

WETTKAMPFORDNUNG
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft SKG
für die Sportarten
AGILITY | MOBILITY | OBEDIENCE

REGLEMENT
Agility

gültig ab 01.01.2022

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung.....	4
1.1	Allgemeines	4
1.2	Einführung	4
1.2.1	Begriffsdefinitionen	4
2	Parcours	5
2.1	Allgemeines	5
2.2	Parcoursverlauf.....	5
2.3	Ablauf des Wettbewerbs.....	5
2.4	Standardzeit.....	6
2.4.1	Standardzeit Klasse 1.....	6
2.4.2	Standardzeit Klassen 2 und 3.....	6
2.5	Maximalzeit für den Parcours	6
2.6	Elektronische Zeitmessung	6
3	Hindernisse	6
4	Beurteilungen	6
4.1	Allgemeines	6
4.2	Fehler.....	7
4.2.1	Zeitfehler	7
4.2.2	Fehler allgemeiner Art	7
4.2.3	Abwurf.....	7
4.2.4	Kontaktzonen.....	7
4.2.5	Verweigerung.....	7
4.3	Spezifische Fehler und Verweigerungen bei einem Hindernis.....	7
4.3.1	Hürde	7
4.3.2	Laufsteg	7
4.3.3	Wippe.....	8
4.3.4	Schrägwand.....	8
4.3.5	Slalom.....	8
4.3.6	Fester und Stoff-/Sack-Tunnel.....	8
4.3.7	Pneu	8
4.3.8	Weitsprung.....	8
4.4	Disqualifikation.....	9
4.5	Fälle von höherer Gewalt	9
5	Qualifikationen.....	9
5.1	Klassierung	10
6	Organisation eines Wettbewerbes, Pflichten des Veranstalters	10
7	Bedingungen zur Zulassung zu den Wettbewerben	10
1.1	Teilnahme an Wettkämpfen.....	10
7.1	Besondere Zulassungsbestimmungen	10

7.1.1	National.....	10
7.1.2	Wettkämpfe im Ausland.....	10
8	Grössenkategorien und Arbeitsklassen	11
8.1	Grössenkategorien der Hunde	11
8.1.1	Messung von Hunden.....	11
8.2	Arbeitsklassen der Hunde	11
8.3	Auf- und Abstiegsriterien für die Arbeitsklassen.....	11
8.3.1	Aufstieg	11
8.3.2	Abstieg	12
9	Wettbewerbe	12
9.1	Wettbewerbe an Agility-Wettkämpfen	12
9.1.1	Agility-Wettbewerbe.....	12
9.1.2	Jumping-Wettbewerbe.....	12
9.1.3	Spiele.....	13
9.2	CACIAG	13
9.3	Auslandresultate	13
10	Genehmigung und Inkrafttreten.....	14

Hinweis zur geschlechtsneutralen Formulierung

Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

1 EINLEITUNG

Im vorliegenden Agility Reglement werden die grundsätzlichen Bestimmungen für Agility festgehalten. Die TKAMO kann weitere Ausführungsbestimmungen in Form von verbindlichen Weisungen erlassen. Die Weisungen werden auf der TKAMO-Webseite publiziert. Die TKAMO erlässt zudem spezifische Pflichtenhefte für die Veranstalter von Agility Wettkämpfen und Träger von zugewiesenen Funktionen.

1.1 Allgemeines

Die Lokalsektionen und Rasseklubs der SKG sind aufgefordert die Ausübung von Agility im Sinne und entsprechend der von der SKG und der TKAMO festgelegten Vorschriften zu fördern und durchzuführen.

1.2 Einführung

Agility ist eine Sportart, die allen Hunden und Sportlern offensteht. Agility besteht darin, dass der Hund verschiedene reglementierte Hindernisse überwindet mit der Absicht die Intelligenz und die Beweglichkeit des Hundes zu zeigen. Es handelt sich um eine Sportart, welches die gute Einführung der Hunde in die Gesellschaft begünstigt und die koordinative sowie physische Leistungsfähigkeit von Hund und Sportler verbessern soll. Agility setzt eine gute Harmonie zwischen Sportler und Hund voraus und endet in perfektem Einvernehmen als Team. Es ist daher notwendig, dass der Sportler ein ausreichendes Wissen über die Grundlagen von Erziehung und Ausbildung eines Hundes besitzt.

