

INTERNATIONALE KYNOLOGISCHE FÖDERATION (AISBL)

Place Albert 1^{er} , 13 - B - 6530 Thuin, tel : +32.71.59.12.38, Internet : <https://www.fci.be>

RICHTLINIEN FÜR DAS RICHTEN VON AGILITY

übersetzt mit DEEPL



INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	3
2. Allgemeine Grundsätze für Richter	4
3. Ethik des Richtens	4
4. Auftreten und Verhalten	4
5. Persönliche Gegenstände	5
6. Vorbereitung des Wettbewerbs	5
7. Einweisung der Stewards und Helfer	5
7.1 Schreiber	5
7.2 Sekretariat der Ausstellung (Punktezähler)	6
7.3 Sammlerring Steward	6
7.4 Zeitwächter	6
7.5 Ring Steward/Helfer	6
8. Einweisung der Teilnehmer	6
9. Gestaltung des Kurses	7
10. Kursaufbau	15
11. Standardkurszeit und maximale Kurszeit	16
12. Urteilsfindung	16
13. Beurteilung spezifischer Hindernisse	17
13.1 Hürde	17
13.2 Kontakt Hindernisse	18
13.3 Weitsprung	18
14. Beurteilungssituationen	20
14.1 Ablehnungen und nachträgliche Benotung	20
14.2 Kontakte, Ablehnungen und Fehler	29
14.3 Beurteilung eines Flugblatts auf der Wippe	33
14.4 Richter in der zweiten Instanz	34
15. Sonstiges	34
15.1 Eliminierungen	34
15.2 Ablehnungen	34
15.3 Start-Ziel	34
15.4 Wiederholung	36
15.5 Nicht zum Wettbewerb zugelassen	36
15.6 Kategorien	37

1. Einführung

Diese "Richterrichtlinien" sollen den Richtern in den FCI-Mitgliedsländern helfen, zu einem einheitlichen Verständnis/Auslegung der Regeln zu gelangen.

Die Richtlinien haben nicht die Absicht, bestehende Regeln zu ändern oder im Widerspruch zu ihnen zu stehen, sondern sie sollen dazu beitragen, Auslegungslücken zu klären, die durch den Wortlaut und/oder die Zeichnungen in den Regeln entstehen. Die Anwendung dieser Richtlinien ist bei FCI-Veranstaltungen wie den Weltmeisterschaften, den European Open, den Junior **Open Agility World Championships** und FCI-CACIAg-Wettbewerben obligatorisch.

Maßgeblich ist immer der englische Text dieser Leitlinien in der neuesten Fassung. Unterschiedliche Interpretationen können durch die Übersetzung in verschiedene Sprachen verursacht werden.

Die Richtlinien sind so aufgebaut, dass immer neue Vorschläge hinzugefügt werden können. Sie werden in 2,5-Jahres-Intervallen überarbeitet: eine in Verbindung mit der 5-Jahres-Überprüfung der FCI-Agility-Regeln und eine Zwischenüberprüfung. Die Vorschläge sollten gemäß dem vom FCI-Agility-Komitee bestätigten Zeitplan eingereicht werden. Es sollte immer die neueste Version der Richtlinien verwendet werden.

Zeitplan

	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Gültige Regeln	01.01.2023					01.01.2028	
Diskussion/Beschlüsse					Februar		
Vorschläge				01.07.2026			
Treffen der Arbeitsgruppe				November	April		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Gültige Beurteilungsrichtlinien	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskussion/Beschlüsse	Februar		September/ Oktober			Februar	
Vorschläge			01.05.2025		01.10.2027		
Treffen der Arbeitsgruppe			Juni		November		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Gültige Leitlinien für Hindernisse	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskussion/Beschlüsse	Februar		September/ Oktober			Februar	
Vorschläge			01.05.2025		01.10.2027		
Treffen der Arbeitsgruppe			Juni		November		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Internationale Richter Werkstatt	Juli/August			März/April		Juli/August	

Es wird empfohlen, dass die FCI-Mitgliedsländer die Richtlinien für das Richten anwenden und die folgenden Empfehlungen umsetzen

bei nationalen Agility-Veranstaltungen.

2. Allgemeine Grundsätze für Richter

Ein Agility-Richter sollte immer berücksichtigen, dass Agility für den Hund, den Hundeführer und die Zuschauer Spaß machen soll.

Ein Agility-Richter sollte in der Lage sein, einen Parcours so zu gestalten, dass er sicher zu bewältigen ist.

Ein Agility-Richter sollte in der Lage sein, einen Parcours zu entwerfen, der die verschiedenen Fähigkeiten von Hund und Hundeführer prüft.

Ein Agility-Richter sollte in der Lage sein, einen Parcours mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad zu gestalten.

Ein Agility-Richter sollte selbst mit einem Hund gearbeitet haben, damit er weiß, wie es ist, ein Agility-Teilnehmer zu sein. Ein Agility-Richter sollte immer fair und gerecht sein. Persönliche Gefühle sollten nicht in seine Entscheidungen einfließen.

Ein Agility-Richter sollte unerschütterlich, selbstbewusst und zuvorkommend sein.

Ein Agility-Richter sollte in der Lage sein, schnelle und zuverlässige Entscheidungen zu treffen.

Ein Agility-Richter sollte in der Lage sein, seine Parcoursgestaltung **kurzfristig** anzupassen, z. B. aufgrund der Wetterbedingungen oder der Beschaffenheit des Bodens.

Ein Agility-Richter sollte fit genug sein, um alle Hunde gleich zu beurteilen.

3. Beurteilung ethik

Der Richter ist streng, aber fair und stets höflich.

Der Richter sollte kompetent sein, unparteiisch und ohne Theatralik handeln.

Der Richter sollte nicht versuchen, in jedem Detail Fehler zu finden, und im Zweifelsfall sollte der Vorteil dem Hund und dem Hundeführer zugestanden werden.

Der Richter sollte alle Teilnehmer auf die gleiche Weise beurteilen.

Der Richter sollte sich immer konzentrieren und seine Entscheidungen ohne zu zögern treffen. Wenn ein Richter eine Entscheidung ändern möchte, **sollte** er dies tun, bevor der nächste Hund startet.

Der Richter hält sich streng an die Regeln und **Leitlinien**.

Der Richter sollte nicht in ein Gespräch mit einem Teilnehmer im Ring verwickelt werden. Wenn nötig, kann er einem Hundeführer kurz mitteilen, warum er ausgeschieden ist.

Der Richter darf seine Entscheidungen oder die Gestaltung des Parcours erst dann mit den Teilnehmern besprechen, wenn er das Richten beendet hat. Ein Richter kritisiert Entscheidungen und Verhalten eines Kollegen nicht offen, sondern versucht, mit ihm unter vier Augen zu sprechen.

Ein Richter ist sich immer bewusst, dass er mit gutem Beispiel vorangehen sollte, auch wenn er nicht als Richter tätig ist.

4. Erscheinungsbild und Verhalten

Ein Agility-Richter sollte eine angemessene Kleidung tragen, die ihn von den Teilnehmern unterscheidet.

Der Richter sollte keine Kleidung tragen, die seine Verbindung zu Vereinen, Wettbewerbern oder Sponsoren zeigt.

Ein Agility-Richter sollte sich stets korrekt verhalten und sich als würdiger Vertreter des Agilitys aufführen.

Ein Agility-Richter muss Fehler und Verweigerungen mit Handzeichen anzeigen. Der Arm sollte deutlich über d e n Kopf gehoben werden. Das Startsignal und die Ausscheidungen sollten deutlich signalisiert werden, so dass weder die Hundeführer noch die Zuschauer

im Zweifel über die Entscheidung. Ein Agility-Richter sollte sich nicht auf Diskussionen mit Teilnehmern oder Zuschauern über eine Richterentscheidung einlassen.

5. Persönliche Artikel

Es ist ratsam, dass ein Agility-Richter die folgenden Gegenstände bei sich hat:

- Unterschriftsstempel
- Zeichnungen zum Kurs
- Pfeife (plus eine weitere Ersatzpfeife)
- Messrad
- Regeln und Vorschriften, die in dem Land, in dem die Ausstellung stattfindet, gelten
- Maßband
- Ausrüstung zur Messung von Hunden

6. Vorbereitungen für den Wettbewerb

Der Agility-Richter sollte sich mit dem Vertreter der Ausstellung in Verbindung setzen, um Folgendes zu klären:

- Welche Regeln und Richtlinien gelten (**wenn Sie eine nationale Prüfung richten**).
- Das Layout und die Größe des Rings, in dem der Wettbewerb ausgetragen werden soll.
- Der Standort des Ausstellungssekretariats und der Ort, an dem die meisten Zuschauer erwartet werden (vielleicht sogar eine Tribüne).
- Eine Liste der verfügbaren Hindernisse und eine Bestätigung, dass alle Hindernisse den Regeln entsprechen.
- Welche Kategorien und Klassen zu richten sind und wie viele Teilnehmer es in jeder Klasse zu richten hat.
- Wie viele Personen werden in der Manege helfen?
- Zeitplan.
- ob die Zeitmessung manuell oder elektronisch erfolgt. **Wenn sie elektronisch ist, ob sie drahtlos ist oder nicht.**
- **Ob es möglich ist, die Zeitmessung auf Reifen, Weitsprung oder Wand zu verwenden.**
- Ob Start und Ziel getrennt sind und wo sie sich befinden.
- Ob Kopien der Parcourspläne vom Richter zur Verfügung gestellt werden sollten. Ein Parcoursplan sollte den Helfern erst eine halbe Stunde (maximal) vor Beginn des Parcoursbaus ausgehändigt werden.

7. Einweisung der Stewards und Helfer

Die Ordner und Helfer sollten umfassend darüber informiert werden, was von ihnen verlangt wird. Die Einweisung kann weniger umfangreich sein oder sogar der Organisation überlassen werden, wenn die Organisatoren und Helfer erfahren sind.

Wichtig: Der Schreiber und der Zeitnehmer können nicht ersetzt werden, bevor die

Klasse beendet ist. Die Ringstewards/Helfer und Ausstellungsleiter sollten über

Folgendes informiert werden:

7.1 Schreiber

- Wie der Richter Fehler, Verweigerungen und Ausschlüsse anzeigen wird.
- Wie ein Beurteilungsbogen ausgefüllt werden sollte.
- Dass er immer den Richter und niemals den Hund beobachten sollte, und zwar so lange, bis der Richter aufhört, den Hund zu beurteilen.
- Wo der Richter während der Läufe auf dem Parcours stehen wird.

- Der Standort des Schreibers sollte so gewählt werden, dass er den Richter immer sehen kann - gegebenenfalls umziehen.

- Wie wird er dem Richter mitteilen, dass es drei Ablehnungen gegeben hat.

7.2 Sekretariat anzeigen (Punktezähler)

- dass der Agility-Richter die Wertung während des Wettkampfes überprüft.
- Die Beurteilungsbögen sollten in der laufenden Reihenfolge aufbewahrt werden.
- dass der Richter sofort informiert werden muss, wenn ein Problem auftritt.

7.3 Sammelring steward

- dass er dafür verantwortlich ist, dass die laufende Reihenfolge eingehalten wird.
- Dass immer 3 bis 5 Hunde und Hundeführer in der Nähe des Starts sein sollten.
- dass er die Nicht-Starter auf seiner Liste neben den Namen der Teilnehmer vermerken sollte.
- Der Richter wird genau erklären, wann er den nächsten Hund und den nächsten Hundeführer im Ring haben möchte.

7.4 Zeit keeper

- Erklären Sie, wann die Zeit gestartet und gestoppt werden soll.
- Erklären Sie, dass die Zeit beginnen sollte, wenn der Hund:
 - überspringt das erste **Hindernis**
 - geht unter dem ersten **Hindernis durch**
 - die Startlinie des ersten Hindernisses auf der linken oder rechten Seite passiert
- dass die Zeit nie gestoppt wird, bevor der Hund die Ziellinie überquert hat (es sei denn, der Hund ist ausgeschieden).
- Die Zeit wird gestoppt, wenn der Hund den letzten **Sprung** in der richtigen Richtung überwindet. Das bedeutet, dass der Hund von der richtigen Seite springt (egal, ob die Stange umgestoßen wird - Fehler!). Der Parcours ist noch nicht zu Ende und die Zeit darf nicht gestoppt werden, wenn der Hund unter der letzten Hürde durchläuft oder diese auf der linken oder rechten Seite passiert.
- Die Zeit, die dem Schreiber zur Verfügung gestellt wird, sollte immer auf die 1/100th einer Sekunde genau gemessen werden.
- dass er den Hund nach dem Signal des Richters von der Startlinie loslassen kann.
- Es sollte deutlich signalisiert werden, wenn ein Hund die maximale Laufzeit überschreitet.
- dass die Zeitmessung für jeden Hund an denselben Positionen am Start und am Ziel erfolgen muss.
- Dass er die Stoppuhr erst zurückstellen soll, nachdem er sich vergewissert hat, dass der Schreiber die Zeit notiert hat (zeigen Sie dem Schreiber die Uhr, damit er die Zeit auf dem Bewertungsbogen notieren kann).
- dass die manuelle Zeit verwendet wird, wenn die elektronische Zeit ausfällt.

7.5 Ring Steward/Helfer

- dass die zugewiesenen Hindernisse so überprüft werden, dass sie für jeden Hund genau gleich sind.
- Dass die Höhe der Sprünge für jeden Hund gleich ist.
- **Wenn die Hürde zweimal genommen wird und die Stange herunterfällt, sollte dies früh genug behoben werden, bevor der Hund dieselbe Hürde erneut nimmt.**
- dass sie die ihnen zugewiesene Aufgabe nicht aufgeben können, bevor der Unterricht beendet ist.
- Dass die Kontakte oder sogar die Oberfläche in regelmäßigen Abständen gereinigt werden sollten, wenn die Umstände dies erfordern (z. B. beim Laufen auf Sand).

8. Unterrichtung der Wettbewerber

Wenn der Richter die Konkurrenten einweisen will, dann soll er das tun:

- Stellen Sie fest, ob eine Übersetzung erforderlich ist.
- Teilen Sie den Hundeführern mit, wie lang der Parcours ist und wie die Parcourszeit definiert ist.
- Geben Sie an, wie das Startsignal gegeben werden soll.
- Geben Sie an, wie Fehler, Verweigerungen und Ausschlüsse angezeigt werden und was nach einem Ausschluss geschieht.
- Erinnern Sie die Hundeführer daran, dass sie ihren Lauf fortsetzen sollten, es sei denn, der Richter fordert sie auf, aufzuhören.
- Erinnern Sie die Hundeführer an einen bestimmten Bereich (falls vorhanden), in dem der Hund nach dem Lauf belohnt werden kann.

9. Kurs Gestaltung

A) Der Parcoursplan sollte maßstabsgetreu gezeichnet sein und muss am Tag des **W e t t b e w e r b s** , eventuell mit Kopien, zur Verfügung stehen.

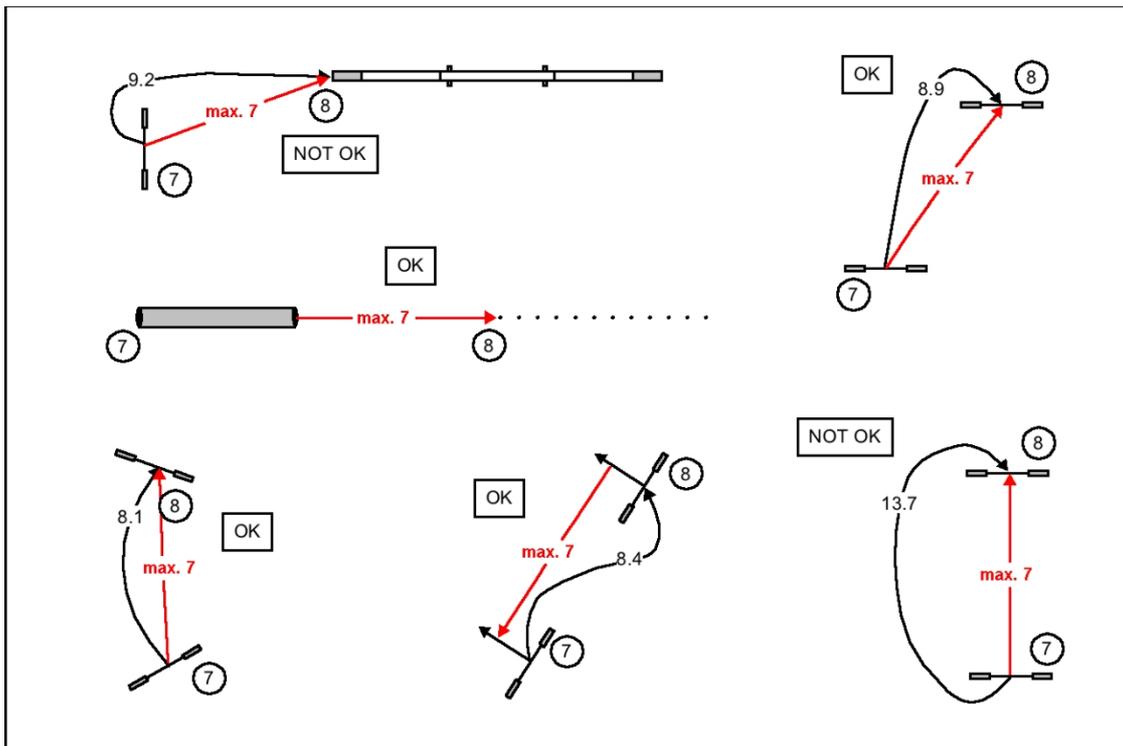
B) Dem Richter wird empfohlen, so viele Arten von Hindernissen wie möglich zu verwenden. Es ist obligatorisch, drei verschiedene Arten von Kontakthindernissen (A-Rahmen, Dog-Walk und Wippe) in Agility-Parcours zu verwenden. Die Flechtstangen müssen in jedem Parcours verwendet werden. **Es sollten nicht weniger als 7 Sprünge in jedem Parcours vorhanden sein.**

C) **Die Hindernisse, die dem Richter zur Verfügung stehen (14 Hürden mit Stangen, 1 Reifen, 1 Mauer, 1 Dog-Walk, 1 A-Frame, 1 Wippe, Flechtstangen, 1 Weitsprung, 4 Röhrentunnel, von denen einer 3 - 4 Meter lang sein muss), sind das Maximum, das ein Richter in einem Parcours verwenden kann.**

