

Regeln für die 4. LernFelle-Agility-Challenge

Das Ziel besteht darin, gemeinsam mit dem Hund, die Gesamtheit der Hindernisse in der vorgeschriebenen Reihenfolge fehlerfrei und mit Freude zu bewältigen. Wobei lediglich der Hund die entsprechenden Hindernisse absolviert und die hundeführende Person (HP) nebenherläuft.

Schnelligkeit darf nicht als hauptsächliches Kriterium gesehen werden.

Agility ist kein Geschwindigkeitslauf, sondern ein Geschicklichkeitslauf.

Bei übereinstimmenden Ergebnissen, geht die Entscheidung zu Gunsten des Hundes, der die geringeren Fehler an den Hindernissen hat. Nur im Falle gleicher Anzahl von Fehlern an den Hindernissen berücksichtigt man bei der Reihung die bessere Zeit. Sollte zufällig gänzlich Übereinstimmung sein (Fehlerpunkte und Laufzeit), so kann der Prüfungsrichter einen zusätzlichen Lauf dieser Konkurrenten verlangen, um eine Reihung vorzunehmen. Die Entscheidungen des Richters sind nicht anzuzweifeln. Seinen Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten.

Jedes Team darf den Parcours zweimal absolvieren. Nachdem alle gemeldeten Teilnehmenden den ersten Lauf absolviert haben folgt, nach einer kurzen Pause, der zweite Lauf in der gleichen Startreihenfolge des ersten Laufes.

Der Lauf mit den wenigsten Fehlerpunkten und ggf. der besseren Laufzeit geht in die Endwertung ein.

„Echte“ Disqualifikationen erfolgen bei folgenden Geschehnissen:

- körperliche Strafen gegen den Hund
- unangebrachte verbale Korrekturen, die nach einer Ermahnung durch den Richter nicht unterlassen werden
- Hund ist offensichtlich krank oder lahmt.
- Mehrmaliges Markieren oder gar Kotabsetzen im Parcours (nach Ermessen des Richters)

Das Team hat in einem solchen Fall den Parcours sofort zu verlassen.

Strafpunkte

Fehler = 1 Fehlerpunkt

Verweigerung = 3 Fehlerpunkte

Disqualifikation = 10 Fehlerpunkte.

Fehler:

- Berühren der Hindernisse und absichtliches Berühren des Hundes (außer beim Helfen an den Kontaktzonengeräten) = 1 Fehlerpunkt
- Abwurf an Hindernissen = 1 Fehlerpunkt

Der Lauf ist nicht zu unterbrechen oder zu korrigieren, sondern fortzusetzen.

Verweigerung:

Dieser Fehler bezieht sich auf das Anhalten des Hundes vor dem Hindernis, wie das Stehen bleiben im Parcours oder das seitliche Ausbrechen, um das Hindernis zu vermeiden, wie auch das Vorbeigehen/-Laufen am Hindernis, ein Überlaufen des Weitsprungs oder wenn ein Hund seinen Kopf oder eine Pfote in den Tunnel oder Schlauch steckt und dann zurückzieht. Verweigerung = 3 Fehlerpunkte

Kontaktzonen:

Auf der Schrägwand, auf der Wippe und auf dem Laufsteg hat der Hund mindestens eine Pfote in die Kontaktzone zu setzen; dies gilt gleichermaßen für den Auf- und Abstieg. Das Überlaufen von Kontaktzonen wird mit 1 Fehlerpunkt geahndet.

Der Lauf ist nicht zu unterbrechen oder zu korrigieren, sondern fortzusetzen.

Disqualifikation:

Es kommt zu einem Disqualifikationsfehler, wenn der Hund gegen die Laufrichtung eines Hindernisses arbeitet, ein falsches Hindernis nimmt oder drei Verweigerungen hat. Die Disqualifikation wird von der Richter angezeigt und mit 10 Fehlerpunkten bestraft. Das Team läuft seinen Parcours aber immer zuende, so dass es auch zu mehreren „Disqualifikationen“ kommen kann.

Spezielle Hindernisse:

Der Tisch

Der Hund hat von der Seite der Laufrichtung auf den Tisch zu springen und dort **5 Sekunden** ohne Angabe einer Position, die während der Wartezeit auch geändert werden kann, anzuhalten. Die Zeit beginnt zu zählen, sobald der Hund auf dem Tisch ist. Verlässt der Hund vor Ende der 5 Sekunden und vor der Anweisung des Prüfungsrichters den Tisch, so wird dies mit 1 Fehlerpunkt bestraft. Er muss zurück auf den Tisch und das Zählen muss wieder von vorne angefangen werden. Läuft der Hund am Tisch vorbei, so ist dies eine Verweigerung, geht der Hund unter den Tisch ist es ebenfalls eine Verweigerung.

Rutscht der Hund beim Aufsprung vom Tisch, wird dies mit 1 Fehler bestraft, er muss erneut auf den Tisch, die Zeit wird weiter heruntergezählt.

Der Laufsteg

Der Hund, der vom Hindernis springt, ohne vorher mit vier Pfoten den absteigenden Teil zu berühren, erhält einen 1 Fehler.

Der Hund darf auf den Kontaktzonen angehalten werden. Es gilt weiterhin die Fehlerregelung zu den Kontaktzonengeräten

Die Wippe

Der Hund, der von der Wippe springt, bevor er die Achse der Wippe überwunden hat, wird mit einem Fehler bestraft. Verlässt der Hund die Wippe, bevor diese den Boden berührt, erhält er 5 Fehler. Der Hund darf auf den Kontaktzonen angehalten werden. Es gilt weiterhin die Fehlerregelung zu den Kontaktzonengeräten. Den Hunden darf auf der Wippe Hilfestellung durch Anfassen gegeben werden, auch ist es erlaubt, die Wippe „festzuhalten“ und „manuell“ umzuklappen.