Agility wird in unterschiedlichen Grössenkategorien und unterschiedlichen Leistungsklassen durchgeführt. Massgebend für die Grösseneinteilung ist die Widerristhöhe des Hundes. Die Einteilung eines Hundes in die jeweilige Leistungsklasse hängt von den erreichten Resultaten ab.

1.2.1 Begriffsdefinitionen

Agility-Wettkampf	Gesamtheit aller offiziellen Wettbewerbe und Spiele einer Agility-Veranstaltung eines Tages
Parcours	vom Richter gestellte Anordnung von Hindernissen
Agility-Wettbewerb	offizielle Disziplin nach FCI innerhalb einer Klasse mit Kontaktzonen
Jumping-Wettbewerb	offizielle Disziplin nach FCI innerhalb einer Klasse ohne Kontaktzonen
Spiel / Open	inoffizielle Disziplin nach Gutdünken des Veranstalters / Richters innerhalb der gültigen Agility Regeln. Kann offen für mehrere Kategorien und Klassen ausgetragen werden.
Team	Hund und Sportler
Agility Wettkampfrichter	Der Agility Wettkampfrichter ist eine unparteiische Person, die bei Agility-Wettkämpfen den Parcours plant, aufbaut und die Teams gemäss SKG Wettkampfordnung bewertet. Er wird nachstehend immer als Richter bezeichnet.
Agility Juge-Arbitre	Ist der Schiedsrichter Experte, der sich vertieft mit der SKG Wettkampfordnung auseinandergesetzt hat und an wichtigen Wettkämpfen zum Einsatz kommt. Er wird nachstehend immer als Juge-Arbitre bezeichnet.
Wettkampf-Ring	Auch Ring genannt, ist die Fläche für den Parcours zur Austragung eines Wettbewerbs.

2 PARCOURS

Der Parcours setzt sich aus Hindernissen zusammen, die, je nach ihrer Aufstellung, dem Verlauf des Parcours eine Besonderheit geben, die ihn mehr oder weniger komplex und mehr oder weniger schnell gestalten.

Der Parcours muss durch den Hund in der festgesetzten Reihenfolge der Hindernisse und soll innerhalb der festgelegten Zeit zurückgelegt werden. Spiele können von diesen Bestimmungen abweichen.

2.1 Allgemeines

- a) Das zum Anlegen eines Parcours notwendige Gelände (Ring) soll 25 x 35 m (FCI: 20 x 40 m) betragen. Die minimale Ringbreite beträgt 20 m. Bei einer Ringbreite von weniger als 25 m muss der Ring eine Länge von mindestens 40 m aufweisen.
- b) Das zum Anlegen eines Parcours für Spiele notwendige Gelände soll nach Möglichkeit die gleichen Masse aufweisen wie bei den offiziellen Agility und Jumping Wettbewerben.
- c) In Ausnahmefällen und für einen besseren Wettkampfablauf in Hallen können die Ringe andere Masse aufweisen. Die Mindestbreite darf aber 19 m nicht unterschreiten und die Gesamtgrundfläche pro Ring muss min. 600 m² betragen.
- d) Der Anlauf vor dem Start und der Auslauf nach dem Ziel müssen mindestens 5 m in der natürlichen Lauflinie des Hundes betragen. Jeder Ring muss mit gut sichtbaren Abschränkungen markiert werden. Wenn zwei oder mehr Ringe angelegt werden, müssen diese einen Abstand von ca. 8 bis 10 m zueinander haben. Wenn zwei Ringe ohne Abstand zueinander angelegt werden, so muss die Abschränkung so angelegt sein, dass ein Hund nicht auf den anderen Ring gelangen kann. Die Beschaffenheit des Geländes muss derart sein, dass auf dem gesamten Parcours keinerlei Gefahr für den Hund oder den Sportler besteht (keine Glasscherben, Nägel, grosse Unebenheiten etc.).
- e) Der eigentliche Parcours hat eine Länge von 100 bis 220 m und umfasst je nach Kategorie des Wettbewerbes 15 bis 22 Hindernisse, darunter mindestens 7 Sprünge. Spiele können von diesen Bestimmungen abweichen. Der Sportler muss die Möglichkeit haben, an allen Geräten beidseitig vorbeizulaufen.
- f) Der Mindestabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt auf der Lauflinie des Hundes 5 m. Der Maximalabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt in gerader Linie 7 m. Beide Distanzen werden vom Nominalpunkt aus, gemessen. Der Nominalpunkt bei Hürden ist die Mitte der Abwurfstangen. Bei Tunnel, Zonen und Slalom ist es die Stelle, bei welcher der Hund das Hindernis beginnt resp. verlässt.