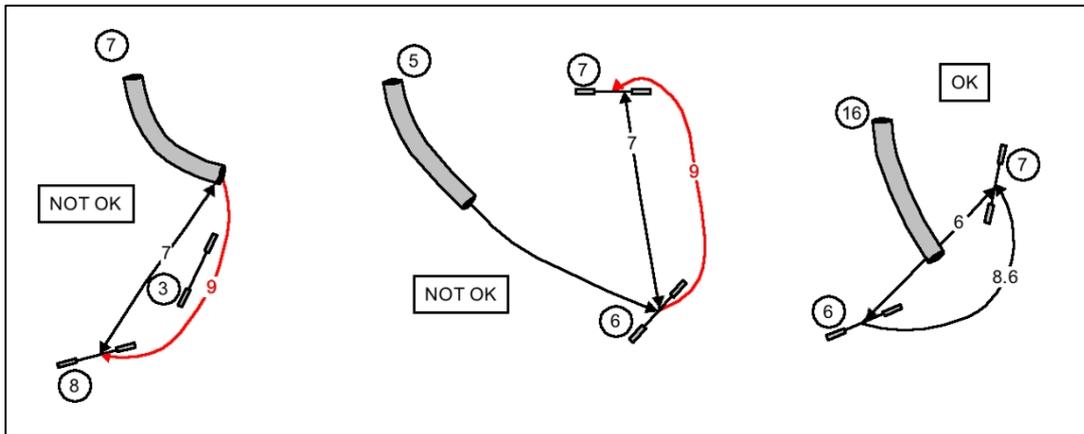
D) **Als erstes Hindernis muss der Richter eine einzelne Hürde, eine Wand, einen Weitsprung oder einen Reifen verwenden, und als letztes Hindernis muss der Richter eine einzelne oder gespreizte Hürde, eine Wand, einen Weitsprung oder einen Reifen verwenden (wenn das Zeitmesssystem dies zulässt).**

E) Der Mindestabstand auf dem Weg des Hundes zwischen aufeinanderfolgenden Hindernissen **darf nicht weniger als 5 m** betragen. Der maximale geradlinige Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Hindernissen darf **nicht mehr als 7 m und der maximale Abstand auf dem Weg des Hundes zwischen aufeinanderfolgenden Hindernissen darf nicht mehr als 9 m betragen.**

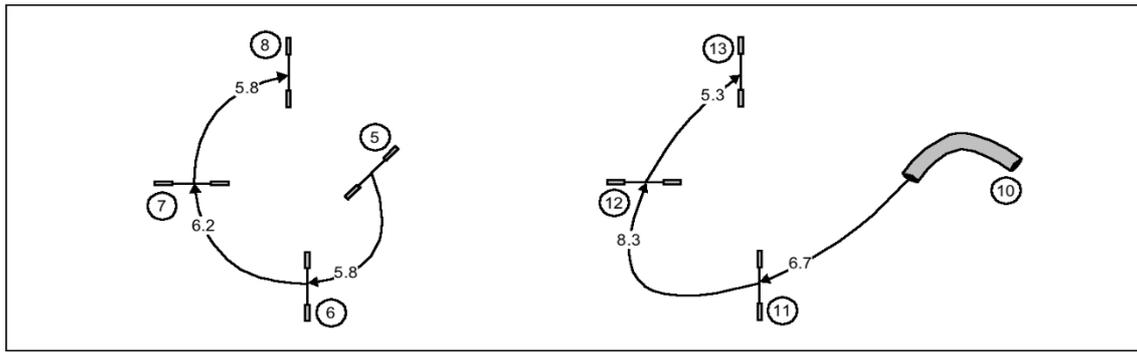
Beide Entfernungen sind von dem Sollpunkt, an dem der Hund das Hindernis verlässt, bis zu dem Sollpunkt, an dem er am nächsten Hindernis ankommt, zu messen. Bei Hürden sind dies die Mittelpunkte der Stangen. Bei einem Tunnel, einer Zone, einer **Flechtstange** usw. sind es die nominalen Ein- und Ausstiegspunkte dieser Hindernisse.



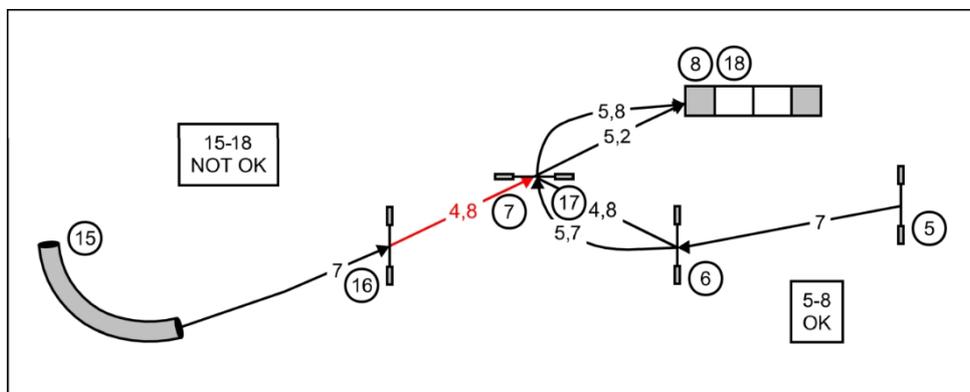
Der Abstand **zwischen den Hindernissen** sollte entlang der Linie gemessen werden, die die meisten Hunde nehmen werden, und nicht entlang der Linie, die der Richter vorziehen würde, damit die Hunde den Regeln entsprechen. **Der Richter sollte sich bewusst sein, dass der maximale Abstand zwischen zwei aufeinanderfolgenden Hindernissen sowohl 7 m in gerader Linie als auch 9 m auf dem Weg des Hundes nicht überschreiten darf.**



Der rot markierte Weg des Hundes ist kein realistischer Weg. Eine realistische Bahnlinie würde höchstwahrscheinlich die maximal erlaubte Distanz überschreiten. Der Richter sollte sich darüber im Klaren sein, dass Hunde aus verschiedenen Höhenkategorien oft auf zumindest leicht unterschiedlichen Bahnen laufen.



Die Sequenz 6-7-8 ist genau die gleiche wie die Sequenz 11-12-13, aber wegen einer anderen Annäherung an die Nummer 11 und der höheren Geschwindigkeit des Hundes ist der Abstand zwischen 6-7 und 11-12 nicht der gleiche. Der Unterschied in Geschwindigkeit und Annäherung verändert die Linie des Hundes um etwa zwei Meter zwischen 6-7 und 11-12.

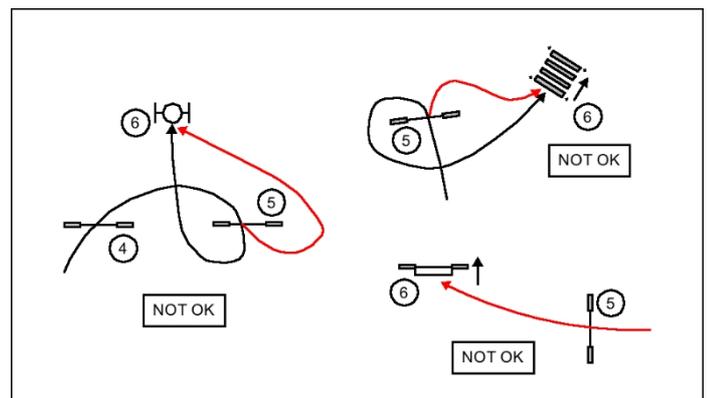


Betrachtet man den Aufbau, so ist der Abstand und der Winkel 6-7 von rechts genau derselbe wie der 16-17 von links. Von rechts beginnend (5) ist der Abstand zwischen allen Hindernissen auf dem Weg des Hundes regelkonform, und die Annäherung an den A-Rahmen ist sicher.

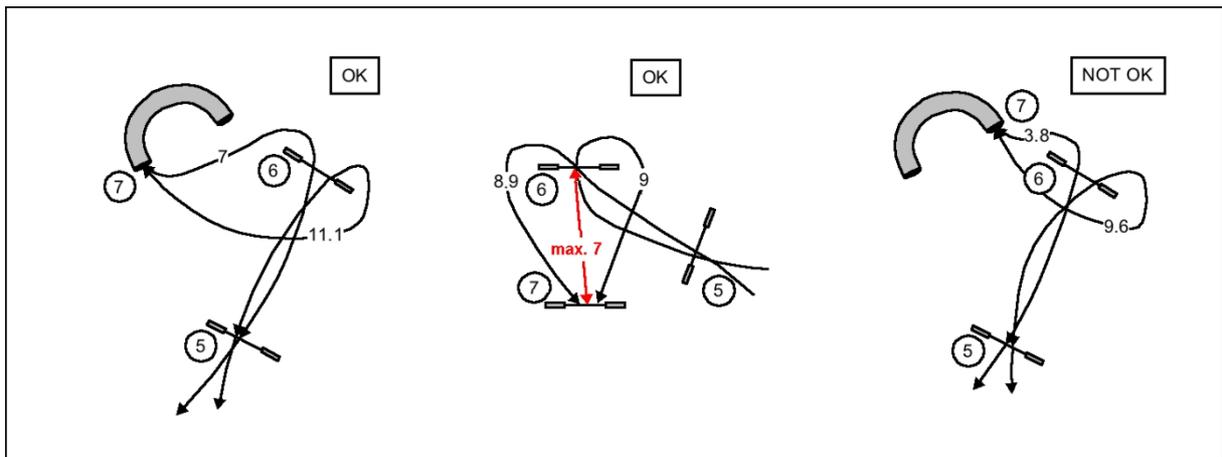
Wenn man jedoch von links (15) anfängt, werden die meisten Hunde einer Linie folgen, bei der der Abstand zwischen 16 und 17 kürzer ist als in den Regeln vorgesehen, und die Situation ist möglicherweise gefährlich, weil die Hunde den A-Rahmen mit hoher Geschwindigkeit und in einem schlechten Winkel anlaufen werden.

F) Aus Sicherheitsgründen schreibt das Reglement vor, dass der Hund gerade auf den Weitsprung, den Reifen und den Spreizsprung zugehen soll. Die Annäherung und die Geschwindigkeit des Hundes sollten auch bei den Kontakthindernissen berücksichtigt werden, wie im obigen Beispiel gezeigt.

Beispiele auf der rechten Seite: alle drei sind schlechte Situationen - die oberen beiden haben zwei Leinen, von denen eine gefährlich sein kann. Der Richter sollte nicht das Risiko eingehen, dass ein Hund die falsche Leine nimmt. Das untere Beispiel spricht für sich selbst.

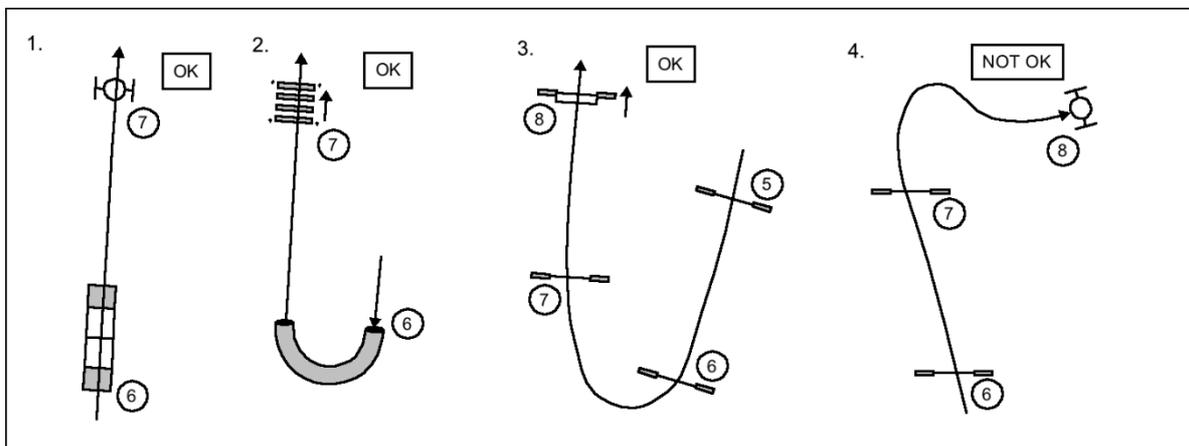


G) Wenn es zwei Linien gibt, die der Hund in Richtung des nächsten Hindernisses nehmen kann, muss die kürzeste Linie den in den Regeln festgelegten Mindestabstand einhalten.

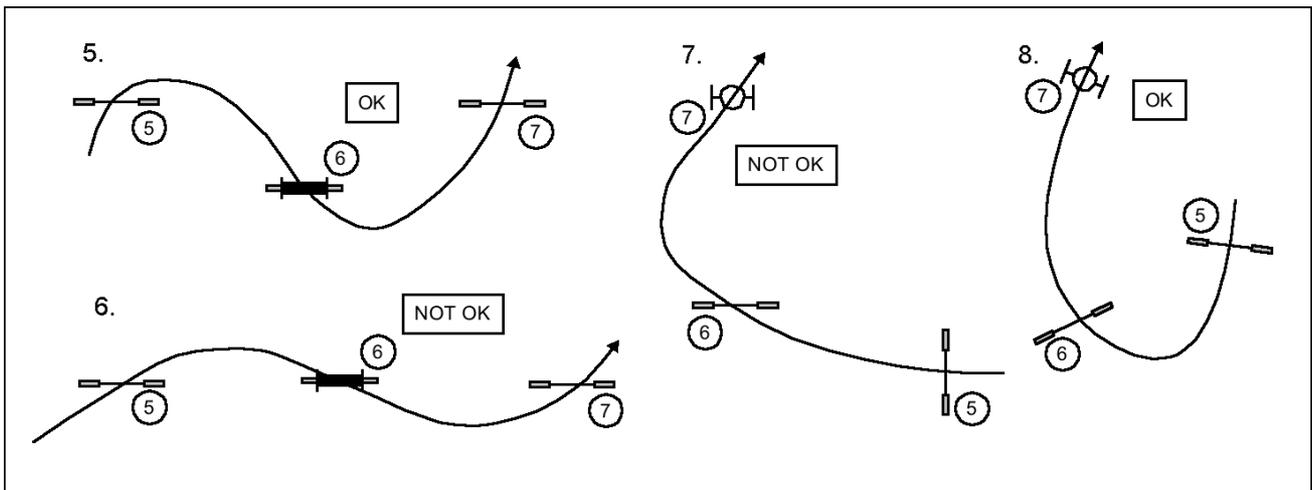


H) Aus Sicherheitsgründen muss die Wand so platziert werden, dass keine Gefahr besteht, dass der Hund beim Springen gegen den Turm stößt. Enge Kurven oder schlecht gewinkelte Zugänge müssen vermieden werden.

Gerade Anflüge auf alle Hindernisse, die einen geraden Anflug haben sollten:



1. Gerade Annäherung an den Reifen nach einer Berührung = OK, eine sehr klare Situation
2. Gerader Anlauf zum Weitsprung aus einem Tunnel = OK, eine weitere sehr klare Situation
3. Gerade Annäherung von 7 an die Spreizung, der Hund hat bereits eine gerade Annäherung an die Spreizung, während er die 7 springt (Linie vom Landepunkt zur 7 gibt dem Hund die gerade Annäherung) = OK
4. **Schlechte Annäherung an den Reifen = NICHT OK**



5. Die Linie vom Landepunkt bis 6 ergibt eine sichere Annäherung an die Wand = OK.

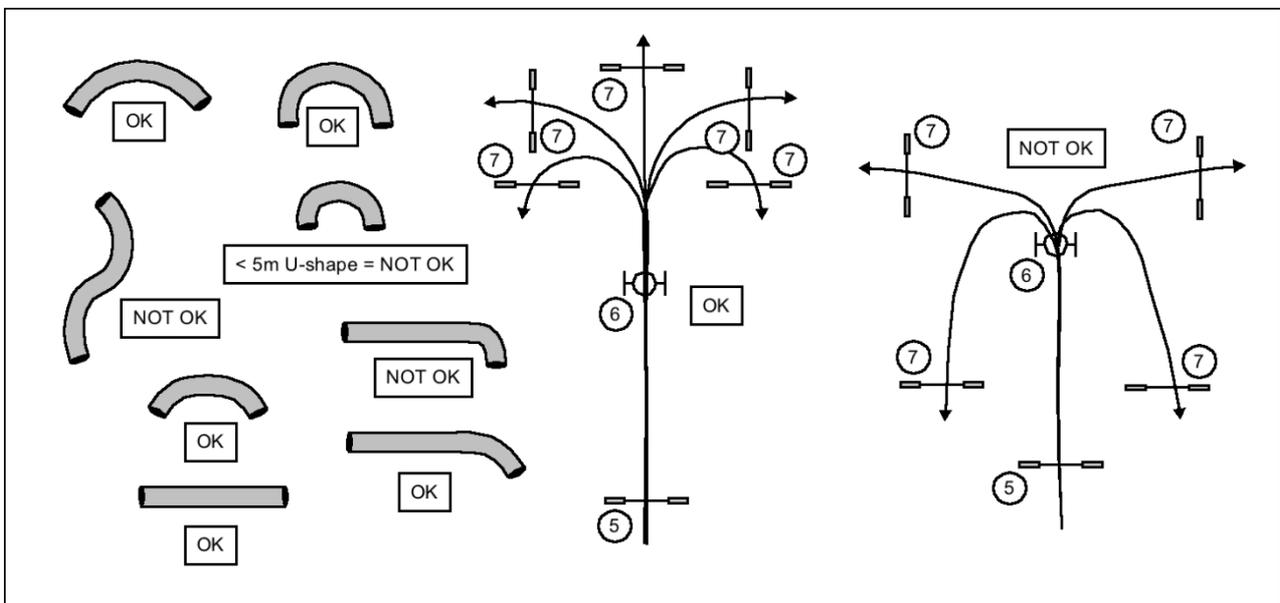
6. In dieser Situation (Serpentine) ist die Leine vom Landepunkt nach 5 bis 6 eine zu enge Annäherung an die Wand = Risiko, dass der Hund gegen den Turm schlägt = NICHT OK.

7. Obwohl Sprung und Reifen in einer geraden Linie hintereinander platziert sind, ist die Annäherung an den Reifen wegen der Linie von 5 nicht gerade = NICHT OK

8. Gerade Annäherung von 6 bis zum Reifen. Nach der Landung hat der Hund bereits eine gerade Annäherung an den Reifen (die Linie vom Landepunkt zum Reifen gibt dem Hund die gerade Annäherung) = OK

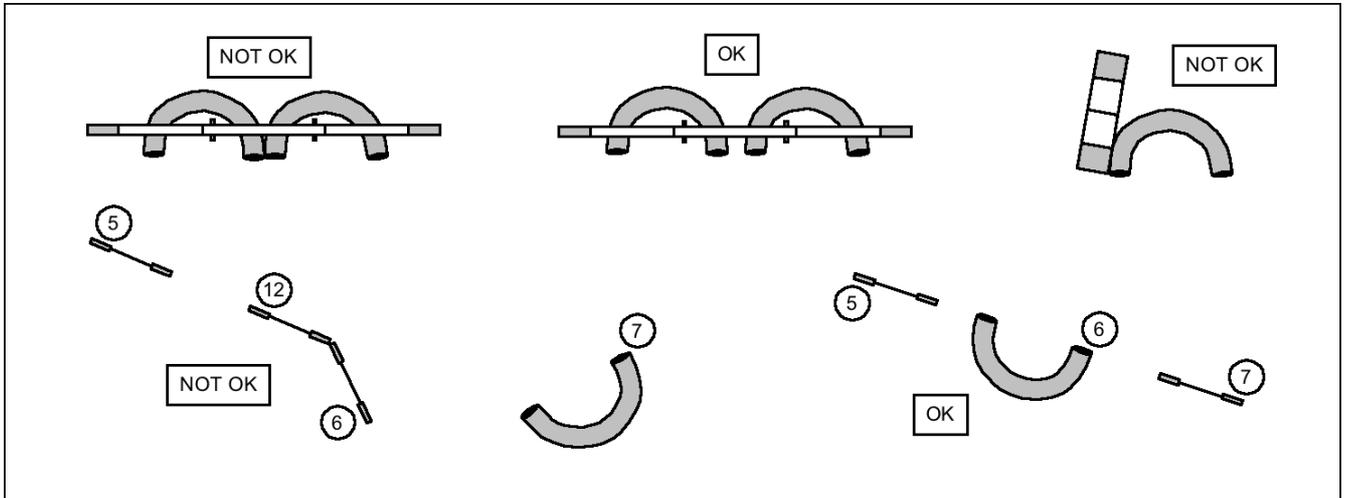
Wenn Sie über die Annäherung an die Hindernisse nachdenken, die eine gerade Annäherung haben sollten, müssen Sie sowohl den Winkel der Annäherung als auch die Geschwindigkeit des Hundes vom vorherigen Hindernis aus berücksichtigen.

