



WETTKAMPFORDNUNG
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft SKG
für die Sportarten

AGILITY MOBILITY OBEDIENCE

REGLEMENT
Agility Schweizermeisterschaft
für ~~Vereine~~ für Mannschaften

gültig ab 01.01.2022 ~~18~~

INHALTSVERZEICHNIS

1. TEAM-AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT	53
2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	53
2.1 Koordination	53
2.2 Qualifikation und Final	53
2.3 Veranstalter und Durchführung	53
2.4 Termine TASM	53
2.5 Organisation	53
2.5.1 Administration	53
2.5.2 Sponsoring	64
2.5.3 Ehrenpreise	64
2.5.4 Finanzen	64
2.5.5 Anforderungen an die Veranstalter	64
3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND MANNSCHAFTSREGISTRIERUNG	64
3.1 Vereine	64
3.2 Mannschaften	74
3.3 Teams	75
3.4 Anmeldung und Mannschaftsnummer	75
3.5 Mutationen	75
4. DISZIPLINEN UND WERTUNGEN	86
4.1 Agility und Jumping	86
4.1.1 Korrekturfaktor Kategorie	86
4.2 Stafette	97
4.2.1 Disziplinen und Richter	97
4.2.1.1 Zeit-Fehler-Aus	108
4.2.1.2 Agility	118
4.2.1.3 Gambler	118
4.2.1.4 Jumping	119
4.2.2 Start- / Ziellinie	119
4.2.3 Rangierung Stafette	129
4.3 Ranglisten	129
4.3.1 Tagesranglisten	129
4.3.2 Gesamtranglisten Qualifikation	1240
4.3.3 Finalqualifikation	1340
5. FINAL	1340
5.1 Titelverteidiger	1341
6. GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN	1412

FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.1.....AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE.....Fehler! Textmarke nicht definiert.3

**FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.2.....ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.1.....Koordination
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.2.....Qualifikation und Final
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.3.....Veranstalter und Durchführung
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.4.....Termine ASMV
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.....Organisation
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.1.....Administration
Fehler! Textmarke nicht definiert.3**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.2.....Sponsoring
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.3.....Ehrenpreise
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.4.....Finanzen
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.2.5.5.....Anforderungen an die Veranstalter
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.3.....TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND MANNSCHAFTSREGISTRIERUNG.....Fehler! Textmarke nicht definiert.4

**Fehler! Linkreferenz ungültig.3.1.....Vereine
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.3.2.....Mannschaften
Fehler! Textmarke nicht definiert.4**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.3.3.....Teams
Fehler! Textmarke nicht definiert.5**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.3.4.....Anmeldung und Mannschaftsnummer
Fehler! Textmarke nicht definiert.5**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.3.5.....Mutationen
Fehler! Textmarke nicht definiert.5**

**FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.4.....DISZIPLINEN UND WERTUNGEN
Fehler! Textmarke nicht definiert.6**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.4.1.....Agility und Jumping
Fehler! Textmarke nicht definiert.6**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.4.1.1.....Korrekturfaktor Kategorie
Fehler! Textmarke nicht definiert.6**

**Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.....Stafette
Fehler! Textmarke nicht definiert.7**

Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.1	Disziplinen und Richter
Fehler! Textmarke nicht definiert.7	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.1.1	Zeit-Fehler-Aus
Fehler! Textmarke nicht definiert.8	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.1.2	Agility
Fehler! Textmarke nicht definiert.8	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.1.3	Gambler
Fehler! Textmarke nicht definiert.9	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.1.4	Jumping
Fehler! Textmarke nicht definiert.9	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.2	Start- / Ziellinie
Fehler! Textmarke nicht definiert.9	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.2.3	Rangierung Stafette
Fehler! Textmarke nicht definiert.10	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.3	Ranglisten
Fehler! Textmarke nicht definiert.10	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.3.1	Tagesranglisten
Fehler! Textmarke nicht definiert.10	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.3.2	Gesamtranglisten Qualifikation
Fehler! Textmarke nicht definiert.10	
Fehler! Linkreferenz ungültig.4.3.3	Finalqualifikation
Fehler! Textmarke nicht definiert.11	
FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.5	FINAL
Fehler! Textmarke nicht definiert.11	
Fehler! Linkreferenz ungültig.5.1	Titelverteidiger
Fehler! Textmarke nicht definiert.11	
FEHLER! LINKREFERENZ UNGÜLTIG.6	GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN
Fehler! Textmarke nicht definiert.12	

1. TEAM-AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE

Die Agility Schweizermeisterschaft für Mannschaften für Vereine (nachstehend ASMVASMM-genannt) ist eine Mannschaftsmeisterschaft für Vereine und wird jährlich ausgetragen.