2.2 Parcoursverlauf

Der Verlauf des Parcours ist der Phantasie des Richters überlassen und muss den reglementarischen Vorschriften entsprechen. Der Parcours soll es dem Hund erlauben, leichtfüssig und fliegend voranzukommen. Zudem sollte der Parcoursverlauf für Hund und Sportler logisch und klassengerecht gestellt sein.

Der Zweck eines Parcours besteht darin ein gutes Gleichgewicht zwischen der Kontrolle des Hundes und der Geschwindigkeit bei der Ausführung zu finden. Es ist darauf zu achten, dass der Verlauf des Parcours jedes Mal anders ist, um eine Gewöhnung des Hundes zu vermeiden.

2.3 Ablauf des Wettbewerbs

Vor Beginn des ersten Wettbewerbes versammelt der Richter die Sportler in den Klassen 1 zum Briefing, um ihnen Einzelheiten über den Wettbewerb, die Standardzeit und die Maximalzeit für den Parcours bekannt zu geben. Er erinnert sie an die SKG Wettkampfordnung und an die Kriterien für die Beurteilung. Bei den folgenden Wettbewerben und Spielen informiert der Richter (oder Speaker) über die Parcourslänge, Standardzeit und Maximalzeit. Die Erkundung der Strecke (Parcoursbesichtigung) durch den Sportler (ohne Hund) wird durch den Richter oder Speaker freigegeben.

Für die Klassen 2 und 3 ist ein formelles Briefing nicht zwingend vorgeschrieben.

Auf dem Parcours ist keinerlei Training erlaubt.

Das Team begibt sich an den Start. Der Hund wird vor der Startlinie am Boden positioniert. Der Richter gibt mit einem Signal den Start frei. Darauf kann sich der Sportler an einer von ihm beliebigen Stelle im Ring aufstellen. Die Zeitmessung beginnt, sobald der Hund die Startlinie überquert.

Mittels Kommandolaute und/oder Zeichen führt der Sportler den Hund durch den gesamten Parcours.

Das Ende des Parcours und des Zeitnehmens ist in jedem Fall erreicht, wenn der Hund die Ziellinie überschreitet.

Das Team verlässt den Ring.

Bei einem Sportler mit Behinderung weicht der Ablauf unter Umständen ab und wird in einer separaten Weisung definiert.

Vom Startbefehl an sorgt der Sportler dafür, dass sein Hund die Hindernisse in der nummerierten Reihenfolge angeht, ohne jemals selber den Hund oder die Hindernisse zu berühren.

2.4 Standardzeit

2.4.1 Standardzeit Klasse 1

Die Standardzeit in den Klasse 1 wird durch den Richter bestimmt und den Teilnehmern beim Briefing bekannt gegeben.

2.4.2 Standardzeit Klassen 2 und 3

Die Standardzeit in den Klassen 2 und 3 wird durch eine Berechnung auf Basis der Laufzeit des schnellsten Teams mit der kleinsten Anzahl Parcoursfehler nach allen Läufen bestimmt.

Der Berechnungsmethode wird durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

2.5 Maximalzeit für den Parcours

Der Richter gibt die Maximalzeit für den Parcours vor.

2.6 Elektronische Zeitmessung

Elektronische Zeitmessungen müssen in allen Kategorien für die Klassen 2 und 3 eingesetzt werden. Dies gilt für die Agility- und Jumping-Wettbewerbe unabhängig von der Anzahl der Ringe.

3 HINDERNISSE

Die Hindernisse dürfen weder durch ihre Bauweise und Beschaffenheit noch durch ihre Anordnung auf dem Parcours eine Gefahr für Hund und Sportler darstellen und müssen den Beschreibungen und Abmessungen gemäss dem Agility Hindernisreglement entsprechen.

Der Wettkampfveranstalter stellt sicher, dass die gemäss Pflichtenheft Veranstalter definierten reglements-konformen Hindernisse in entsprechender Anzahl zur Verfügung stehen.