1) Tunnel/Reifen



- Die Tunnel müssen immer in ihrer vollen Länge ausgezogen werden.
- Ein Tunnel kann nur in eine Richtung gebogen werden = KEINE S-Formen.
- Bei Tunneln, die kürzer als 5 m sind, sollte die Kurve nicht mehr als 90° betragen (Beispiele auf der linken Seite).
- Vermeiden Sie enge Kurven nach dem Reifen, **auch wenn der Reifen als erstes Hindernis benutzt wird.**

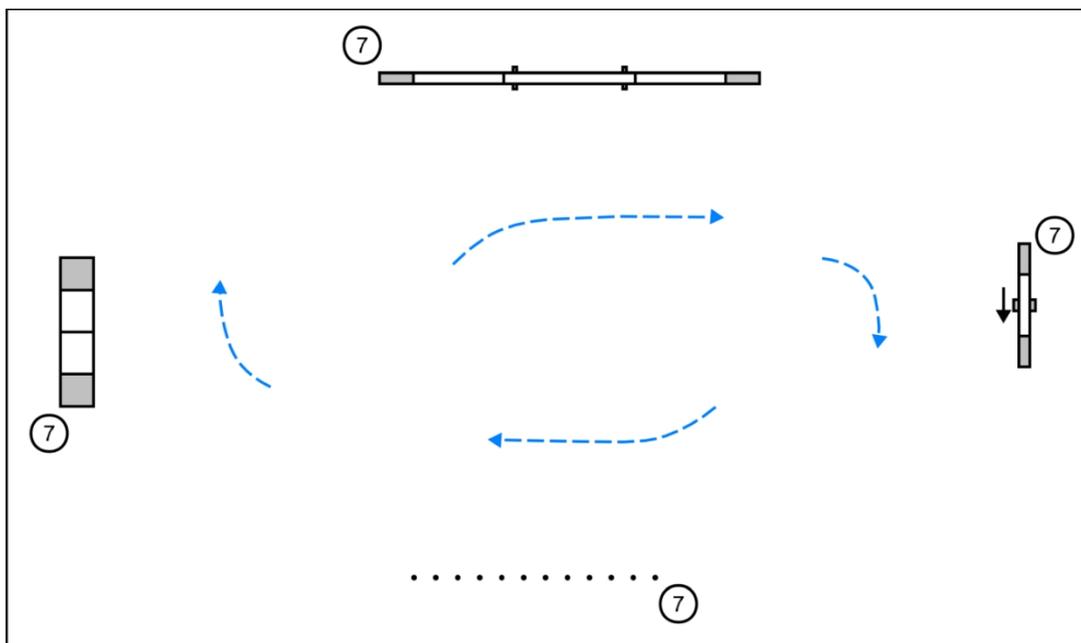
J) Die Hundeführer müssen die Möglichkeit haben, jedes Hindernis auf beiden Seiten zu passieren. Der Abstand zwischen zwei Hindernissen sollte mindestens einen Meter betragen (die einzige Ausnahme ist ein Tunnel unter dem Dog-Walk oder A-Frame). Auch der Abstand zwischen zwei Tunnelöffnungen sollte mindestens 1 Meter betragen.



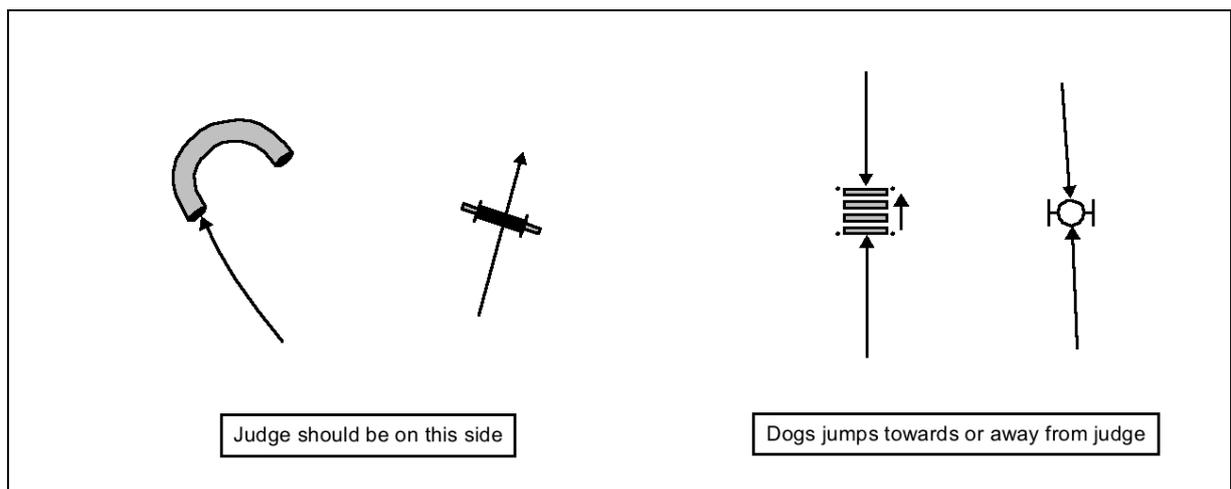
K) Andere Hindernisse als Hürden und Spreizsprünge können entweder als primäre oder sekundäre Hindernisse eingestuft werden:

Primäre Hindernisse: A-Gestell - Dog-Walk - Wippe - Flechtstangen

Der Richter sollte immer versuchen, sich in angemessener Entfernung aufzuhalten und eine freie Sichtlinie zu haben, während der Hund diese Hindernisse überwindet (ohne den Hundeführer oder seinen Hund zu behindern und/oder zu stören; das Laufen neben diesen Hindernissen sollte vermieden werden). Es wird nicht empfohlen, Primärhindernisse aus zu großer Entfernung zu beurteilen.

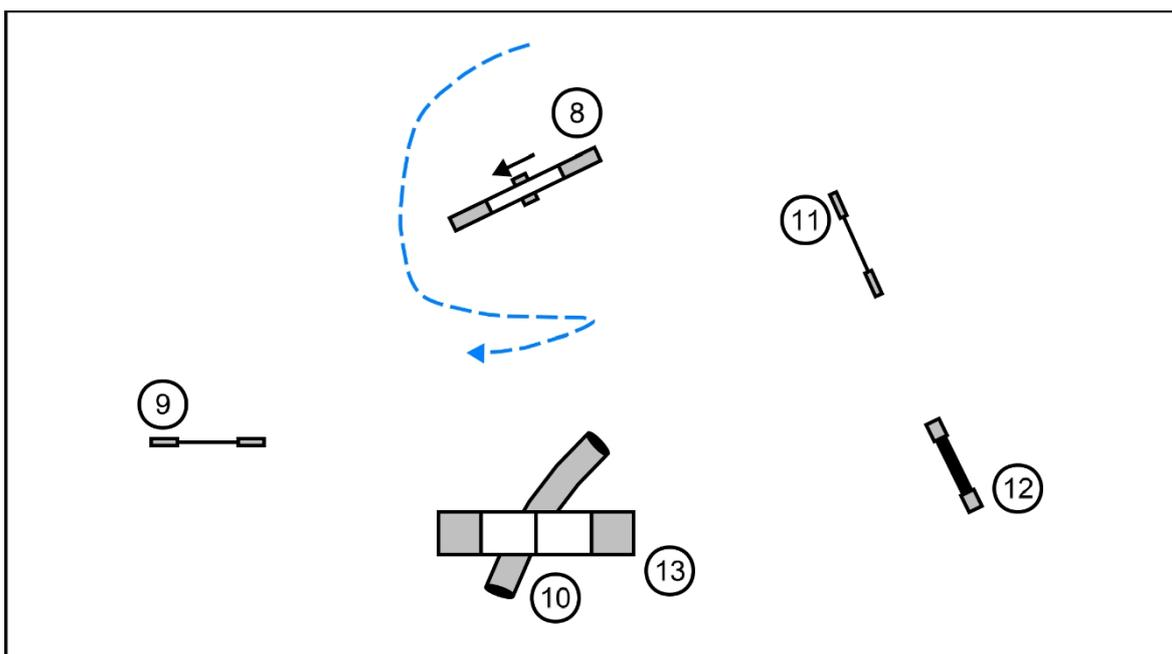


Sekundäre Hindernisse: Röhrentunnel - Mauer - Weitsprung - Reifen



In Tunneln und an der Wand sollte der Richter darauf achten, dass er sich in der richtigen Position befindet, um ein Vorbeilaufen, ein Abbiegen oder ein falsches Eintreten zu sehen.

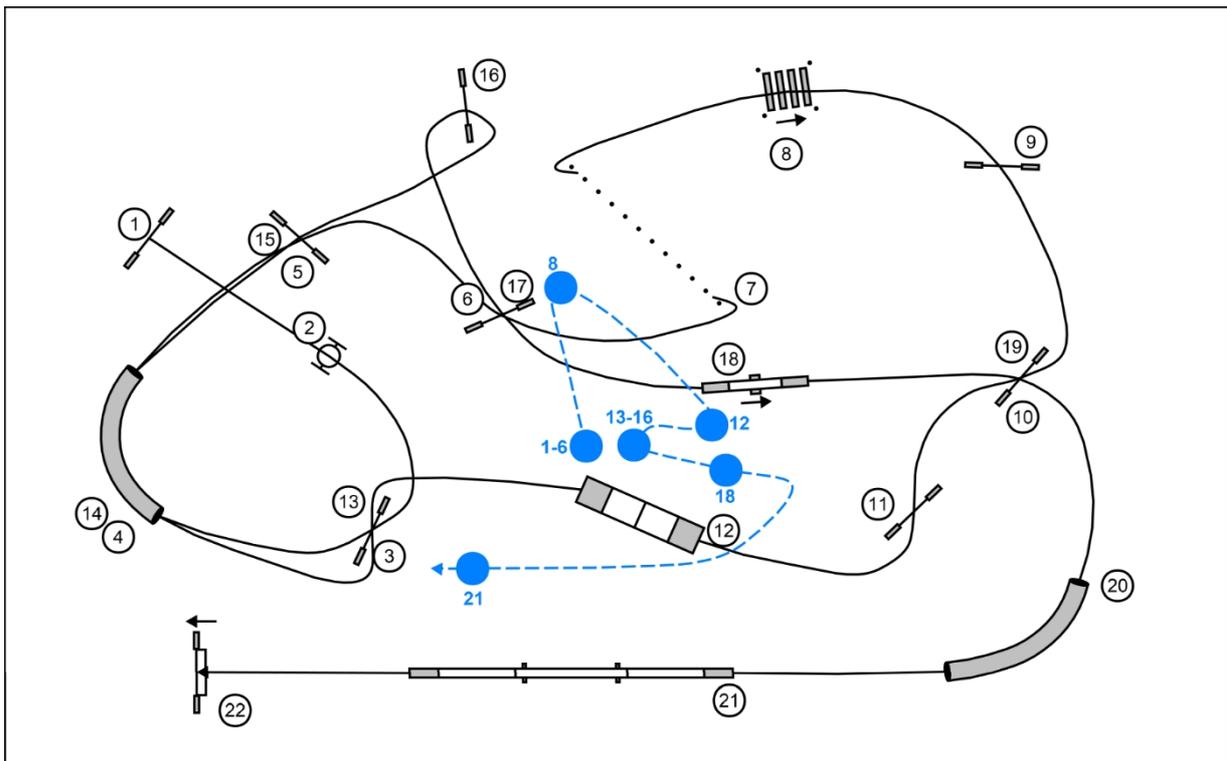
Beim Reifen- und Weitsprung sollte der Richter den Hund auf sich zu oder von sich weg springen lassen. Schwierigkeit mit sekundären Hindernissen im Parcours:



Der Richter kann weder den Eingang des Tunnels (10) noch mögliche Verweigerungen an der Wand (12) sehen.

Andere Hindernisse

Einzelne Hürden oder Spreizsprünge stellen für den Richter keine besonderen Probleme dar. Er sollte in einem leichten Winkel zu diesen Hindernissen stehen, damit er die umgeworfenen Stangen oder mögliche Verweigerungen sehen kann.



Um die erste markierte Position (1-6) herum wartet der Richter, bis der Hund die Flechtstangen betritt, und folgt dann dem Hund bis zur Position 8, wo er in einem korrekten Winkel steht, um den Weitsprung zu sehen. Dann setzt er das Richten fort, indem er sich langsam zur Position 12 bewegt, geht zur nächsten Position (13-16), von wo aus er den Abwärtskontakt des A-Rahmens sehen kann und auch eine gute Sicht auf den Tunneleingang und den Rest des Parcours hat. Der Richter zieht sich dann etwas zurück zur Position 18, wo er dem Hund nicht im Weg ist und eine gute Sicht auf die Wippe hat. Dann bewegt er sich in Richtung des Abwärtskontakts des Hundegangs (Position 21). Von dort ist es nur noch ein kurzes Stück bis zur ersten Position, um sich auf den nächsten Teilnehmer vorzubereiten.

L) Richtlinien für die Kursgestaltung

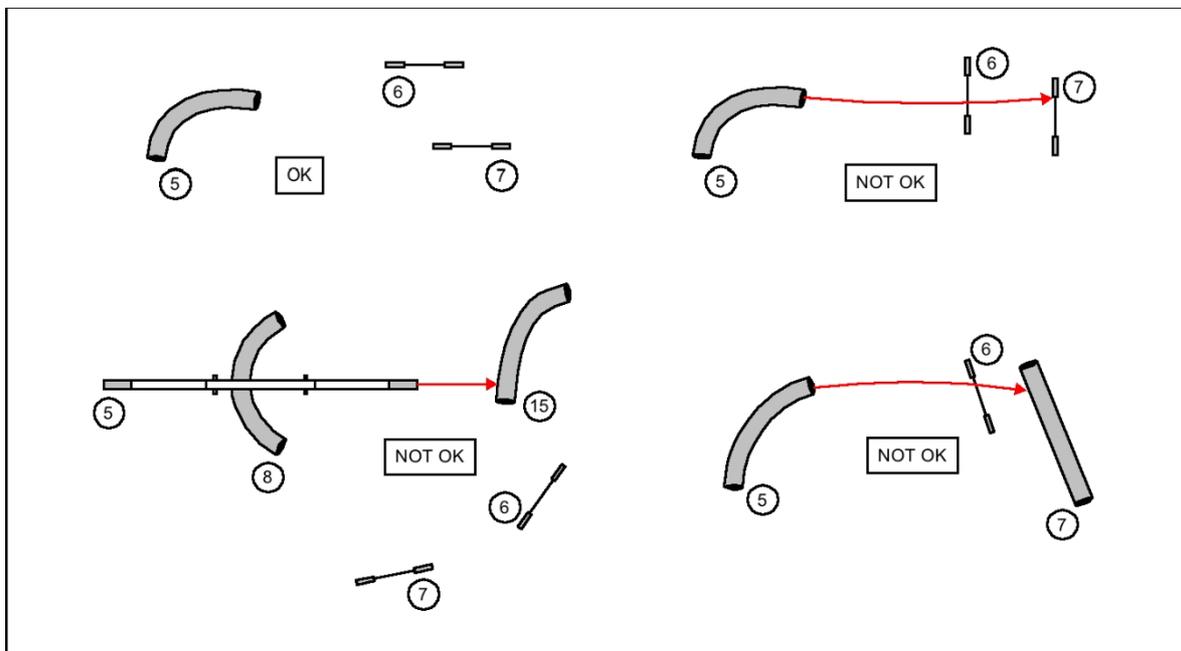
- Beim Richten des Hundes sollte der Parcours so angelegt sein, dass der Richter dies in einem normalen Tempo tun kann.
- Es sollte nie so aussehen, als ob der Richter mit der Geschwindigkeit des Hundes nicht zurechtkommt.
- Der Kurs sollte den richtigen Schwierigkeitsgrad haben.
- **Ein gut gestalteter Parcours sollte es dem Hundeführer ermöglichen, mindestens einmal mehr als einen Weg für seinen Hund zu wählen.**
- Ein Parcours sollte flüssig und sicher sein. Wenn der Richter an die Sicherheit denkt, sollte er auch an die Hindernisse abseits des Parcours denken.

M) Das Folgende sollte vermieden werden:

- Platzieren von 2 Kontakthindernissen hintereinander.
- Es ist erlaubt, die Flechtstangen vor oder nach einem Kontakthindernis zu platzieren, aber der Richter sollte sich der möglichen Probleme bewusst sein, die die Beurteilung einer solchen Kombination verursachen könnte.
- Scharfe Wendungen im Parcours, die den Hundeführer in den Weg des Richters drehen - insbesondere nach Kontakthindernissen und Webstangen.
- Mehr als einmal in einem Parcours die Sprezhürde **und den Weitsprung** verwenden.
- Weniger als 6 (mit Haupthindernissen) oder 8 (ohne Haupthindernisse) Hindernisse zwischen dem ^{ersten} und ^{zweiten} Mal, wenn eine Hürde benutzt wird.

N) Ein Kurs sollte so gestaltet sein, dass:

- Hindernisse außerhalb des Parcours dürfen keine Gefahr für den Hund darstellen (Beispiele: ein Missverständnis oder eine unzureichende Kontrolle über den Hund könnte dazu führen, dass der Hund gegen ein Hindernis außerhalb des Parcours prallt).
- Es macht den Zuschauern Spaß zuzusehen.
- Sie kann ohne Probleme beurteilt werden.
- Der Kurs ist fließend, auch für die fortgeschrittenen Klassen (die Kursdauer kann auch ein Schwierigkeitsgrad sein).



O) Zeit wird gespart, wenn:

- Der Kurs ist verkürzt.
- Der Ausgang wird optimal genutzt, damit der nächste Hund früher starten kann.
- Es gibt einen separaten Start und ein separates Ziel (lassen Sie jemanden die Leine des Hundes in der Nähe des Ziels ablegen).
- Der Schreiber und der Zeitnehmer stehen nahe beieinander.
- Die Start- und Zielhürden befinden sich in der Nähe des Ringeingangs und -ausgangs.
- Der Parcours ist so angelegt, dass der Hundeführer nicht zu weit vorausgehen kann, bevor er den Hund startet.