Eine ASMVASMM-Saison gliedert sich in drei Phasen:

1. Registrierung der Mannschaften
2. Qualifikationswettkämpfe
3. Final

2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

2.1 Koordination

Die Koordination der ASMVASMM erfolgt durch die TKAMO. Die TKAMO kann dazu eine Kommission bilden und Dritte als Organisationskomitee (nachstehend ASMVASMM OK genannt) mit der Durchführung der ASMVASMM beauftragen.

2.2 Qualifikation und Final

Die ASMVASMM besteht aus einem oder mehreren Qualifikationswettkämpfen und einem Finalwettkampf. Die Anzahl der Qualifikationswettkämpfe ist abhängig von der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Die Qualifikationswettkämpfe können als reiner ASMVASMM-Wettkampf oder als Bestandteil eines grösseren Wettkampfs organisiert werden.

2.3 Veranstalter und Durchführung

Die Qualifikationswettkämpfe und der Final der ASMVASMM müssen durch Vereine der SKG durchgeführt werden (nachstehend Veranstalter genannt). Veranstalter können sich bei der TKAMO um die Durchführung eines Wettkampfs bewerben oder die TKAMO nimmt mit den aus ihrer Sicht in Frage kommenden Veranstaltern zwecks Übernahme einer Veranstaltung Kontakt auf. Die Vergabe für die Durchführung eines ASMVASMM-Qualifikationswettkampfs oder des Finals erfolgt durch die TKAMO.

2.4 Termine ASMVASMM

Die Austragungsdaten der Qualifikationswettkämpfe und des Finals der ASMVASMM werden von der TKAMO in Absprache mit den Veranstaltern bestimmt und publiziert. Die Qualifikationswettkämpfe der ASMVASMM dürfen nicht mit der WM, anderen internationalen Veranstaltungen und deren Qualifikationsläufen, der Agility Schweizermeisterschaft Einzel oder dem Championat Romand zusammenfallen. Ausnahmen hierzu regelt die TKAMO.

2.5 Organisation

2.5.1 Administration

Für die Administration der ASMVASMM ist die TKAMO verantwortlich. Sie kann die administrativen Arbeiten an ein ASMVASMM OK delegieren, dessen Mitglieder sie bestimmt.

Die administrativen Aufgaben umfassen insbesondere:

- Ausschreibung und Administration der Mannschaftsanmeldung
- Koordination der Wettkämpfe mit den Veranstaltern
- Unterstützung der Veranstalter, insbesondere bei der Bestimmung der Richter
- Zusammenführen und Publizieren der Gesamtranglisten

- Unterstützung und Mithilfe bei der Durchführung des ~~ASMV~~ASMM Finals

2.5.2 Sponsoring

Die Zusammenarbeit mit einem Sponsor für die ~~ASMV~~ASMM ist wünschenswert. Vertragliche Vereinbarungen und die Koordination erfolgen durch die TKAMO. Jeder Veranstalter ist an die zwischen der TKAMO und ihren Sponsoren getroffenen Vereinbarungen gebunden. Es steht dem Veranstalter frei, weitere Sponsoren zu verpflichten.

2.5.3 Ehrenpreise

~~ASMV~~ASMM-Qualifikation

Der Veranstalter ist für die Beschaffung sämtlicher Ehrenpreise etc. für die Siegerehrungen der Agility-, Jumping- und Stafetten-Wettbewerbe sowie weiterer durchgeführter Wettbewerbe verantwortlich.

Die TKAMO / das OK ~~ASMV~~ASMM beschafft und liefert pro Kategorie die Ehrenpreise für die ersten drei Mannschaften der Tageswertung (ein Ehrenpreis pro Mannschaft).

~~ASMV~~ASMM-Final

Der Veranstalter ist für die Beschaffung sämtlicher Ehrenpreise etc. für die Siegerehrungen für die Agility-, Jumping- und Stafetten-Wettbewerbe verantwortlich.

Die SKG und die TKAMO stellen zusätzliche Ehrenpreise für die drei Schweizermeister und die Ränge 2 und 3 für ~~Large, Medium und Small~~alle Kategorien zur Verfügung (ein Ehrenpreis pro Mannschaft).