4 BEURTEILUNGEN

4.1 Allgemeines

Der Zweck des Parcours besteht darin, den Hund dazu zu bringen, alle Hindernisse in der vorgeschriebenen Reihenfolge und ohne Fehler zu bewältigen. Ein Agility-Parcours ist kein reiner Geschwindigkeits- sondern primär ein Geschicklichkeitslauf. Das Ziel eines Agility-Parcours ist eine

Ausgewogenheit zwischen Geschicklichkeit und Geschwindigkeit. Im Falle gleicher Anzahl von Fehlern an den Hindernissen berücksichtigt man bei der Klassierung die bessere Parcourszeit. Sollten mehrere Hunde keinen oder gleich viele Fehler sowie die gleiche Parcourszeit erreichen, werden sie im gleichen Rang klassiert.

4.2 Fehler

4.2.1 Zeitfehler

Das Überschreiten der Standardzeit wird pro Hundertstelsekunde mit 0.01 Fehlerpunkten gewertet und als Zeitfehler bezeichnet.

4.2.2 Fehler allgemeiner Art

Jeder Fehler wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

- a) Berühren des Hundes durch den Sportler während des Laufes, sofern sich daraus für das Team ein Vorteil ergibt.
- b) Jedes absichtliche Berühren von Hindernissen durch den Sportler während des Laufes.

4.2.3 Abwurf

Jeder Abwurf wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Ein Fehler wird gewertet, wenn eine Hürdenstange, ein Mauer-/Viadukt-Element oder ein Weitsprung-Element fällt beziehungsweise sich nicht mehr auf derselben Ausgangshöhe befindet.

4.2.4 Kontaktzonen

Jeder Fehler wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Ein Fehler wird gewertet, wenn auf der Schrägwand, der Wippe und dem Laufsteg der Hund jeweils die auf- und absteigende Kontaktzone nicht mit mindestens einem Teil einer Pfote berührt.

4.2.5 Verweigerung

Jede Verweigerung wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Im Falle einer Verweigerung im Zusammenhang mit einem Hindernis muss der Sportler seinen Hund auf das verweigerte Hindernis erneut ansetzen, sonst wird das Team disqualifiziert. Die dritte Verweigerung auf dem Parcours führt automatisch zur Disqualifikation.

Als Verweigerung gilt:

- a) Anhalten des Hundes vor dem zu absolvierenden Hindernis sowie das Stehenbleiben zwischen den Hindernissen.
- b) Seitliches Ausweichen oder Abdrehen des Hundes, um das zu absolvierende Hindernis zu vermeiden.

4.3 Spezifische Fehler und Verweigerungen bei einem Hindernis

4.3.1 Hürde

Läuft der Hund unter der Stange durch, ohne dass die Stange fällt, wird eine Verweigerung ausgesprochen.

Läuft der Hund unter der Stange durch und die Stange fällt, gilt dies als Zerstörung des Hindernisses (Disqualifikation).

4.3.2 Laufsteg

Das Abspringen vom Laufsteg ohne vorheriges Berühren des absteigenden Teils mit allen vier Pfoten wird als Verweigerung gewertet.

4.3.3 Wippe

Der Hund, der vom Gerät springt, bevor er die Achse mit vier Pfoten überwunden hat, erhält eine Verweigerung.

Das Verlassen der Wippe vor deren Berührung mit dem Boden wird als Fehler gewertet.

4.3.4 Schrägwand

Das Abspringen von der Schrägwand ohne vorheriges Berühren des absteigenden Teils mit allen vier Pfoten wird als Verweigerung gewertet.

Der Hund, der den Scheitelpunkt der Schrägwand überquert und den Boden berührt, ohne zuvor den absteigenden Teil des Gerätes zu berühren wird disqualifiziert.

4.3.5 Slalom

Die erste Slalomstange befindet sich links vom Hund, die zweite rechts, usw. Jedes fehlerhafte Einfädeln wird mit einer Verweigerung geahndet.

Verfehlt der Hund ein Tor wird dies als Fehler gewertet. Jeder Fehler ist sofort zu korrigieren oder der Hund an den Anfang des Gerätes zurückzuführen. Es sind maximal 5 Fehlerpunkte möglich.

Das Abarbeiten von mehr als 2 Toren in die falsche Richtung führt zu einer Disqualifikation.

Das Gerät ist korrekt abzuarbeiten, bevor das nächste Gerät absolviert wird; geschieht dies nicht, zieht dies die Disqualifikation am nächsten Gerät nach sich.