10. Kurs Gebäude

Der Richter sollte alle von der FCI zugelassenen Hindernisse mindestens einmal während einer FCI-Veranstaltung benutzen. Der Agility-Richter überwacht den Parcoursaufbau immer persönlich.

Die Witterungsbedingungen oder der Ringboden könnten eine Anpassung des Parcours oder eine **Verringerung der Sprunghöhe der Hürden auf das zulässige Mindestmaß** erforderlich machen.

Der Richter sollte keine Hindernisse verwenden, **die nicht** den FCI-Regeln **entsprechen**.

Zur Sicherheit des Hundes sollte der Richter die Hindernisse überprüfen, um sicherzustellen, dass sie nicht gefährlich sind. Defekte Hindernisse dürfen nicht verwendet werden.

Wenn möglich, sollte der Richter dafür sorgen, dass die Position aller Hindernisse, die von den Hunden überquert werden könnten, markiert wird.

Nach dem Briefing und der Begehung der Strecke sind keine Änderungen an der Strecke oder dem Maximum erlaubt.

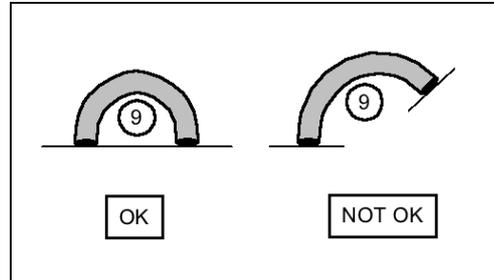
Kurszeit (auch die Standardkurszeit, wenn sie vom Richter bekannt gegeben wird).

Die Stangen, die die Ecken des Weitsprungs markieren, sind so angebracht, dass sie nach einem Umsturz wieder genau in die gleiche Position gebracht werden können.

Die Nummern sollten so angebracht werden, dass sie weder den Hund noch den Hundeführer beim Laufen behindern.

Ein U-förmiger Tunnel ist das einzige Hindernis, bei dem die Nummer in der Mitte platziert werden kann, um anzuzeigen, dass eine der beiden Seiten genommen werden kann - in diesem Fall **müssen beide Eingänge in der gleichen Linie liegen**.

Die Tunnel müssen immer vollständig ausgefahren (in voller Länge) verwendet werden.



Vor der Begehung des Parcours vergewissert sich der Richter, dass:

- Der Kurs ist das, was er erwartet hat.
- Es ähnelt dem Design.
- Alle Hindernisse sind fest platziert und, wenn nötig, mit Pflöcken befestigt.

Bevor der erste Hund startet, vergewissert sich der Richter, dass:

- Alle Helfer sind korrekt eingewiesen und befinden sich dort, wo sie hingehören.
- Alle Hindernisse sind korrekt aufgestellt.

11. Standardkurszeit und maximale Kurszeit

Bei Prüfungen auf internationalen Agility-Wettbewerben (einschließlich AWC, EO, JOAWC, CACIAg) wird die SCT durch die Zeit des schnellsten Hundes mit den wenigsten Fehlern + 15 % ermittelt und auf die nächste Sekunde aufgerundet, und die MCT wird durch Division der Parcourslänge durch **2,5 m/s** im Agility, **3,0 m/s** im Jumping ermittelt.

Es wird empfohlen, die Länge der Strecke mit einem Messrad zu bestimmen (die genaueste Methode).

Die Länge des Parcours wird auf dem Weg des Hundes gemessen. Der Richter sollte die Ideallinie messen, die der Hund bei der Bewältigung des Parcours benutzen wird. Idealerweise sollte die Messung von der Mitte eines jeden Hindernisses aus erfolgen. Der Richter braucht die Länge des Tunnels nicht zu messen, die Länge des Tunnels kann einfach zu der gemessenen Länge hinzugezählt werden.

Wenn die Standardzeit vom Richter festgelegt wird, sollte Folgendes beachtet werden:

- Die Art des Wettbewerbs.
- Der Schwierigkeitsgrad.
- Die Wetterbedingungen.
- Der Zustand der Ringfläche.

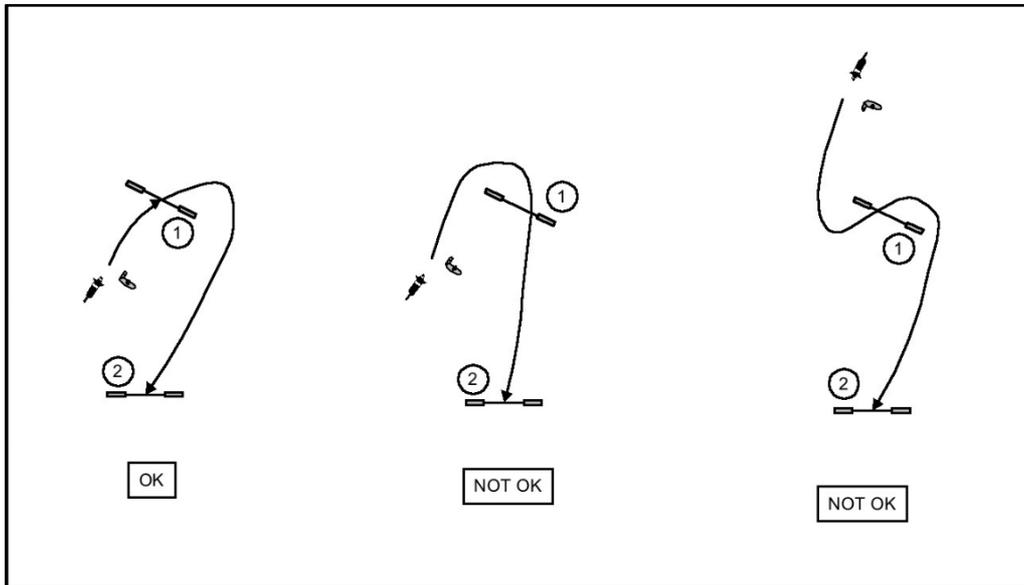
12. Urteilsfindung

Der Richter ist für das Geschehen in seinem Ring verantwortlich und sollte dafür sorgen, dass alles so reibungslos wie möglich abläuft.

Ein Hundeführer kann seinen Hund ohne Leine und Halsband in den Ring bringen, wenn er den Hund unter Kontrolle hat. **Ein Hundeführer darf seinen Hund in den Ring tragen, aber bevor er bereit ist zu starten, muss der Hund**

auf den Boden gelegt werden (nicht

fallen gelassen oder nach vorne oder hinten geworfen). Der Hund muss auf der Absprungsseite des ersten Hindernisses starten. Der Richter gibt das Startzeichen, wenn der Hund korrekt positioniert ist.



Die Leistung eines jeden Hundes sollte korrekt und einheitlich beurteilt werden. Um dies zu erreichen, muss sich der Richter immer an der richtigen Stelle des Parcours bewegen. Es ist immer eine gute Idee, wenn der Richter vor Beginn der Prüfung einige Male seinen Beurteilungsweg durchgeht.

Die Position des Richters sollte weder den Hund noch den Hundeführer behindern, und der Richter sollte darauf achten, dass er sich nicht vor dem Hund oder dem Hundeführer befindet, wenn diese auf ihn zukommen.

Die Position des Schreibers sollte es ihm ermöglichen, den Richter jederzeit zu sehen. Der Schreiber kann jedoch angewiesen werden, sich zu bewegen, wenn dies notwendig ist. Wenn der Kampfrichter aufgrund eines Hindernisses, wie z.B. des A-Rahmens, vorübergehend außer Sichtweite des Schreibers ist, sollte der Kampfrichter seinen Arm lange genug hochhalten, um sicherzustellen, dass der Schreiber das Signal gesehen hat.

Der Richter sollte den Hund nie aus den Augen lassen, solange er im Ring ist, auch nicht, wenn er ausgeschieden ist.

Jeder Versuch, ein Hindernis zu überwinden, muss bewertet werden. Als Versuch gilt, wenn sich der Hund in einer Entfernung vom Hindernis befindet, in der er in der Lage sein sollte, das Hindernis von der richtigen Seite aus zu überwinden; es wird jedoch auch als Versuch gewertet, wenn es zu einer physischen Interaktion mit dem Hindernis kommt - auch wenn sich der Hund hinter der Ablegelinie befindet.

Als Ausnahmen gelten: der Hund, der durch den Tunnel, durch die Flechtstangen oder unter dem Hundegang / A-Rahmen hindurchgeht, wenn er nach der Verweigerung zum Hundeführer zurückkommt.

13. Beurteilung spezifischer Hindernisse

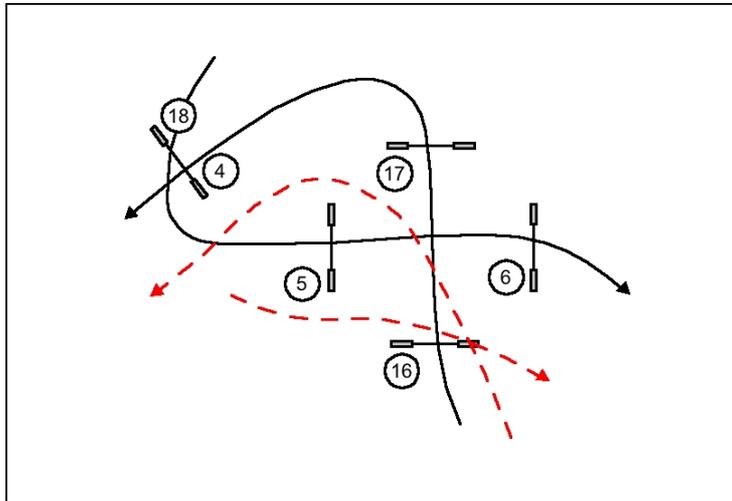
13.1 Hürde

Ein Fehler liegt vor, wenn der Hund eine Stange so verschiebt, dass sie sich nicht mehr in der ursprünglichen Höhe befindet (eine Stange muss nicht auf den Boden fallen, um als Fehler zu gelten).

Es ist eine Ausscheidung, wenn der Hund eine Hürde zerstört, zum Beispiel wenn er:

- eine Stange auf andere Weise als beim Überspringen umwirft (z. B. wenn der Hund beim Unterspringen mit der Rute gegen die Stange schlägt)
- einen Flügel der Schanze abbricht, der später im Parcours erneut überwunden werden muss

Hinweis: Wenn der Becherhalter zusammen mit der umgestoßenen Stange herunterfällt, handelt es sich lediglich um einen Fehler.



Beispiele:

Hund stößt **die Stange von 4** um = Fehler. **Keine Eliminierung, unabhängig davon, ob genug Zeit zum Wiederaufbau bleibt oder nicht.**

Hund zerstört 4 (der Flügel fällt herunter) = Eliminierung, unabhängig davon, ob genug Zeit bleibt, ihn wieder aufzubauen oder nicht.

Hundeführer schlägt 16 nieder, während der Hund springt 6 = Eliminierung

Der Hundeführer stößt **die 16er-Stange** um, während der Hund 16 springt = Fehler, wenn nicht 100% sicher ist, ob es der Hundeführer war. **Wenn klar ist, dass es der Hundeführer war, der die Stange umgeworfen hat =**

Ausschluss

Führer schlägt **oder zerstört** 16, während der Hund springt 17= Eliminierung

Führer berührt eine Hürde, aber kein Vorteil wird erlangt = Kein Fehler

Hund zerstört die 18 (der Flügel fällt herunter) = Verschulden

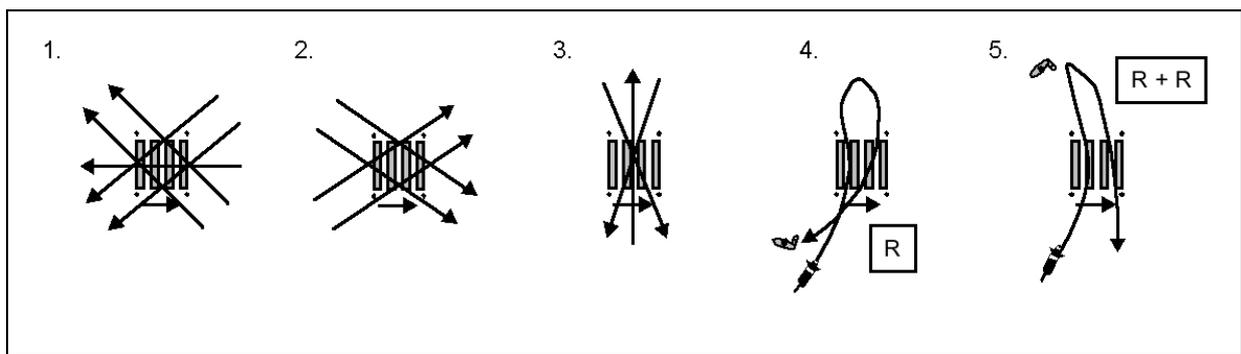
13.2 Kontakt Hindernisse

- Der Richter sollte sich auf die Kontaktzone konzentrieren, um zu beurteilen, ob der Hund einen Teil einer Pfote darauf setzt. Diese Methode ist besser als sich auf den Hund zu konzentrieren, wo eine Hinterpfote in der Kontaktzone übersehen werden könnte, wenn der Hund das Hindernis verlässt.
- Ein Hund kann nicht für das Anhalten, Rückwärtsgehen, Wenden oder die falsche Richtung getadelt werden, solange er sich auf dem Hindernis befindet. Der Hund muss natürlich das Hindernis korrekt und in der richtigen Richtung absolvieren. Die Bodenberührung wird bewertet, wenn der Hund das Hindernis verlässt, auch wenn er die Bodenberührung vor dem Rückwärtsgehen berührt hat.
- Ein Hund kann in der Kontaktzone anhalten, auch wenn er sich teilweise auf dem Boden und teilweise auf dem Hindernis befindet.
- Sobald der Hund das Hindernis verlassen hat, d. h. mit allen vier Pfoten den Boden berührt, wird er eliminiert, wenn er eine Pfote wieder auf das Hindernis setzt.
- **Auf dem Dogwalk und dem A-Frame: Der Hund muss die aufsteigende Rampe mit allen vier Pfoten berühren, andernfalls erfolgt eine Eliminierung.**

13.3 Weitsprung

Die Markierungsstangen an den vier Ecken des Weitsprungs sind nur eine Beurteilungshilfe. Sie helfen festzustellen, ob der Hund das Hindernis korrekt überwunden hat. Daher gibt es keinen Fehler, wenn ein Hund oder Hundeführer

eine dieser Stangen berührt oder umstößt, auch wenn dadurch eine der Einheiten herunterfällt.

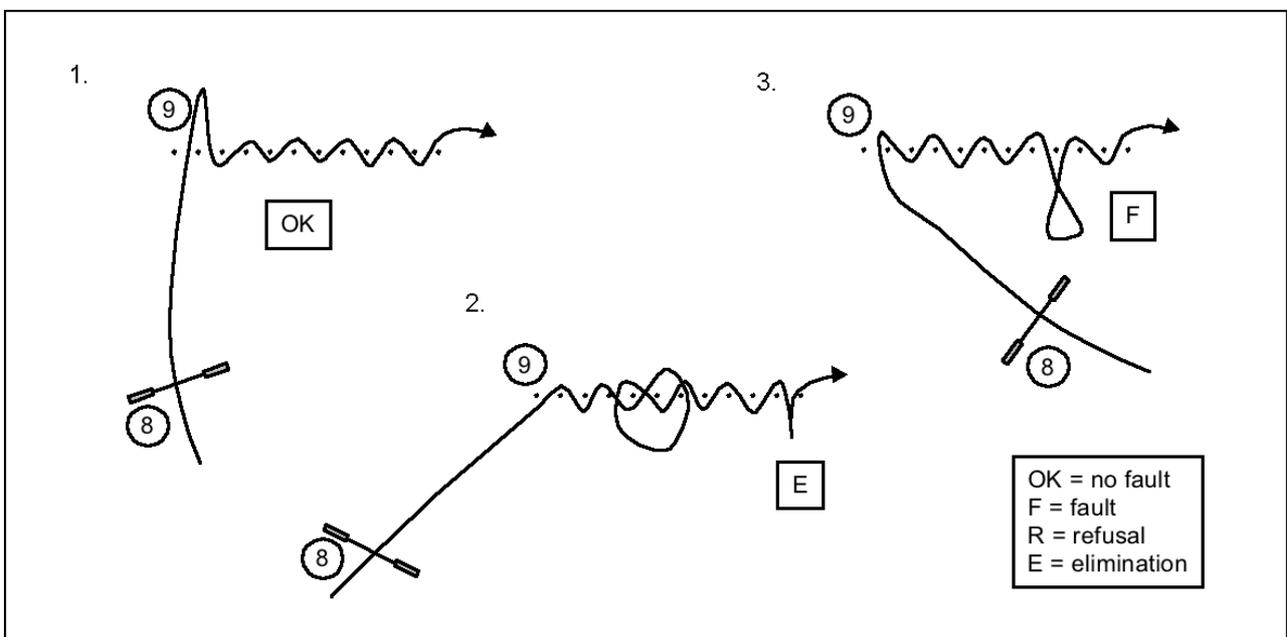


Beispiele:

1. Der Hund springt in die falsche Richtung in den Weitsprung hinein und wieder heraus = E
2. Der Hund springt in den Weitsprung hinein und wieder heraus in die richtige Richtung = R
3. Der Hund springt von einer Seite zur anderen in den Weitsprung hinein und wieder heraus = R
4. Der Hund springt von der Seite in den Weitsprung hinein und wieder heraus und springt zum Hundeführer zurück = R (nicht R+R)
5. Der Hund springt aus dem Weitsprung von der Seite zum Hundeführer hin ein und aus; der Hundeführer schickt ihn dann für einen zweiten Versuch zurück und der Hund springt erneut von der Seite ein und aus dem Weitsprung = R+R

13.4 Stangen weben

Es ist ein Fehler, wenn der Hund die Leine verlässt, die eine kontinuierliche Vorwärtsbewegung über mehr als die eigene Länge des Hundes erlaubt. Beim Einlaufen in die Bindung ist auf schnelle Hunde und spitze Einlaufwinkel Rücksicht zu nehmen.



Beispiele:

1. Abzug gibt es wegen des spitzen Eingangs zu den Flechtstangen = OK
2. Korrektes Einsteigen, Fehler in der Mitte der Bindung, der nicht richtig korrigiert wird und der Hund daraufhin

geht durch die falschen Tore weiter und kommt in der falschen Richtung aus dem Netz: der Hundeführer korrigiert dann nur den falschen Ausgang = E

3. Der Hund entfernt sich mehr als seine eigene Länge von den Flechtstäben = F

13.5 Bereifung

Wenn sich der Reifen öffnet, während der Hund ihn durchquert, sich aber von selbst wieder schließt = F.

Öffnet ein Hund den Reifen auf andere Weise als durch den Reifen zu springen = Eliminierung (z.B. wenn der Hund unter den Reifen geht und den Reifen mit dem Schwanz öffnet).