Die Schrägwand

Der Hund, der von der Schrägwand springt, bevor er die vier Pfoten auf den absteigenden Teil der Wand stellt, wird mit einem Fehler bestraft. Der Hund darf auf den Kontaktzonen angehalten werden. Es gilt weiterhin die Fehlerregelung zu den Kontaktzonengeräten.

Der Slalom

Zu Beginn des Slaloms befindet sich der erste Pfosten links neben dem Hund, der zweite Pfosten rechts usw. Jeder falsche Eintritt wird mit einer Verweigerung bestraft. Weitere Fehler werden insgesamt nur einmal mit 5 Fehler bestraft. Der Hund ist zur Berichtigung des Fehlers an die Fehlerstelle zurückzubringen oder beginnt den Slalom von vorne.

Verlässt der Hund den Slalom auf der falschen Seite oder beendet er ihn nicht, geht aber in das nächste Hindernis oder läuft mehr als zwei Stangen in entgegengesetzter Richtung, so ist dies eine Disqualifikation = 10 Fehlerpunkte.

Der Weitsprung

Die Einheiten der Hindernisse werden in aufsteigender Linie zu einem Sprung aufgebaut. Überlaufen, von den oder aus den Seiten zu springen und somit das vollständige Hindernis nicht zu überqueren, wird mit einer Verweigerung bestraft. Umwerfen einer Einheit als auch einen Fuß oder die Füße zwischen die Einheiten zu setzen, wird mit einem Fehler bestraft. Ein Streifen während des Sprunges wird nicht gewertet

Besonderheiten

- Bei einem Zwischenfall ohne Zutun des Hundeführers, wie z.B. Herunterwehen von Stangen, das Verwickeln des Stofftunnels, kann der Richter die HP und natürlich die Zeit anhalten. Nachdem das Hindernis wieder ordnungsgemäß aufgebaut ist, lässt der Richter die Zeitnahme wieder aufnehmen und der Hund wird an der Stelle eingesetzt, wo die Zeit vorher angehalten wurde. Alle vorher erhaltenen Strafpunkte bleiben gültig.
- Da es sich bei der LernFelle-Agility-Challenge nicht um ein Fun-Turnier im eigentlichen Sinne handelt, gilt folgende weitere Regel:
 - **Startet der Hund den Lauf ohne ein eindeutiges Wort- und/oder Sichtsignal des Hundeführers, so wird dies mit 1 Fehlerpunkt bestraft.**

Bei der LernFelle-Agility-Challenge gibt es keine Größeneinteilung der Hunde, die Hürden liegen für alle Teilnehmer bei einer Höhe von 20 cm. Der Weitsprung wird lediglich mit drei statt der sonst üblichen vier Elementen aufgestellt. Schrägwand und Laufsteg sind niedrig eingestellt.

Der Richter wird pro Lauf eine Sonderaufgabe aus dem Bereich der Impulskontrolle und/oder der Grunderziehung einbauen.

Hier dürfen sich die Teilnehmer in diesem Jahr überraschen lassen.

Es soll für alle Teams der gemeinsame Spaß im Vordergrund stehen!

Da die Laufzeit eine sehr untergeordnete Rolle spielt und nur bei Gleichstand der Fehlerpunkte zum Tragen kommt, ist die LernFelle-Agility-Challenge ausdrücklich auch für unerfahrene, ältere oder sogar gehandicapte Mensch-Hund-Teams geeignet.

Der Parcours darf mit jeder Hilfe absolviert werden, Leckerchen, Spielzeug, Aufhalten des Stofftunnels usw. Es dürfen jedoch keine Leckerchen auf oder in die Geräte gelegt werden, und es ist darauf zu achten, dass nichts im Parcours verloren wird.

Wenn ein Team einen zusätzlichen Helfer benötigt, so ist dies bitte am Startpunkt bekannt zu geben.

An der LernFelle-Agility-Challenge können nicht teilnehmen:

- trächtige Hündinnen
- läufige Hündinnen OHNE Schutzhöschen (mit Schutzhöschen ist eine Teilnahme möglich)

- offensichtlich kranke oder verletzte Hunde (dauerhafte Handicaps ausgenommen)
- Hund mit Stachelhalsbändern, Kettenwürger, Moxonhalsbändern **ohne Zugstopp**.
- Von der Benutzung von Geschirren während des Laufes ist Abstand zu nehmen, da die Hunde sich ansonsten an den Geräten verletzen könnten.

Beginn der LernFelle-Agility-Challenge: 10:00 Uhr

Anmeldung, Impfpasskontrolle, Kontrolle der Haftpflichtversicherung

Start des ersten Wertungslaufes: 10:30 Uhr

Start des zweiten Wertungslaufes: nach Beendigung des 1. Durchgangs

Ende der LernFelle-Agility-Challenge: 13:00 Uhr

Siegerehrung: 13:30Uhr

(alle Teilnehmenden erhalten ein Geschenk)

Startgeld: 10,00 €

Maximale Starterzahl: 40 Starter

Der aktuelle Impfpass und der Nachweis einer gültigen Haftpflichtversicherung ist am Starttag bei der Anmeldung vorzulegen.

Änderungen vorbehalten