe werden addiert.

Sollte der Hund eine Verweigerung an einem der Kombinationssprünge erhalten, kann der Rest der Kombination ohne Disqualifikation absolviert werden, aber es muss dann die gesamte Kombination in der richtigen Reihenfolge nochmals absolviert werden, bevor der Hund das nächste Gerät angeht. Die Überquerung eines Kombinationssprungs in der verkehrten Richtung ist eine Disqualifikation.

7.3. FEHLER, DIE ZUM AUSSCHLUSS FÜHREN

- Unkorrektes Verhalten dem Agilityrichter gegenüber
- Unsportliches Verhalten dem Hund gegenüber
- Überschreiten der Höchstzeit
- Bei der dritten Verweigerung im Parcours



- Wenn die Hindernisse nicht in der angegebenen Reihenfolge überquert werden (dies gilt auch für das Unterlaufen, Überlaufen, Überspringen oder Durchlaufen eines nicht in der Reihenfolge stehenden Gerätes)
- Wenn der Hund ein Hindernis "abräumt", bevor er es übersprungen hat
- Überqueren eines Hindernisses gegen die Laufrichtung
- Der Hundeführer überspringt selbst ein Hindernis
- Der Hundeführer unterläuft oder durchläuft ein Hindernis (Ausnahme: der Agilityrichter gibt vor Laufbeginn seine Erlaubnis)
- Der Hundeführer hält etwas in der Hand
- Das Tragen von Bauchtaschen o.ä. während des Laufs
- Wenn der Hund ein Halsband (auch Zeckenband, Flohband), Brustgeschirr etc. trägt
- Das Füttern oder das Werfen von Futter oder Spielzeug innerhalb der Parcoursabgrenzung
- Abbrechen des Laufs durch den Hundeführer (ohne Anordnung des Agilityrichters)
- Wenn sich der Hund am Parcours "löst"
- Wenn der Hund den Parcours verlässt, z.B. durch Überspringen der Parcourseingrenzung (Nicht als "Verlassen des Parcours" wird gewertet, wenn der Hund, um von einem Hindernis zum anderen zu kommen, kurzzeitig die Absperrung unterläuft, aber voll in der Kontrolle des Hundeführers steht)
- Wenn der Hund offensichtlich nicht in der Kontrolle des Hundeführers ist
- Wenn Hund oder Hundeführer ein noch nicht bewältigtes Hindernis zerstören, sodass es nicht mehr korrekt passiert werden kann
- Wenn der Hund ständig nach dem Hundeführer schnappt
- Wenn der Hund vor Parcoursfreigabe startet und sich daraus ein Vorteil für das startende Team ergibt

Der Ausschluss zieht die Disqualifikation nach sich, der Hundeführer und sein Hund dürfen (außer in den 3 erstgenannten Fällen) den Parcours fertig laufen, sofern dabei die Höchstzeit nicht überschritten wird. Das Trainieren einzelner Geräte oder Sequenzen ist dabei aber nicht gestattet.

Die Disqualifikation muss durch Pfeifton vom Agilityrichter angezeigt werden.

Sollten hier nicht angeführte Ereignisse eintreten, ist es dem Richter überlassen, eine Entscheidung zu treffen. Der Richter ist verpflichtet, von Anfang bis zum Ende eines Laufs dieselben Maßstäbe bei seiner Beurteilung anzulegen.

7.4. FÄLLE VON HÖHERER GEWALT

Sollten Ereignisse eintreten, auf die der Hundeführer oder sein Hund keinen Einfluss hatten, z.B. umgefallene Hindernisse oder ein verwickelter Stofftunnel, wird der Richter den Hundeführer mit seinem Hund anhalten. Nachdem die Hindernisse wieder in Ordnung gebracht wurden, wird der Agilityrichter den Lauf vom Start weg wiederholen lassen. Alle bis zur Stelle des Abbruchs aufgezeigten Fehlerpunkte bleiben erhalten und es kommen bis dorthin auch keine weiteren Fehler hinzu, sofern der Hundeführer den Parcours nach bestem Wissen und Gewissen zu bewältigen versucht.



8. LAUFAUSWERTUNG

8.1. REIHUNG

Für alle Agility- und Jumpingläufe in Leistungsklassen (siehe 4.1.) und Open-Läufe (siehe 4.2.) ist eine Reihung zu erstellen. Dies gilt sowohl für Agilityturniere (siehe 5.1.2.) als auch für Agility-Ortsgruppenprüfungen (siehe 5.1.1.).

Um eine Laufreihung für alle Starter einer Klasse vornehmen zu können, müssen in dieser Klasse zumindest 4 Hunde starten. Bei weniger als 4 Startern gilt folgende Regelung:

3 Starter = es werden die Ränge 1 und 2 vergeben (d.h. Rang 3 darf nicht ins Leistungsheft eingetragen werden)

2 Starter = es wird Rang 1 vergeben (d.h. Rang 2 darf nicht ins Leistungsheft eingetragen werden)

1 Starter = es wird kein Rang vergeben (d.h. Rang 1 darf nicht ins Leistungsheft eingetragen werden)

Die Reihung eines Laufs wird nach folgenden Gesichtspunkten vorgenommen:

1. Nach der Summe der Gesamtfehlerpunkte (Fehlerpunkte an den Hindernissen plus Zeitfehler)
2. Bei gleichen Gesamtfehlerpunkten wird der Hund, der weniger Fehlerpunkte an den Hindernissen hat, vorgereiht
3. Bei gleichen Fehlerpunkten an den Hindernissen und einer Zeit innerhalb der Standardzeit entscheidet die schnellere Laufzeit

Beispiel: Standardzeit = 60 Sek.

Hund Nr.	Fehlerpunkte am Parcours	Laufzeit	Zeitfehler	Gesamtfehlerpunkte	Reihung
7	5	58,00	0,00	5,00	3. Rang
12	0	64,97	4,97	4,97	1. Rang
18	0	65,00	5,00	5,00	2. Rang
4	0	68,22	8,22	8,22	4. Rang
15	10	59,31	0,00	10,00	5. Rang
2	5	65,27	5,27	10,27	6. Rang



8.2. BEWERTUNGEN

Folgende Bewertungen werden bei A- und J-Läufen in einer Leistungsklasse zuerkannt:

- von 0,00 bis 5,99 Gesamtfehlerpunkte - **VORZÜGLICH (V)**
- von 6,00 bis 15,99 Gesamtfehlerpunkte - **SEHR GUT (SG)**
- von 16,00 bis 25,99 Gesamtfehlerpunkte - **GUT (G)**
- mehr als 25,99 Gesamtfehlerpunkte - **BEFRIEDIGEND (B)**

Die Gesamtfehlerpunkte sind die Summe aus den Fehlerpunkten der Fehler/Verweigerungen an den Hindernissen sowie der Fehlerpunkte für das Überschreiten der Standardzeit.

Bei Open-Läufen (A-Open oder J-Open) und Spielen werden keine Bewertungen vergeben.