14. Beurteilung von Situationen

14.1 Ablehnungen und anschließende Kennzeichnung

Ein Hund kann nur dann mit einer Verweigerung belegt werden (für das Anhalten vor einem Hindernis, das Abwenden von einem Hindernis oder das Laufen an einem Hindernis vorbei), wenn er sich auf der Seite des Hindernisses befindet, von der aus es überwunden werden sollte.

Hauptgrundsatz für die Beurteilung von Ablehnungen:

- Wenn der Richter denkt: "Warum ist er nicht abgehoben?" = R
- Wenn der Richter der Meinung ist, dass der Hund sich nicht im **Startbereich** des Hindernisses befindet = OK

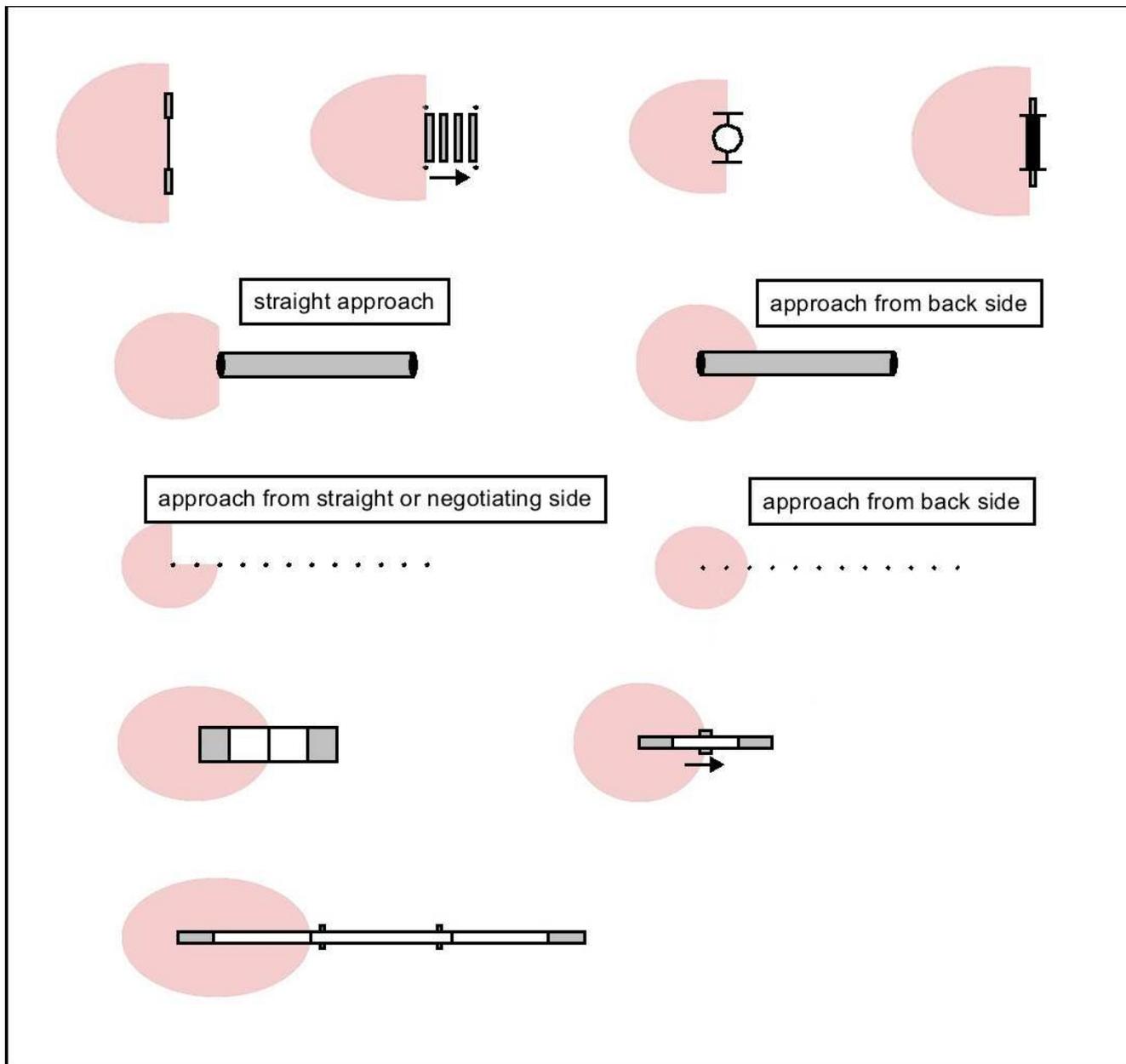
Abflugbereich:

Der Bereich auf dem Weg des Hundes zum Hindernis, von dem aus der Hund das Hindernis erfolgreich bewältigen kann, wird als "Absprungbereich" bezeichnet. Der Hund ist mit einer Verweigerung zu bewerten, wenn er sich innerhalb des Absprungbereichs vom Hindernis abwendet oder den Absprungbereich betritt und verlässt, ohne das Hindernis zu überwinden. Jeder Versuch, ein Hindernis zu überwinden, muss bewertet werden.

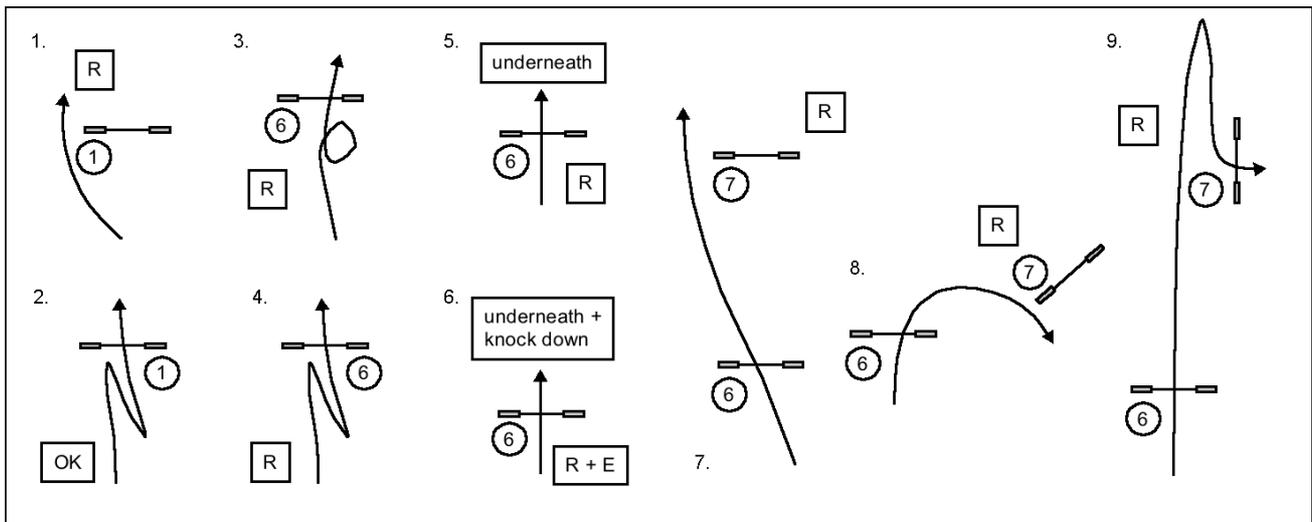
Die Größe des Absprungbereichs hängt von den Hindernissen ab. Bei Sprüngen zum Beispiel ist der Absprungbereich ungefähr ein halbrunder Bereich mit einem Durchmesser, der etwas größer ist als die Breite des Sprunges auf der Seite, von der aus der Sprung überwunden werden soll. Bei Tunneln, Kontakthindernissen und Webstangen ist der Startbereich der Bereich in der Nähe des Anfangspunktes des Hindernisses, von dem aus der Richter der Meinung ist, dass der Hund in der Lage sein sollte, sich dem Hindernis zu nähern und mit dem Überwinden des Hindernisses zu beginnen. Die Größe des Absprungbereichs hängt auch von der Größe des Hundes, seiner Geschwindigkeit und der Richtung der Annäherung an das Hindernis ab.

Als Ausnahme bei der Beurteilung von Verweigerungen gilt der Hund, der über den Tunnel, durch die Webstangen oder unter dem Hundegang/A-Rahmen hindurchgeht, wenn er nach einer Verweigerung zum Hundeführer zurückkommt.

Beispiel: ungefähre Form des Abflugbereichs

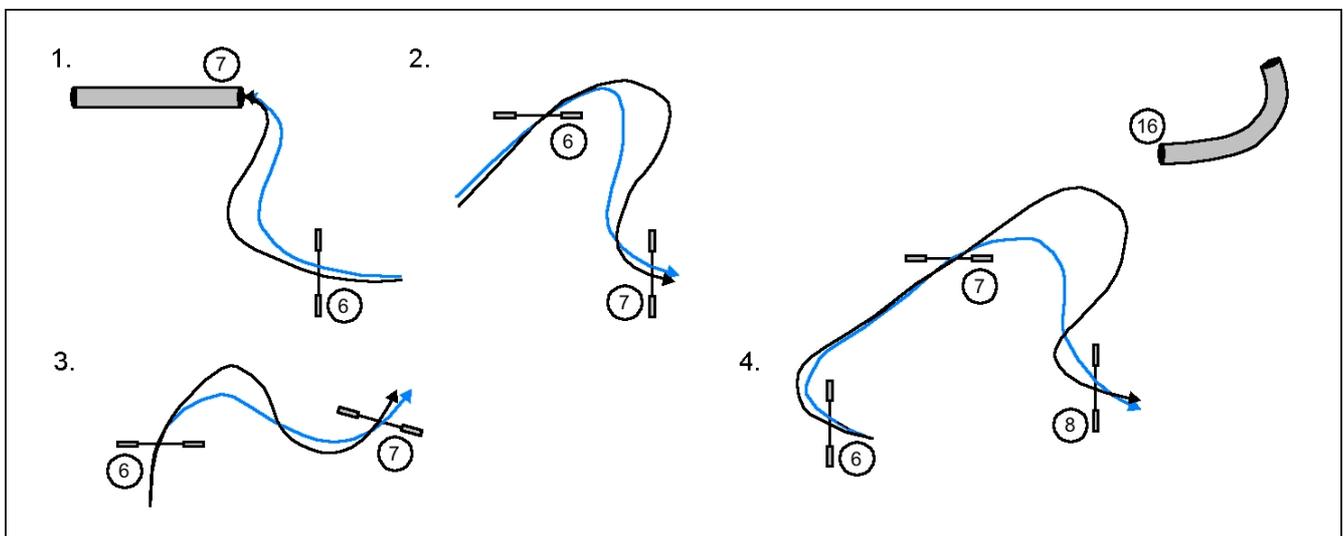


Es ist zu beachten, dass jeder Versuch eines Hundes, ein Hindernis zu überwinden, mit einer Verweigerung geahndet werden kann, auch wenn er **den Startbereich** nicht **betritt** (z. B. wenn er **am Hindernis vorbeiläuft**, sich vom Hindernis abwendet oder vor dem Hindernis herläuft, ohne es zu nehmen).



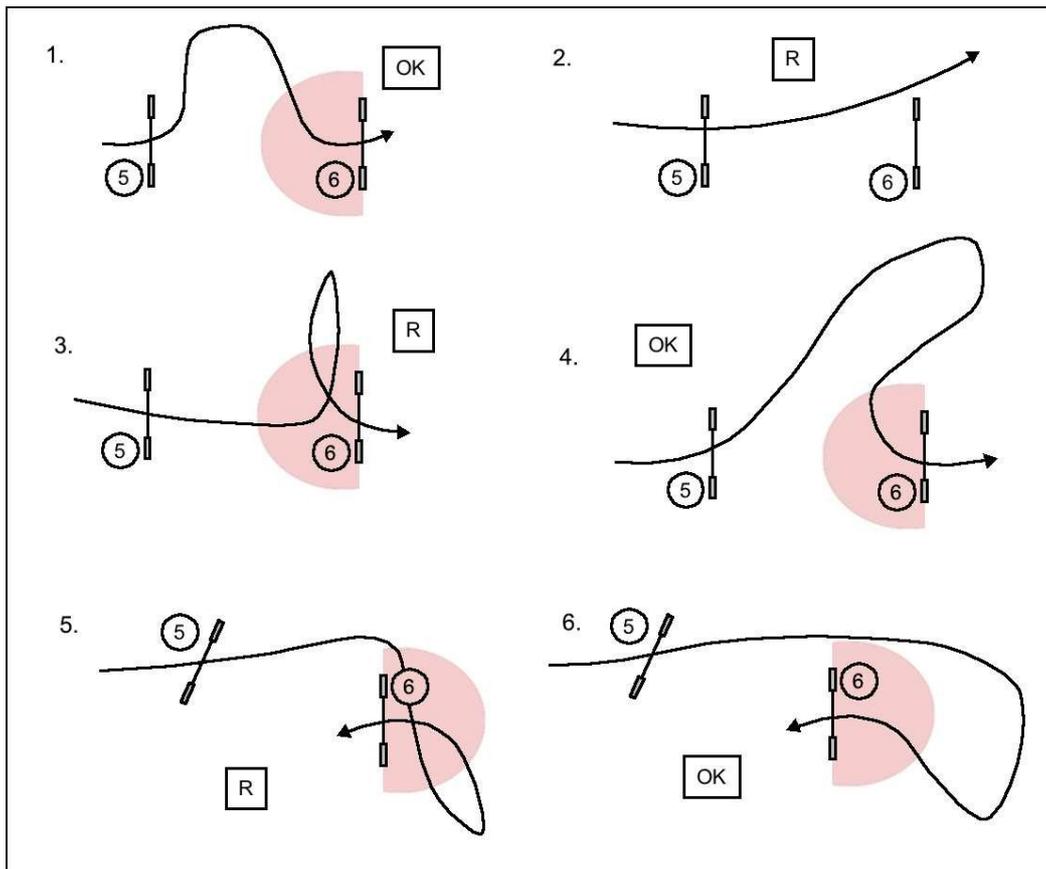
Beispiele:

1. Hund läuft durch die Hürde 1st = R
2. Hund läuft vor dem Start auf die 1. Hürde zu und von ihr zurück = OK
3. und 4. Hund bleibt vor einem Hindernis im Parcours **stehen oder** wendet sich von diesem ab = R
5. Hund läuft unter Hürde = R
6. Der Hund läuft darunter hindurch, stößt die Stange um und zerstört das Hindernis, während er es überwindet = **R + E**
7. und 8. Hund läuft am nächsten Hindernis vorbei, ohne es zu überwinden = R
9. Hund geht vor dem nächsten Hindernis vorbei, ohne es zu überwinden = R



Beispiele:

- 1, 2 und 3. Kurzläufige Hunde und langsame Hunde (**blau markiert**) landen vor dem nächsten Hindernis und können sich dorthin drehen. Langläufige Hunde und sehr schnelle Hunde können vor dem nächsten Hindernis landen, sich aber aufgrund ihrer Körperform oder Geschwindigkeit nicht **direkt zum nächsten Hindernis drehen** = OK
4. Extremer, aber der Hund landet in einem Bereich, in dem er nicht das richtige Hindernis ansteuern kann = OK

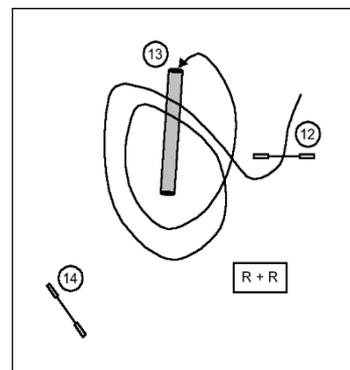


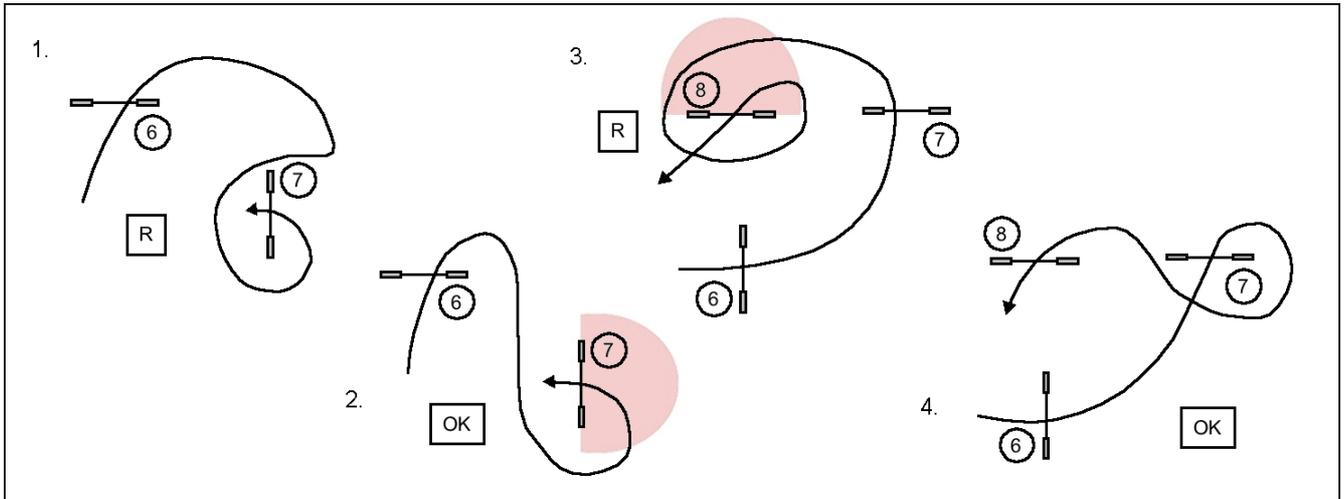
Beispiele:

1. Der Hund betritt den Abflugbereich und überwindet das Hindernis = OK
2. Der Hund läuft an dem Hindernis vorbei = R
3. Der Hund wendet sich innerhalb des Absprungbereichs vom Hindernis ab, wo er das Hindernis überwinden soll = R
4. Der Hund läuft weit vom Hindernis weg, bevor er den Startbereich betritt = OK
5. Der Hund geht vor dem Hindernis vorbei, betritt den Absprungbereich und verlässt diesen, ohne das Hindernis zu überwinden = R
6. Der Hund geht vor dem Hindernis vorbei, betritt den Absprungbereich und überwindet das Hindernis = OK

Beispiel:

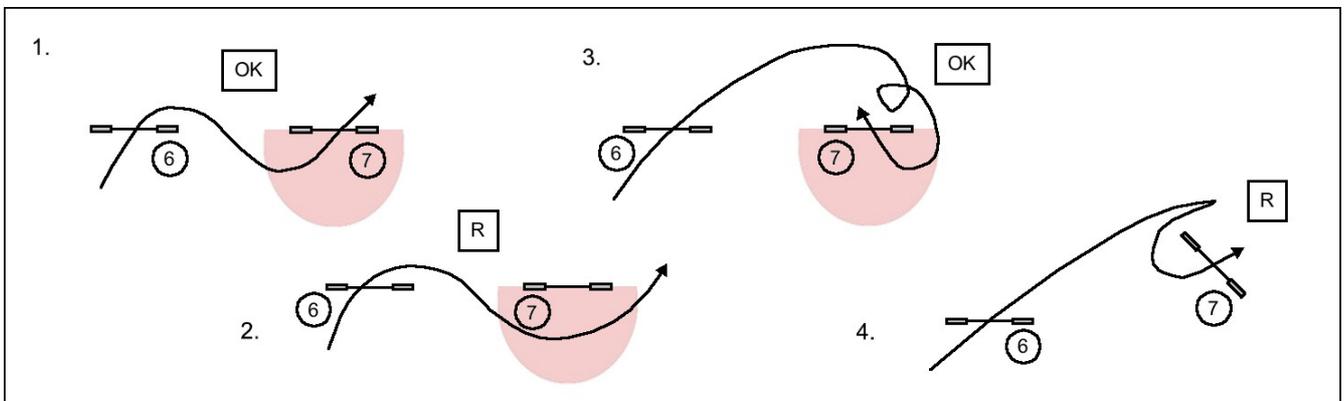
Im Beispiel rechts hält sich der Hundeführer zurück und schickt seinen Hund durch den Tunnel (Hindernis 13). Der Hund springt über den Tunnel (R) und läuft zum Hundeführer zurück. Der Hundeführer schickt seinen Hund erneut - mit demselben Ergebnis. Da es sich um einen weiteren Versuch handelt, das Hindernis zu überwinden: 2nd R. Der Hund wird ein drittes Mal geschickt und läuft schließlich in den Tunnel.