4.3.6 Fester und Stoff-/Sack-Tunnel

Steckt der Hund eine Pfote oder den Kopf in den Tunnel und zieht sich dann zurück, wird dies als Verweigerung gewertet.

Wendet der Hund im Tunnel und verlässt ihn auf der falschen Seite, wird dies als Verweigerung gewertet.

4.3.7 Pneu

Springt der Hund zwischen Rahmen und Pneu statt durch die Pneuöffnung, wird dies als Verweigerung gewertet.

Springt der Hund zwischen Rahmen und Pneu statt durch die Pneuöffnung und der Reifen springt auf, wird dies als Disqualifikation gewertet.

Springt der Hund durch die Pneuöffnung und der Pneu springt auf, wird dies als Fehler gewertet.

Läuft der Hund unter oder seitlich des Pneus durch und der Pneu springt auf, gilt dies als Zerstörung des Hindernisses (Disqualifikation).

4.3.8 Weitsprung

Vorbeilaufen oder aus den Seiten hinein oder herauszuspringen und somit das vollständige Hindernis nicht zu überqueren, wird mit einer Verweigerung geahndet.

Umwerfen einer Einheit wird mit einem Fehler geahndet. Das ledigliche Berühren der Elemente durch den Hund wird nicht bestraft.

Es werden weder dem Sportler noch dem Hund Strafpunkte angelastet, wenn die Begrenzungen des Weitsprungs umfallen, dies gilt auch dann, wenn dadurch ein Sprungelement umfällt.

4.3.9 Mauer

Wenn ein Mauerelement oder Seitenturm fällt, wird dies mit einem Fehler (5 Fehlerpunkten) geahndet.

4.4 Disqualifikation

Eine Disqualifikation bedeutet, dass der Sportler den Parcours zusammen mit seinem Hund sofort zu verlassen hat. Der Richter kann beim Briefing anderslautende Anweisungen geben.

Die Disqualifikation muss vom Richter durch einen Pfeifton und/oder ein Handzeichen angezeigt werden. Alle in der nachstehenden Aufstellung nicht vorgesehenen Fälle werden durch den Richter beurteilt. Selbstverständlich muss der Richter vom Beginn bis zum Ende des Wettbewerbes für alle Teams den gleichen Massstab anwenden.

Folgende Fehler ziehen eine Disqualifikation nach sich:

- a) Unkorrektes Verhalten des Sportlers gegenüber dem Richter
- b) Unsportliches Verhalten des Sportlers
- c) Aggressives Verhalten des Hundes gegenüber dem Ringpersonal
- d) Misshandlung eines Hundes
- e) Der Hund überquert die (verlängerte) Startlinie vor der Startfreigabe durch den Richter
- f) Überschreiten der Maximalzeit
- g) Bei der dritten Verweigerung auf der gesamten Strecke
- h) Die Hindernisse nicht in der richtigen Reihenfolge arbeiten
- i) Ein Hindernis in falscher Richtung angehen
- j) Der Sportler arbeitet ein Gerät selbst oder überspringt, durchquert oder überläuft ein Hindernis, dies gilt auch für ein Unterlaufen eines Gerätes durch den Sportler.
- k) Unterbrechung des Laufes durch den Sportler ohne Anweisung des Richters
- l) Sportler hält während des Laufes etwas in der Hand
- m) Der Sportler nimmt seinen Hund an den Start zurück, nachdem dieser bereits die Startlinie überschritten hatte (Ausnahme: Es geschieht auf Anweisung des Richters.)
- n) Der Sportler trägt mit Ausnahme einer geschlossenen Bauchtasche und der Startnummer einen Gegenstand über der Kleidung
- o) Der Hund trägt während dem Lauf irgendein Halsband
- p) Der Hund versäubert sich auf dem Parcours
- q) Der Hund verlässt den Parcours oder befindet sich nicht mehr unter Kontrolle des Sportlers
- r) Der Hund oder der Sportler zerstört ein Hindernis vor dessen Absolvierung; Ausnahme: erfolgt die Zerstörung während der ersten Absolvierung des Hindernisses (wird mit Fehler gewertet) und dieses folgt im späteren Ablauf des Parcours nochmals
- s) Vom Hund oder Sportler wird ein Gerät so zerstört, dass es nicht korrekt gearbeitet werden kann
- t) Ein Hund, der ständig nach dem Sportler schnappt
- u) Start des Laufs ohne Freigabe des Richters

Alle nicht vorhersehbaren Fälle werden vom Richter entschieden und sind unwiderrufliche Tatsachenentscheidungen.