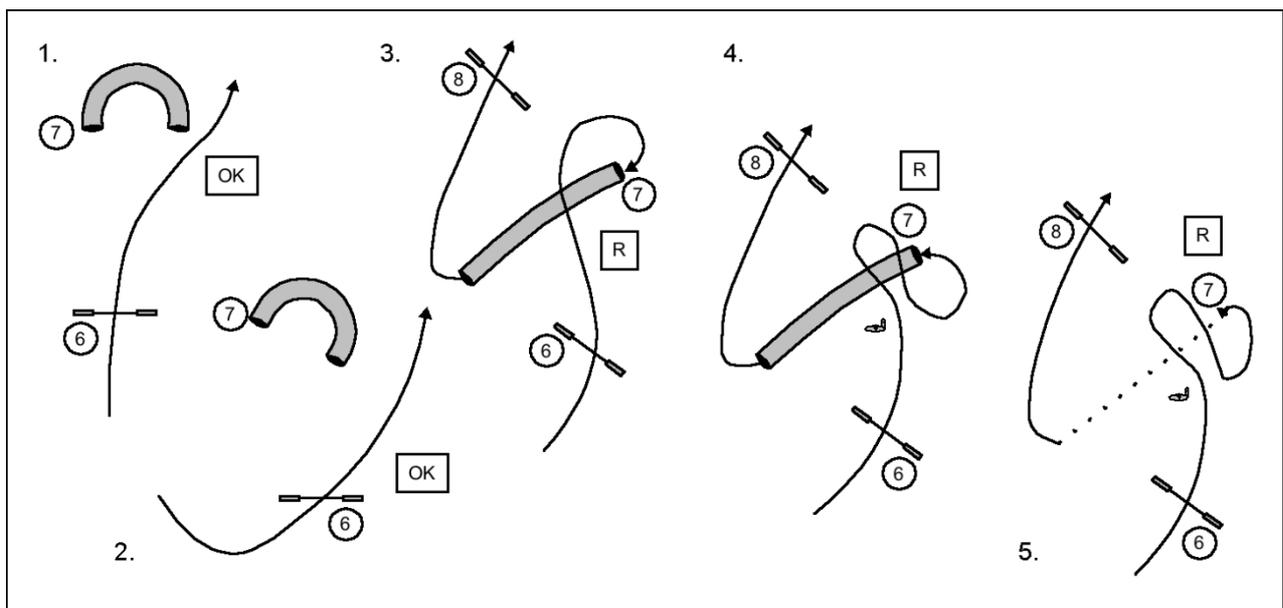
Beispiele:

1. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, und **wenn er sich dem nächsten Hindernis nähert, geht er an diesem vorbei** = R
2. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis und **war noch nie im Startbereich** = OK
3. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (8) und **durchläuft den "Startbereich", ohne das Hindernis zu überwinden** = R
4. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (8), dreht sich aber in die falsche Richtung und landet in einem Bereich, in dem er nicht zum richtigen Hindernis gehen kann = OK



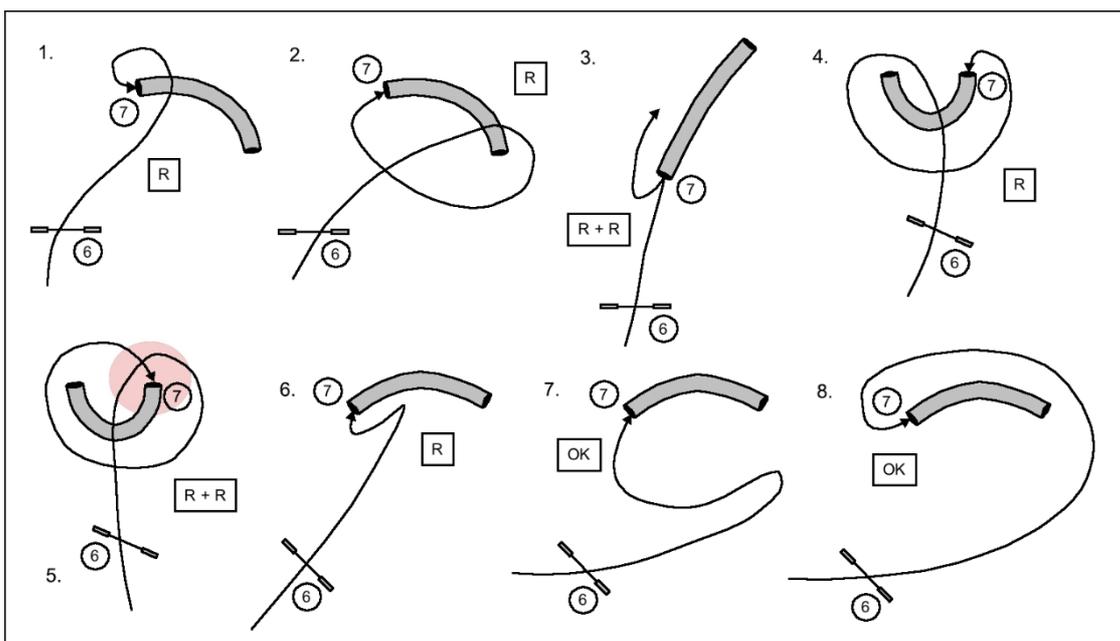
Beispiele:

1. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, **durchquert den Startbereich und überwindet das Hindernis** = OK
2. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis und **durchquert den Startbereich, ohne das Hindernis zu überwinden** = R
3. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, **verliert Zeit, indem er sich herumdreht, kommt dann in den Startbereich und überwindet das Hindernis** = OK
4. Hund landet vor dem nächsten Hindernis und **läuft daran vorbei, ohne es zu überwinden** = R



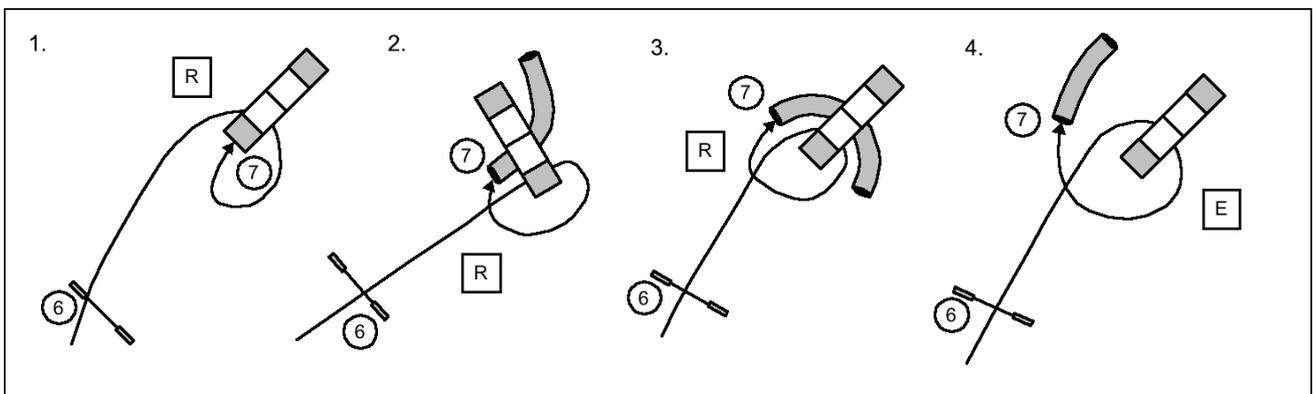
Beispiele:

1. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **durchquert den Tunnel auf der Seite der falschen Einfahrt = OK**
2. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), aber er landet in einem Bereich, in dem er das richtige Hindernis nicht anlaufen kann = OK
3. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel), springt darüber und geht dann hinein = R (nicht E für eine falsche Bahn).
4. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel), springt zweimal darüber und geht dann hinein = R (nicht R+R, da der Hund das Hindernis nur einmal anläuft, und nicht E für eine falsche Bahn).
5. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Flechtstangen), geht zweimal hindurch (². Mal, wenn er zum Hundeführer zurückgeht) und betritt es dann = R (nicht R+R, da der Hund das Hindernis nur einmal anläuft, und nicht E für eine falsche Bahn).



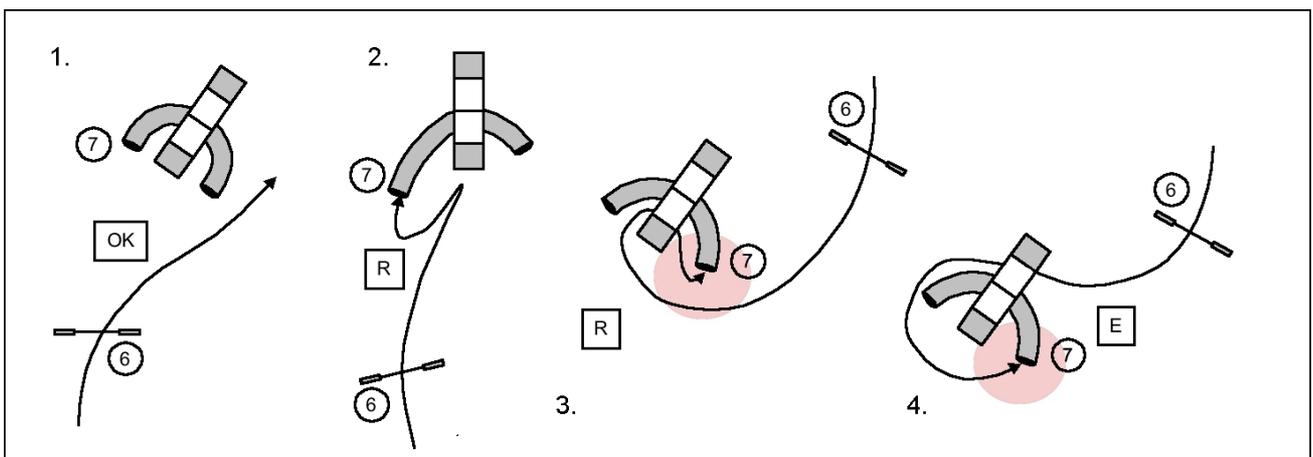
Beispiele:

- 1 und 2. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und springt über das Hindernis, das er nehmen soll = R (nicht E)
3. Hund geht korrekt in den Tunnel, kommt wieder heraus (Verweigerung), und läuft dann durch den Tunnel (2. Verweigerung) = R + R
4. Hund springt über den Tunnel (Verweigerung), **dreht sich vom Tunneleingang weg** = R
- 5. Der Hund springt über den Tunnel (Verweigerung), dreht sich in Richtung Tunneleingang und geht durch den Startbereich, ohne das Hindernis zu überwinden (2nd Verweigerung) = R + R**
6. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) **und geht am Eingang des Tunnels vorbei** = R
7. und 8. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), aber er landet in einem Bereich, in dem er das richtige Hindernis nicht anlaufen kann = OK



Beispiele:

1. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (A-Frame) und geht unter dem Hindernis durch, das er nehmen sollte = R (nicht E).
2. und 3. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und geht unter einem Hindernis durch, das er nicht nehmen darf (A-Rahmen). In dieser vom Richter geschaffenen Situation kann der Hund jedoch nicht ausweichen = R (nicht E).
4. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und unterquert ein Hindernis, das er nicht nehmen darf (A-Rahmen) = E



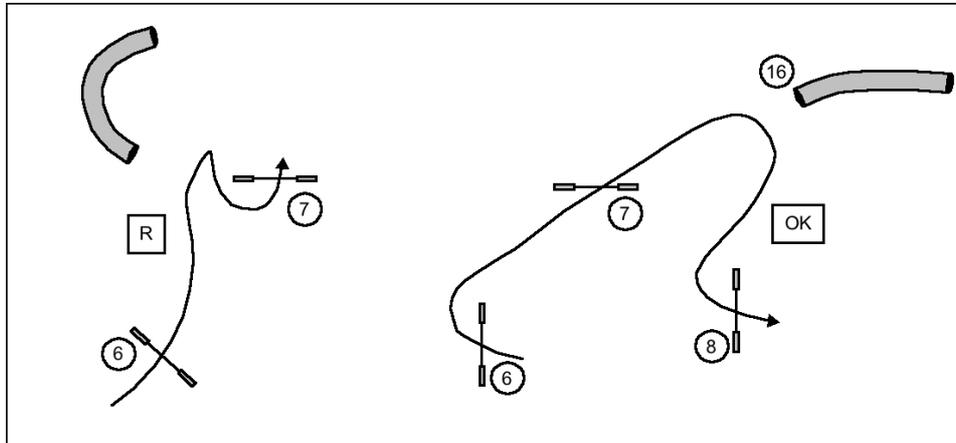
Beispiele:

1. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **passiert den Tunnel von der Seite des falschen Tunneleingangs** = OK

2. Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) **und geht in Richtung des falschen Hindernisses (A-Rahmen) am Tunnel vorbei** = R (der Hund sieht den Tunnel, während er sich dem A-Rahmen nähert)

3. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel), **passiert den Absprungbereich des Tunnels** und läuft unter einem Hindernis durch, das er nicht nehmen darf (A-Rahmen). In dieser vom Richter geschaffenen Situation kann der Hund jedoch nicht ausweichen = R (nicht E).

4. Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) **und unterfährt vor dem Startbereich des Tunnels** ein Hindernis, das er nicht nehmen darf (A-Rahmen) = E



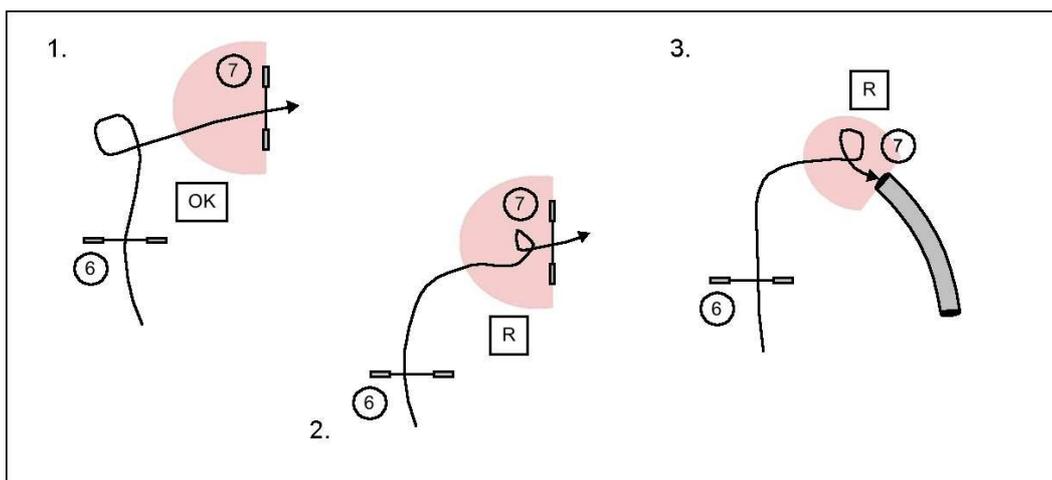
Beispiele:

Verweigerung mit/ohne das falsche Hindernis zu nehmen.

Links: Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (7) und **passiert es, indem er auf das falsche Hindernis zugeht** = R

Richtig: Hund landet vor dem nächsten Hindernis (8) und weil er nicht in einem Bereich ist, in dem er das richtige Hindernis anlaufen kann = OK

Diese 2 Situationen sind eindeutig, alle Situationen dazwischen müssen vom Richter in diesem Moment entschieden werden. Wenn ein Hund im Startbereich stehen bleibt oder sich umdreht, wird der Hund mit einer Verweigerung bestraft.

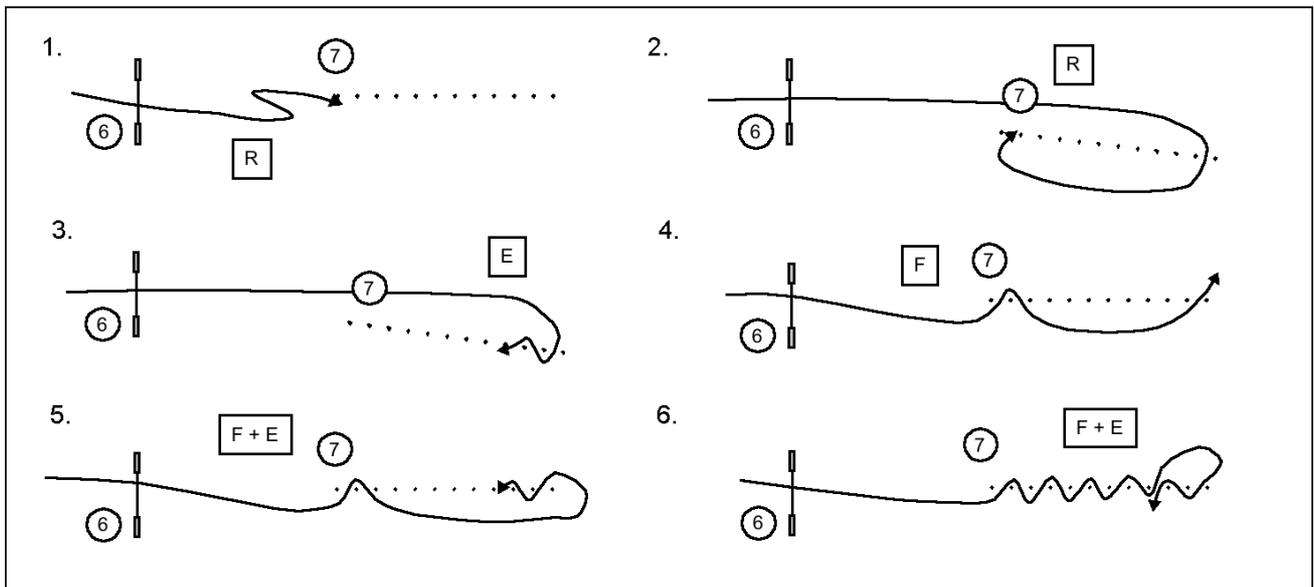


Beispiele:

1. Hund wendet in einem Bereich, in dem er nicht zur Hürde 7 abheben kann = OK

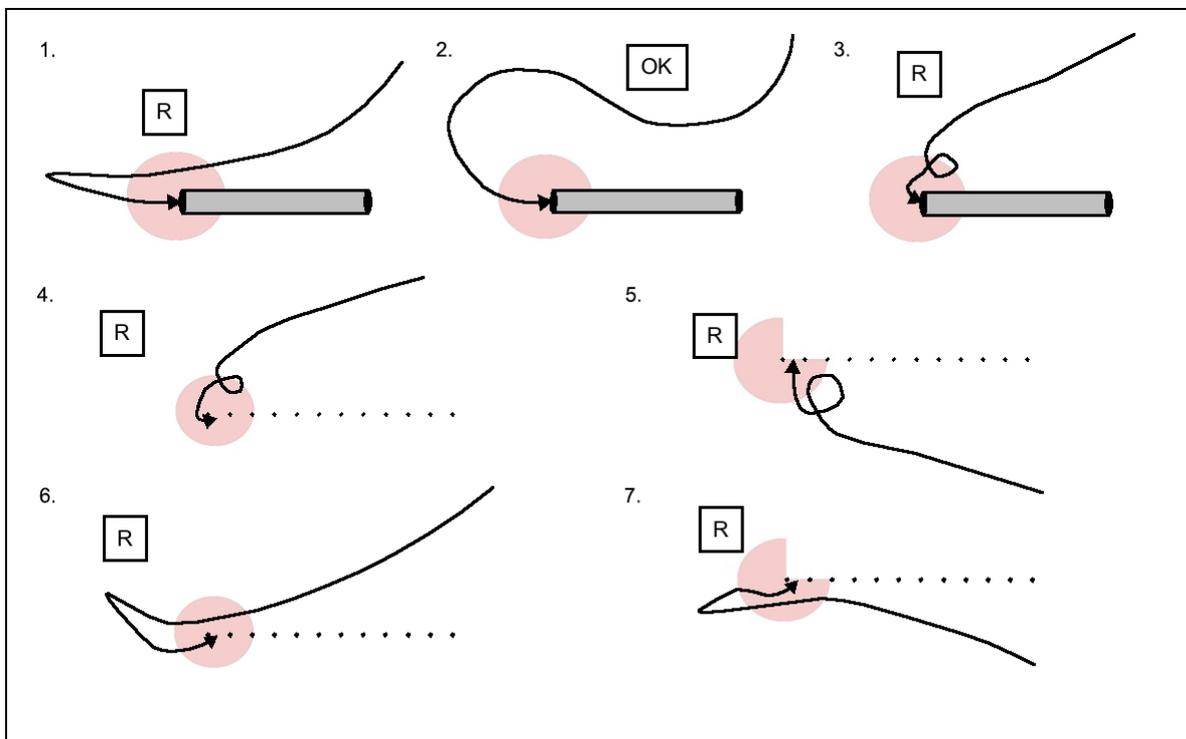
2. Der Hund dreht sich in dem Bereich, in dem er abheben soll = R

3. Hund wendet in dem Bereich, in dem er in den Tunnel gehen soll (Abflug) = R



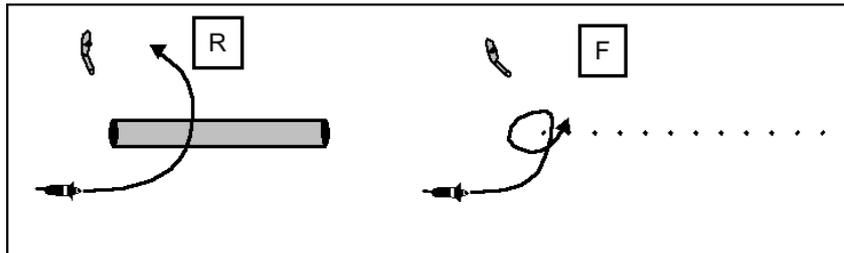
Beispiele:

1. Der Hund kehrt in den Bereich zurück, in dem er die Flechtstangen betreten soll (**Absprungbereich**) = R
2. Falsches Eintreten, kein Zurückweichen = R (der Hund geht dann zum richtigen Eintreten)
3. Rückwärtslaufen: der Hund überwindet das Hindernis (mehr als zwei Tore) in der falschen Richtung = E
4. Hund verfehlt das Tor = F (**muss aber das gesamte Hindernis korrekt überwinden**)
5. und 6. Der Hund verfehlt das Tor und überwindet das Hindernis in der falschen Richtung = F + E



Beispiele:

1. Hund betritt den Startbereich des Tunnels und verlässt ihn, ohne das Hindernis zu überwinden = R
2. Hund geht durch den Startbereich des Tunnels und überwindet das Hindernis = OK
3. Hund wendet im Startbereich, wo er in den Tunnel gehen sollte = R
4. und 5. Der Hund wendet im Startbereich, wo er in die Flechtstangen eintreten soll = R
6. und 7. Hund betritt den Absprungbereich der Flechtstangen und verlässt ihn, ohne das Hindernis zu überwinden = R



Beispiele:

Links: Hund verweigert den Tunnel und kommt über den Tunnel zum Hundeführer = R

Rechts: Der Hund betritt die Flechtstangen korrekt, umrundet dann die erste Stange und setzt das Flechten fort = F

14.2 Kontakte, Ablehnungen und fehlerhaft

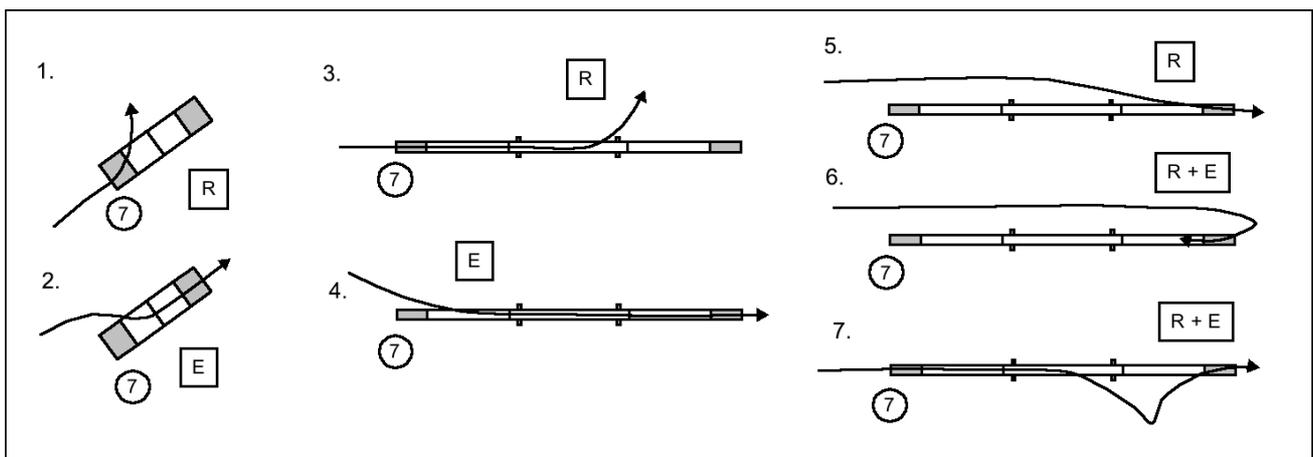
Wenn der Hund vom Hundegang abspringt, bevor er die absteigende Rampe berührt = R

Wenn der Hund vom A-Rahmen abspringt, bevor er die Abwärtsrampe berührt = R, wenn er aber über den A-Rahmen springt und auf dem Boden landet, ohne die Abwärtsrampe mit einer Pfote zu berühren = E

Der Hund springt von der Wippe, bevor er den Drehpunkt mit allen vier Pfoten passiert = R

Der Hund berührt nicht mit allen vier Pfoten die aufsteigende Rampe am A-Rahmen oder Dog-Walk = E

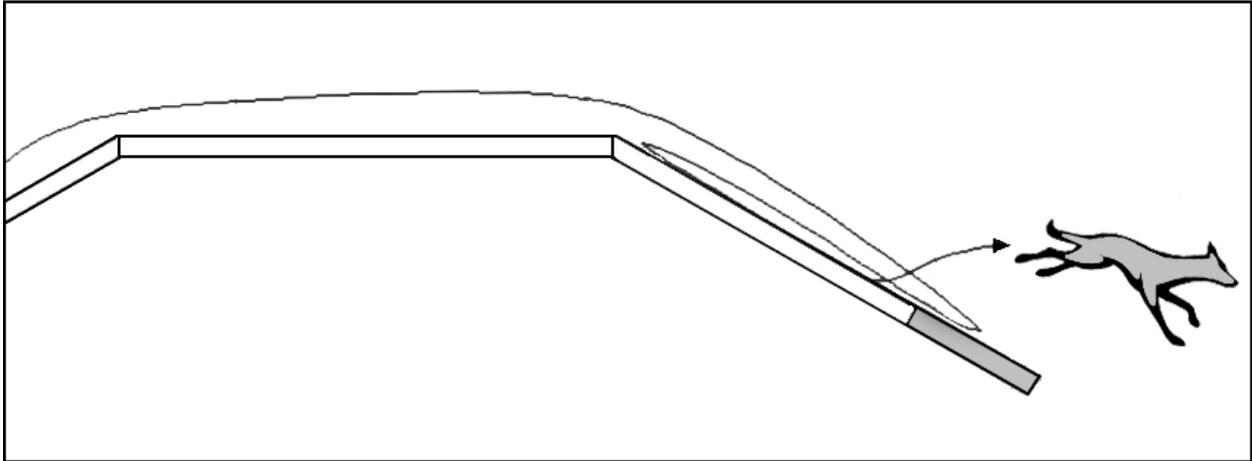
Hier sind einige Beispiele:



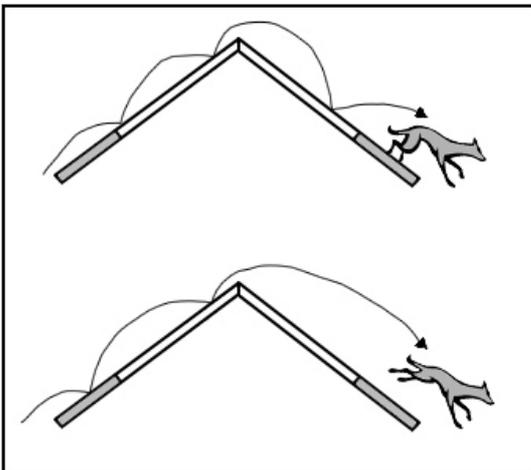
1. Hund berührt die **aufsteigende Rampe**, verlässt den A-Rahmen, bevor er die absteigende Rampe berührt = R

2. Hund steigt von der Seite auf das A-Gestell und wenn er die aufsteigende Rampe nicht mit allen vier Pfoten berührt = E

3. Hund berührt die **ansteigende Rampe mit allen vier Pfoten**, verlässt aber den Hundegang auf der ansteigenden oder horizontalen Planke = R
4. Hund steigt **von der Seite** in den Hundegang ein **und berührt nicht mit allen vier Pfoten die aufsteigende Rampe** = E
5. Der Hund passiert den Hundegang und berührt die absteigende Rampe in der gleichen Richtung seiner Bewegungen = R
6. Hund passiert den Hundegang und beginnt dann, das Hindernis in der falschen Richtung zu überwinden = **R + E**
7. Der Hund berührt die **aufsteigende Rampe mit vier Pfoten**, verlässt den Hundegang auf dem aufsteigenden oder waagerechten Brett und berührt dann die absteigende Rampe in der gleichen Richtung seiner Bewegungen = R, und wenn er zum nächsten Hindernis weitergeht = E



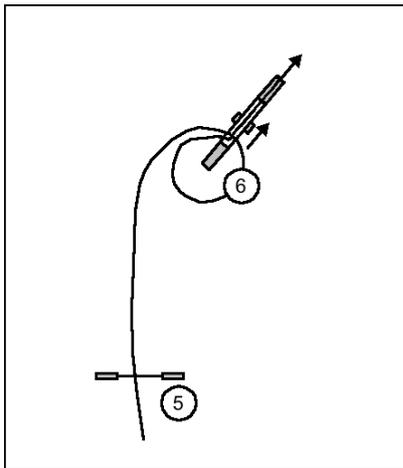
Der Hund verfehlt den Kontakt, wenn er vom Hindernis abspringt = F, obwohl er den Kontakt vor dem Rückwärtsgehen berührt hat.



Beispiele:

Oben: Der Hund kommt den A-Rahmen herunter und berührt die Abwärtsrampe mit vier Pfoten. Er springt dann ab, bevor er die Kontaktfläche berührt, landet mit zwei Pfoten auf dem Boden und fällt mit den Hinterpfoten zurück auf den Kontakt = OK

Unten: Der Hund springt über die Spitze des A-Rahmens und landet, ohne die Abwärtsrampe mit einer Pfote zu berühren, mit seinen beiden Vorderpfoten direkt auf dem Boden (auch wenn er mit seinen beiden Hinterpfoten auf den Kontakt zurückfällt) = E

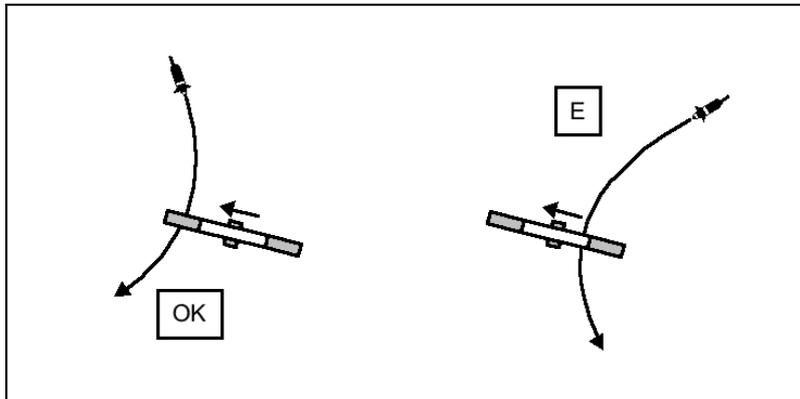


Beispiele:

1. Hund passiert die Oberseite der Wippe, springt auf das obere Brett der Wippe und verpasst den Kontakt nach oben (F), springt auf der anderen Seite des Brettes ab (R), läuft um die Oberseite herum, verpasst den Kontakt nach oben (F) und verhandelt den Rest der Wippe = F+R+F

2. Hund passiert die Oberseite der Wippe, springt über das Brett der Wippe (R), läuft um die Oberseite herum, verpasst den Kontakt nach oben (F) und bewältigt den Rest der Wippe = R+F

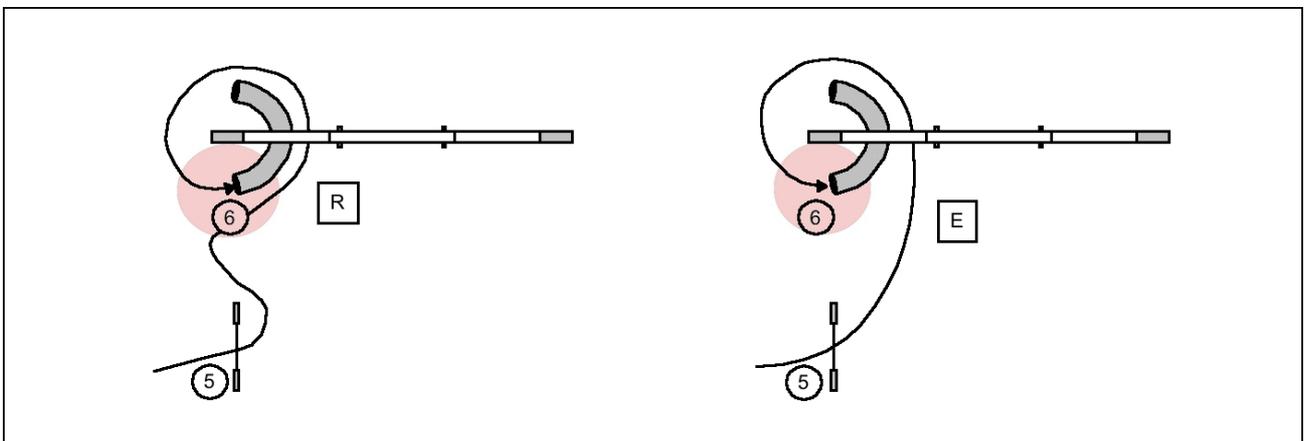
Läuft der Hund unter einem Hindernis, das er nicht nehmen darf (z.B. außerhalb der Laufordnung), sollte er eliminiert werden. Allerdings ist es manchmal schwierig, klar zu sehen, wenn der Hund unter dem oberen Teil der Wippe hindurchläuft.