4.5 Fälle von höherer Gewalt

Bei einem Zwischenfall ohne Zutun des Sportlers, wie z.B. Herunterwehen von Stangen, das Verwickeln des Stofftunnels etc. kann der Richter den Sportler anhalten. Nachdem das Hindernis wieder ordnungsgemäss aufgebaut ist, lässt der Richter den Hund erneut ab Beginn starten. Alle vorher erhaltenen Strafpunkte, die der Hund vor der Stelle der Unterbrechung erhielt, bleiben gültig, weitere Fehler auf diesem Teilstück werden nicht gegeben. Der Sportler hat den ganzen Parcours korrekt zu absolvieren.

5 QUALIFIKATIONEN

Für den Wettbewerb werden folgende Qualifikationen gewertet:

Vorzüglich (v) 0 bis 5.99 Gesamtfehlerpunkte

Sehr gut (sg)	6 bis 15.99 Gesamtfehlerpunkte
Gut (g)	16 bis 25.99 Gesamtfehlerpunkte
Nicht klassiert (nk)	ab 26.00 Gesamtfehlerpunkte

Unter den Gesamtfehlerpunkten ist die Summe der Fehlerpunkte aus den Fehlern, den Verweigerungen und den Zeitfehlern zu verstehen.

5.1 Klassierung

Die Klassierung wird unter Berücksichtigung folgender Aspekte vorgenommen:

- 1) Gesamtfehlerpunkte
- 2) Im Falle gleicher Gesamtfehlerpunkte wird jener Hund besser klassiert, der weniger Parcoursfehler aufweist.
- 3) Im Falle von gleichen Parcoursfehlern berücksichtigt man die bessere Laufzeit.

Beispiel mit Standardzeit von 60 Sekunden:

Rang	Parcoursfehler	Laufzeit	Zeitfehler	Gesamtfehler	Startnr.
1	0	49.90	0.00	0.00	12
2	0	65.00	5.00	5.00	4
3	5	57.25	0.00	5.00	18
4	5	58.71	0.00	5.00	7
5	5	63.25	3.25	8.25	2
6	10	49.17	0.00	10.00	15

6 ORGANISATION EINES WETTBEWERBES, PFLICHTEN DES VERANSTALTERS

Die Pflichten und Anforderungen für Veranstalter von Agility-Wettkämpfen sind im «Pflichtenheft für Veranstalter» reglementiert.

7 BEDINGUNGEN ZUR ZULASSUNG ZU DEN WETTBEWERBEN

7.1 Teilnahme an Wettkämpfen

An den Wettkämpfen (offizielle Wettbewerbe und Spiele) können Hunde ab einem Mindestalter von 18 Monaten teilnehmen.

7.1 Besondere Zulassungsbestimmungen

7.1.1 National

Für folgende nationale Wettkämpfe gelten zusätzliche Zulassungsbestimmungen:

- a) Schweizermeisterschaft Einzel
- b) Schweizermeisterschaft für Vereine (ASMV)
- c) Qualifikationsläufe zu Weltmeisterschaften FCI
- d) Qualifikationsläufe zu European Open FCI
- e) Teilnahme an Junior Open Agility World Championship FCI

7.1.2 Wettkämpfe im Ausland

Für Wettkämpfe im Ausland gelten die Bestimmungen des jeweiligen Landesverbandes.

8 GRÖSSENKATEGORIEN UND ARBEITSKLASSEN

8.1 Grössenkategorien der Hunde

Es werden verschiedene Grössenkategorien von Hunden unterschieden. Massgebend ist die Widerristhöhe und folgt der Kategorieneinteilung gemäss FCI-Reglement. Erhöht die FCI die Sprunghöhen für die aktuell eingeteilten Hunde in Small, Medium oder Large kann die TKAMO Übergangsbestimmungen für die Kategorieneinteilung per Weisung erlassen.

Die Grösse des Hundes (Widerristhöhe) muss vor dem ersten Start gemessen werden. Es obliegt dem Lizenznehmer bzw. dem Sportler im Zweifelsfall eine Messung vornehmen zu lassen. Zur Messung sind nur Schweizer Agility-Richter berechtigt.