Beispiele:

Links: Der Hund läuft unter der unteren Seite der Wippe = OK

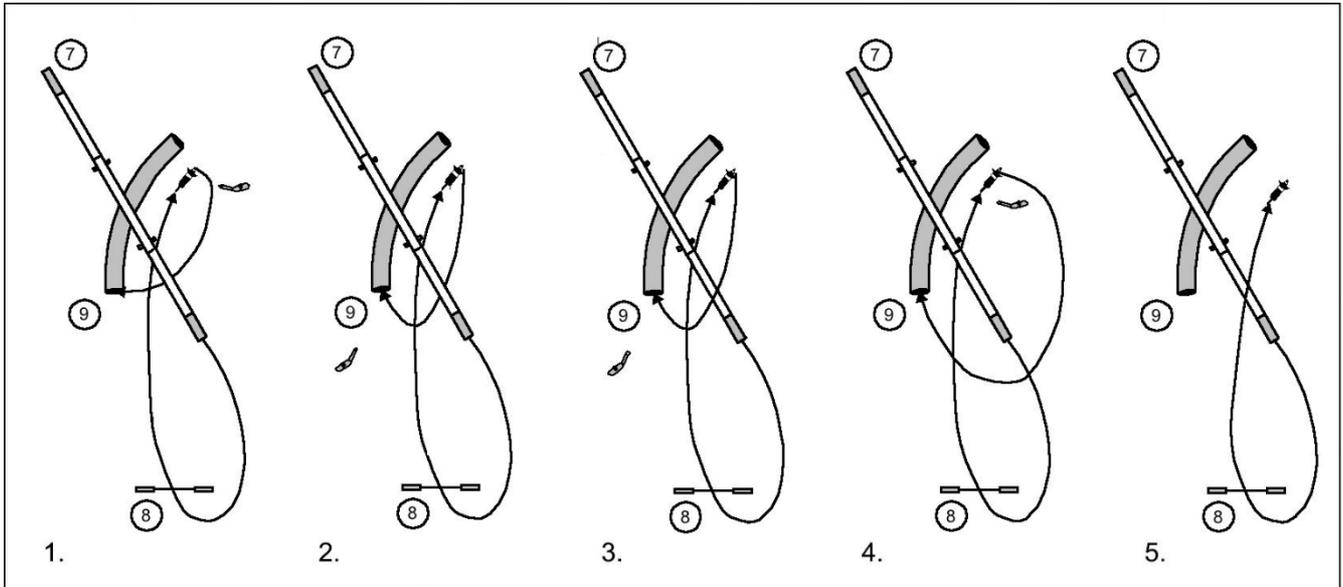
Rechts: Der Hund läuft unter dem oberen Teil der Wippe = E



Beispiele:

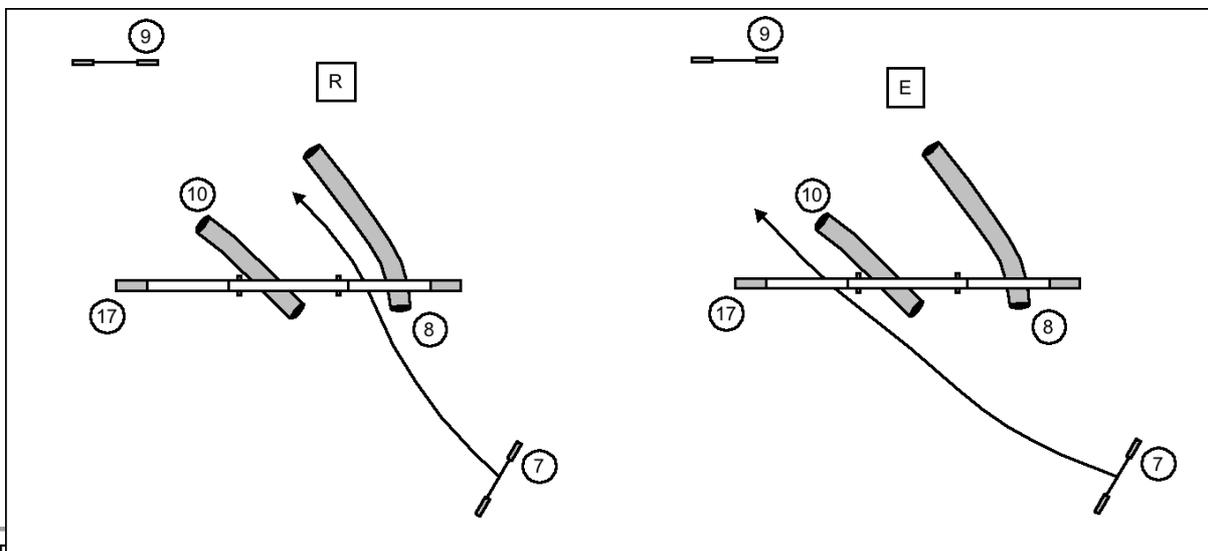
Links: Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **geht durch den Tunnel (durch den Absprungbereich), ohne das Hindernis zu nehmen** = R (Verweigerung des Tunnels, kein falscher Kurs für das Unterlaufen des Hundeganges)

Richtig: Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) und geht, **ohne zu versuchen, den Tunnel zu betreten**, unter dem falschen Hindernis durch = E (keine Ablehnung des Tunnels)



Beispiele:

1. Nach einer Verweigerung des Tunnels schickt der Hundeführer den Hund zurück in den Tunnel unter den Hundegang = R, aber wenn er den Hundegang berührt = E
2. Nach einer Verweigerung am Tunnel kommt der Hund unter dem Hundegang zum Hundeführer zurück = R
3. Nach einer Verweigerung am Tunnel kommt der Hund über den Hundegang zum Hundeführer zurück = E
4. Nach einer Verweigerung des Tunnels schickt der Hundeführer den Hund zurück in den Tunnel um den Hundegang = R
5. Der Hund verfehlt den Tunnel und kommt durch Überspringen/Berühren des Hundeganges zum Hundeführer = (R +) E



Beispiele:

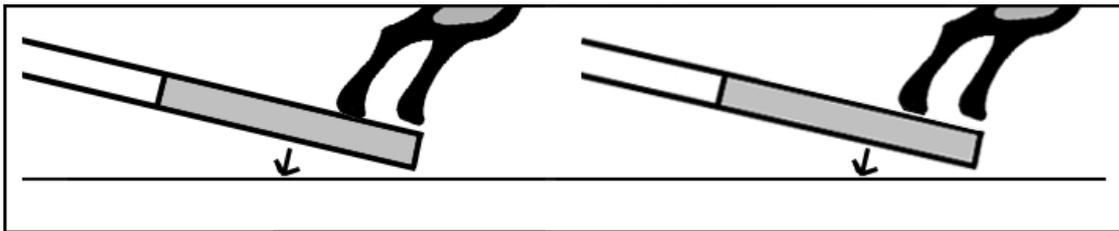
Links: Der Hund lehnt den Tunnel ab, indem er neben dem Tunnel vorbeigeht = R

Richtig: Der Hund verweigert sich dem Tunnel, indem er neben dem Tunnel vorbeigeht, den er nicht nehmen soll = E

14.3 Beurteilung eines Flugblatts auf der Säge see-

Die Beurteilung von Flugblättern ist nicht immer einfach.

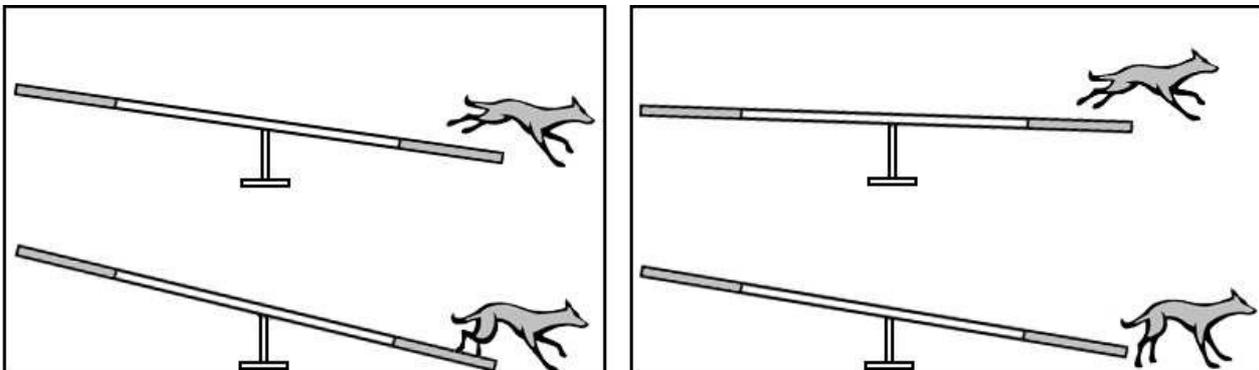
Definition des Verlassens der Seesäge = Pfoten in der Luft, es findet keinerlei Pfotenkontakt statt.



Beispiele:

Links: Die Wippe kurz vor der Bodenberührung: Der Hund drückt die Wippe auf den Boden. Es besteht jedoch noch Kontakt mit den Hinterpfoten, wenn die Wippe den Boden berührt = OK.

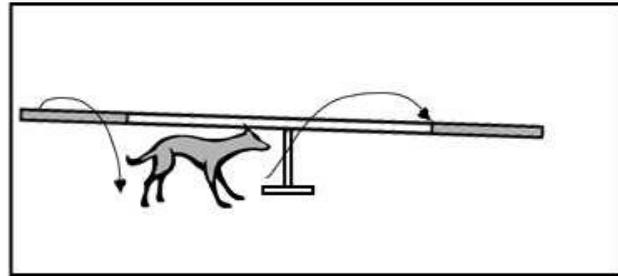
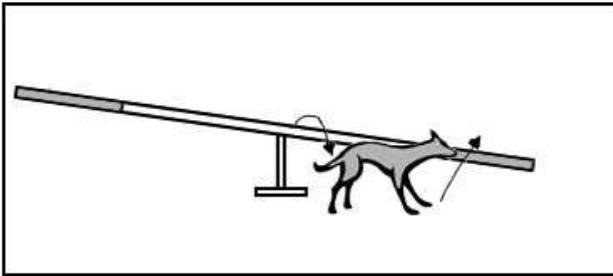
Richtig: Diese Situation ist schwieriger zu beurteilen: Der Hund drückt die Wippe ebenfalls nach unten, aber Sie können nicht sicher sein, ob die Wippe tatsächlich den Boden berührt, bevor die letzte Pfote den Kontakt mit der Wippe verliert. In diesem Fall sollten Sie dem Hund den Vorteil des Zweifels geben.



Beispiele:

Links: der Hund geht zu früh los, landet aber mit zwei Pfoten auf, zwei Pfoten ab =

OK Rechts: der Hund geht zu früh los und landet auf dem Boden = F



Beispiele:

Links: der Hund verlässt die Wippe nach dem Drehpunkt und springt zurück auf die Wippe = F + E

Rechts: der Hund verlässt die Wippe vor dem Drehpunkt, springt nach dem Drehpunkt wieder auf die Wippe und setzt den Parcours fort, ohne die Weigerung zu korrigieren = R + E

14.4 Sekundärer Richter

Wenn ein Hilfsrichter im Parcours tätig ist, müssen sich beide Richter darüber im Klaren sein, wer was beurteilt. **Die Verantwortung für alle getroffenen Entscheidungen liegt beim Hauptrichter, dessen Entscheidungen endgültig sind.**

15. Andere

15.1 Eliminierungen

Beschreibung des "Verlassens des Rings":

- Der Hund hat etwas außerhalb des Rings gefunden, was für ihn offensichtlich attraktiver ist, als drinnen zu bleiben
- Der Hundeführer versuchte mehrmals, seinen Hund zu rufen, jedoch ohne Erfolg.

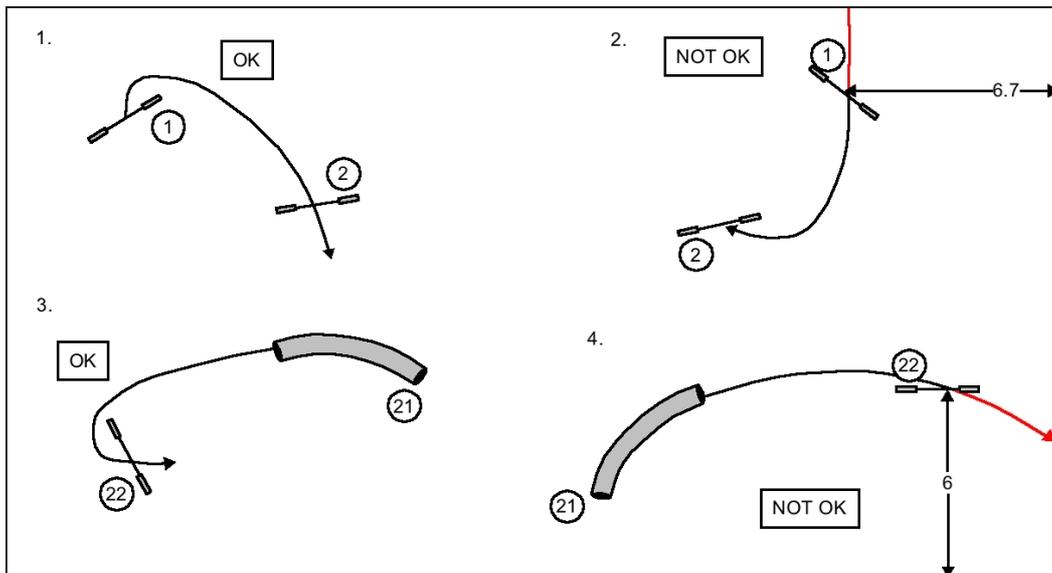
15.2 Ablehnungen

Eine Verweigerung kann nicht gegeben werden, bevor der Hund die Startlinie überquert hat.

15.3 Start- Ziel

Wenn der Hund das erste Hindernis verweigert, sollte der Hundeführer die Verweigerung in einer fließenden Bewegung korrigieren. Wenn der Hundeführer die natürliche Bewegung des Hundes wieder aufnimmt oder anhält, um den Hund wieder aufzunehmen = E

Es muss genügend Platz (mindestens 6 m) vorhanden sein, damit der Hund am Start und am Ziel in einer natürlichen Linie springen kann. Die Zeitmessaanlage muss so eingestellt sein, dass sie den natürlichen Weg des Hundes nicht behindert.



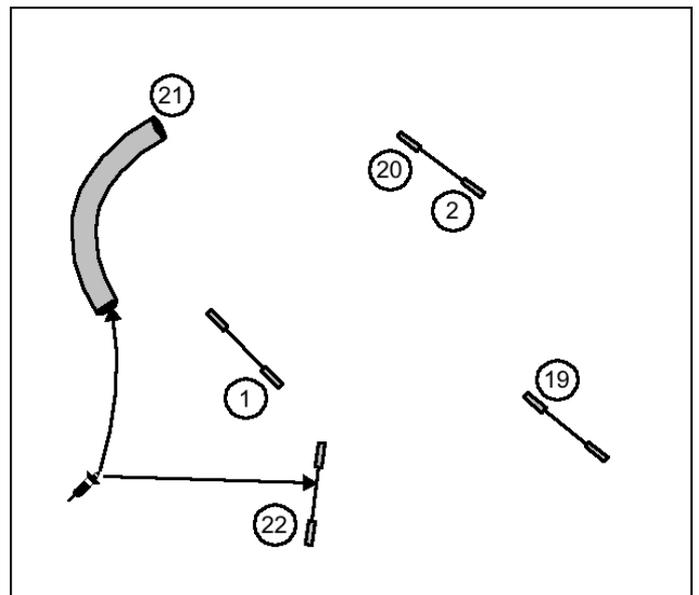
Beispiele:

1. Der Hund kann sich sowohl nach links als auch nach rechts sicher zum zweiten Hindernis drehen.
2. Obwohl auf der rechten Seite des ersten Hindernisses genügend Platz vorhanden ist, wäre dies für die meisten Hunde nicht die natürliche Startlinie.
3. Nach dem letzten Hindernis ist in der natürlichen Leine des Hundes genügend Platz vorhanden. In dieser Situation sollte der Richter die Art des Zeitmesssystems berücksichtigen, das verwendet wird (einige Arten könnten der Leine des Hundes im Weg sein).
4. Obwohl unterhalb des letzten Hindernisses, in der natürlichen Linie vom vorherigen Hindernis, genügend Platz vorhanden ist, ist für die meisten Hunde nicht genug Platz vorhanden.

Es ist eine Eliminierung, wenn der Hund ein Hindernis nimmt, bevor es begonnen hat (d.h. bevor er den ersten Sprung gemacht hat).

Beispiele:

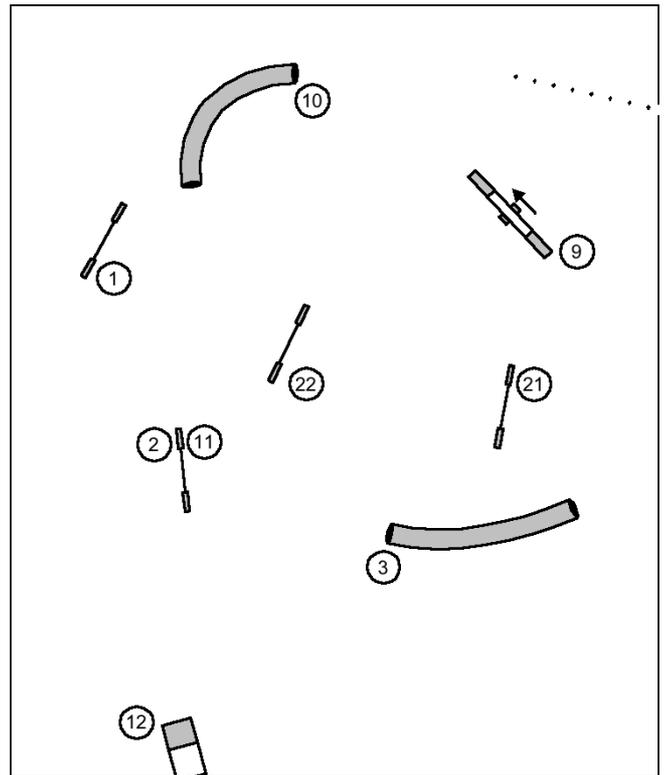
1. Vor dem Start nimmt der Hund den Tunnel = E
2. Vor dem Start macht der Hund den letzten Sprung = E



Wenn der Parcours so aufgebaut ist, dass der Richter das Gefühl hat, dass der Hund, wenn er in seiner natürlichen Bahn läuft, ein zusätzliches Hindernis nach Beendigung des Laufes nehmen könnte, wird dies nicht als Ausschluss gewertet. Wenn der Richter jedoch das Gefühl hat, dass der Hundeführer auf dem Parcours trainiert oder der Hund vor oder nach dem Lauf nicht unter Kontrolle ist, wird er den Hund ausschließen.

Beispiele:

1. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund die Hürde 1 = OK
2. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund Tunnel 10 (von der falschen Seite) = OK
3. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund das A-Feld 12 = E
4. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund den Tunnel und den Slalom = E
5. Nach dem letzten Hindernis geht der Hund und schiebt die Wippe nach unten = E



15.4 Wiederholung

Wenn eine Wiederholung notwendig ist, sollten folgende Punkte beachtet werden:

- Die Fehler, die vor dem Anhalten des Hundes entstanden sind, zählen.
- Das Richten wird an der Stelle fortgesetzt, an der der Hund angehalten wurde.
- Der Parcours muss in der richtigen Reihenfolge und nach bestem Wissen und Gewissen absolviert werden.
- Der Richter kann immer noch entscheiden, den Hund zu bemängeln, wenn er das Gefühl hat, dass der Hundeführer die Wiederholung nicht nach bestem Wissen und Gewissen durchführt.

15.5 Nicht teilnahmeberechtigt an

Agility ist ein Hundewettbewerb, der für alle gesunden und körperlich fitten Hunde offen ist.

Gedopte Hunde, offensichtlich kranke, verletzte oder körperlich untaugliche Hunde und trächtige Hündinnen dürfen nicht antreten.

Wenn ein Hund nach Meinung des Richters nicht lauffähig ist, sollte der Richter den Hundeführer daran hindern, den Lauf zu beginnen. Hält der Richter einen Hund während des Laufs für untauglich oder verletzt, sollte der Lauf sofort abgebrochen und der Hundeführer aufgefordert werden, den Ring zu verlassen.

Trächtige Hündinnen sind ab 21 Tagen nach dem ersten Deckakt nicht mehr wettkampffähig und gelten bis 3 Monate nach der Geburt ihrer Welpen als nicht wettkampffähig.

15.6 Kategorien

Bei internationalen Wettbewerben der FCI gibt es vier Kategorien. Der Hund muss in der richtigen Kategorie laufen, die seiner Widerristhöhe entspricht. Der Hund darf nicht in einer Kategorie laufen, die höher ist als seine gemessene Größe (z. B. kann ein Hund, der als Intermediate gemessen wurde, nicht in der Kategorie Large laufen).

Die englische Fassung dieser Leitlinien ist die verbindliche Fassung.

Die fett gedruckten Änderungen wurden vom FCI-Generalkomitee am 8. August 2023 genehmigt.

Diese geänderten Richtlinien sind ab dem Datum ihrer Veröffentlichung gültig.

Die **fett und blau gedruckten Änderungen** wurden vom FCI-Generalkomitee während seiner Online-Sitzung am 4. September 2020 genehmigt.