Ein Hund muss zwingend in der eingeteilten Kategorie starten. Zuwiderhandlungen ziehen Sanktionen nach sich. Die in der falschen Kategorie erzielten Resultate werden aberkannt.

Ist ein Hund in der eingemessenen Kategorie gestartet, muss auf Grund von Nachmessungen aber in eine andere Kategorie umgeteilt werden, werden die in der falschen Kategorie erzielten Resultate aberkannt. Auch die ARL-Punkte und aufstiegsberechtigten Platzierungen sind somit verloren. Der Hund behält die Leistungsklasse.

8.1.1 Messung von Hunden

Die Voraussetzungen und das Vorgehen von Messungen werden in der Weisung Grössenmessung Hunde definiert.

8.2 Arbeitsklassen der Hunde

Jeder Hund startet an seinem ersten Wettbewerb in der tiefsten Klasse seiner Kategorie. Folgende Klassen (in aufsteigender Reihenfolge) bestehen pro Kategorie:

1, 2 und 3

Für die Zugehörigkeit zu einer Arbeitsklasse sind ausschliesslich die erreichten Resultate in Agility- und Jumping-Wettbewerben massgebend. Die Einteilung in eine Arbeitsklasse lautet auf den Hund und ist unabhängig davon, wer den Hund an Wettbewerben führt. Der Hundeführer ist selbst dafür verantwortlich, dass er in der korrekten Klasse startet. Stellt die TKAMO diesbezüglich Fehler fest, so werden die zu Unrecht erlangten Resultate immer aberkannt. Zudem kann die TKAMO gegen den fehlbaren Hundeführer Sanktionen aussprechen. Die verursachten Aufwendungen können in Rechnung gestellt werden.

8.3 Auf- und Abstiegsriterien für die Arbeitsklassen

Jeder Hund muss die zum Aufstieg geforderten Resultate erbringen, bevor er in der nächst höheren Klasse startberechtigt ist. Ein Klassenwechsel am selben Wettkampftag ist nicht möglich.

Um in der erreichten Arbeitsklasse startberechtigt zu bleiben, muss der Hund die von der TKAMO festgelegten Bestätigungskriterien erfüllen, ansonsten er wieder in die nächst tiefere Arbeitsklasse absteigen muss.

8.3.1 Aufstieg

Zum Erreichen der Aufstiegsberechtigung dürfen zwischen dem ersten und letzten geforderten Resultat nicht mehr als 24 Monate liegen. Für einen Wiederaufstieg zählen nur die nach dem Abstiegstermin erreichten Resultate.

Man kann aufsteigen nach einer bestimmten Anzahl Resultate im offiziellen Agility und Jumping Wettbewerb. Die Aufstiegsriterien werden pro Kategorie/Klasse durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

8.3.2 Abstieg

Aus der Klasse 3 und der Klasse 2 muss wieder absteigen, wer die von der TKAMO festgelegten Bestätigungskriterien nicht erfüllt.

Die Bestätigungskriterien werden pro Kategorie/Klasse durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

Ein Abstieg in die nächst tiefere Klasse ist freiwillig jederzeit möglich. Für einen Wiederaufstieg zählen nur die nach dem Abstiegstermin erreichten Resultate.

9 WETTBEWERBE

9.1 Wettbewerbe an Agility-Wettkämpfen

Es gibt zwei Typen von Wettbewerben: Offizielle Wettbewerbe und Spiele. Zu den offiziellen Wettbewerben nach FCI gehören Agility- und Jumping-Wettbewerbe.

Zu den inoffiziellen und nur in der Schweiz gültigen Wettbewerben gehören:

Oldies: Agility und Jumping-Läufe gem. Weisung Oldies Agility

An einem Agility-Wettkampf ist die Durchführung eines Agility- und eines Jumping-Wettbewerbs mit eigener Rangliste pro Kategorie und Klasse zwingend vorgeschrieben. Die TKAMO kann auf Antrag Ausnahmen bewilligen, welche in der offiziellen Ausschreibung berücksichtigt werden müssen. Für TKAMO-Anlässe können abweichende Regelungen erlassen werden.

Die Verwendung des identischen Parcoursverlaufs innerhalb der gleichen Klasse für verschiedene Kategorien ist zulässig.

Um einen Parcours aufzustellen, verwendet der Richter die von der TKAMO anerkannten Hindernisse nach seinem Gutdünken innerhalb der reglementarischen Vorschriften. Pro Parcours dürfen der Slalom, der Sacktunnel, das Viadukt/Mauer und der Pneu nur einmal durchlaufen werden.

Der Unterschied zwischen einem Agility-, respektive Jumping-Wettbewerb für die Klassen 1, 2 oder 3 besteht aus der Abstufung des Schwierigkeitsgrads des Parcours. In der Klasse 1 können zusätzlich die Standardzeiten abgestuft werden. Bei Spielen kann der gleiche Parcoursverlauf für mehrere Kategorien und Klassen verwendet werden.

Beim Bau des Parcours hat der Richter nur regelkonforme Geräte zu verwenden.

In der Klasse 1 darf der Doppelsprung nicht eingesetzt werden.

Der Sacktunnel, Doppelsprung, Pneu und der Weitsprung sind so zu platzieren, dass ein Ansprung in gerader Linie vom vorherigen Gerät aus möglich ist. Auch der Weg vom Sacktunnel zum darauffolgenden Gerät muss geradlinig sein.

Das erste Gerät im Parcours muss eine einfache Hürde sein. Das letzte Gerät muss eine einfache Hürde oder eine Doppelhürde sein.

9.1.1 Agility-Wettbewerbe

Das Resultat des Agility-Wettbewerbs wird im TKAMO-System eingetragen. Ein Agility-Wettbewerb muss drei unterschiedliche Kontaktzonengeräte aufweisen (mit Ausnahme von höherer Gewalt); maximal dürfen (nach Ermessen des Richters) vier Kontaktzonengeräte in einem Parcours der Arbeitsklasse 2 oder 3 genutzt werden.

9.1.2 Jumping-Wettbewerbe

Das Resultat des Jumping-Wettbewerbs wird im TKAMO-System eingetragen.

9.1.3 Spiele

Sie sind der Initiative der einzelnen Vereine überlassen. Diese Spiele müssen im Sinne des Agility-Sports bleiben und die Sicherheit von Hund und Sportler gewährleisten. Der Richter gibt die Regeln vor jedem Wettbewerb bekannt. Die Anzahl von Spielen wird vom Organisator unter Berücksichtigung der verfügbaren Zeit und der Anzahl der eingeschriebenen Hunde festgelegt.

9.2 CACIAG

Das Certificat d'Aptitude au Championnat International d'Agility (CACIAG) kann gemäss den Bestimmungen der FCI erworben werden.

9.3 Auslandresultate

Im Ausland erzielte Resultate können für den Aufstieg, Abstieg und Bestätigung angerechnet werden, falls die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- a) Das Resultat wurde in einem offiziellen Agility- oder Jumping-Wettbewerb erzielt.
- b) Das Resultat wurde an einem Turnier eines Veranstalters erzielt, welcher einer FCI Landesorganisation angehört und gemäss FCI Reglement oder Reglement der FCI angehörenden Landesorganisation gerichtet wurde.
- c) Das Resultat wurde in der Arbeitsklasse 1, 2 oder 3 gemäss FCI erzielt.
- d) Das Resultat wurde in einer offiziellen FCI Kategorie erzielt.
- e) Das Resultat wurde gemäss der in der Schweiz eingeteilten Kategorie und Klasse erzielt.
- f) Das Resultat erfüllt die Aufstiegs- oder Bestätigungskriterien der TKAMO.
- g) Das Resultat wurde in der von der TKAMO verlangten Form (Weisung Auslandresultateingabe) innerhalb von 10 Tagen nach dem Turnier im System eingereicht.
- h) Eine allfällige Bearbeitungsgebühr wurde fristgerecht bezahlt. Bei Nichtbezahlen der Bearbeitungsgebühr wird das Resultat aberkannt.

Im Zweifelsfall entscheidet die TKAMO über die Gültigkeit eines Resultats.

Auslandresultate werden für die Qualifikation zur Schweizermeisterschaft (ARL/ACR) nicht gewertet.

10 GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN

Das Reglement wurde anlässlich der DKAMO vom 28.08.2021 beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am 13.10.2021 auf Antrag der TKAMO genehmigt.

Das Reglement tritt per 01.01.2022 in Kraft.

Hansueli Beer
Präsident SKG

Béat Leuenberger
Vizepräsident SKG

Peter Feer
Präsident TKAMO

Sascha Grunder
Vizepräsident TKAMO