2.5.4 Finanzen

Die ~~ASMV~~ASMM wird durch folgende Posten finanziert:

- Anmeldegebühr Mannschaft
- Sponsoring-Vereinbarungen TKAMO
- Weitere Sponsoren

Die Höhe der Anmeldegebühr wird von der TKAMO jedes Jahr festgelegt und publiziert.

2.5.5 Anforderungen an die Veranstalter

Für die Durchführung von ~~ASMV~~ASMM Wettkämpfen muss der Veranstalter Mindestanforderungen erfüllen. Diese sind im Pflichtenheft für Veranstalter geregelt.

Zudem müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- keine Limitierung betreffend startberechtigter Klassen
- getrennte Ranglisten pro Kategorie und Klasse für Agility und Jumping

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND MANNSCHAFTSREGISTRIERUNG

3.1 Vereine

An der ~~ASMV~~ASMM können ~~ausschliesslich Mannschaften~~Teams Mannschaften bilden, die einer von Agility betreibenden Lokalsektionen und oder Rasseclubs (bzw. deren Ortsgruppen) der SKG ~~teilnehmen~~angehören. Die Zusammensetzung der Mannschaft ist nicht zwingend auf dieselbe Vereinszugehörigkeit der Teams beschränkt.

3.2 Mannschaften

Betreffend Zugehörigkeit zu einer Leistungsklasse bestehen keinerlei Einschränkungen.

Eine vollständige Mannschaft besteht aus max. 4 Teams und max. 2 Reserve-Teams pro Kategorie

~~Small: — 3 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)~~

~~Medium: — 3 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)~~

~~Large: — 4 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)~~

Eine Mannschaft kann an mehr als einem Qualifikationswettkampf teilnehmen, sofern alle gemeldeten Mannschaften mindestens eine Qualifikation bestreiten können und es die Anzahl der Qualifikationswettkämpfe erlaubt.

Das ~~ASMV~~ASMM OK kann zu Beginn der Saison die Anzahl Starts pro Mannschaft limitieren.

3.3 Teams

- Teams bestehen aus Hund (identifiziert via Lizenznummer) und Hundeführer.
- Alle teilnehmenden Hunde benötigen eine gültige Agility-Lizenz der TKAMO.
- Die teilnehmenden Hundeführer müssen Mitglied des gemeldeten Vereins sein.
- Ein Hund kann nur in einer Mannschaft starten.
- Ein Hundeführer kann pro Mannschaft mit mehreren Hunden vertreten sein.
Pro Mannschaft darf aber maximal 1 Hundeführer mit maximal 2 Hunden an einem Qualifikationswettkampf oder dem Final in die Wertung kommen.

3.4 Anmeldung und Mannschaftsnummer

Nach der offiziellen Ausschreibung der ~~ASMV~~ASMM meldet jeder Verein seine Mannschaft(en) unter Nennung der Teams bei der TKAMO an.

Die Anmeldung muss eine komplette, startberechtigte Mannschaftszusammenstellung beinhalten.

Die Anmeldungen müssen bis zum von der TKAMO festgelegten Anmeldeschluss und in der festgelegten Form eintreffen.

Die TKAMO entscheidet über die Richtigkeit der Anmeldung gemäss Ausschreibung und bestätigt der Mannschaft die Startmöglichkeit mit der Zustellung der Mannschaftsnummer, die für die gesamte ~~ASMV~~ASMM Saison gültig ist. Die Mannschaftszusammenstellungen werden auf der offiziellen Website der TKAMO / ~~ASMV~~ASMM publiziert.

3.5 Mutationen

Mutationen der Mannschaftszusammensetzung (Teams hinzufügen oder herausnehmen und Hundeführerwechsel sowie die Benennung der an einem bestimmten Wettkampf in die Wertung kommenden Teams) können die gesamte ~~ASMV~~ASMM Saison hindurch unter Einhaltung der nachfolgenden Kriterien erfolgen:

- Die Mutation muss mit dem offiziellen Mutationsformular via Internet erfolgen.
- 7 Tage vor einem ~~ASMV~~ASMM Wettkampf können in einer startenden Mannschaft keine Mutationen der Teams mehr erfolgen.
- Ein Nachmelden eines Ersatzteams, welches offizielles Mitglied der Mannschaft ist, kann beim Veranstalter bis 18 Stunden vor der ersten Startnummernausgabe des ~~ASMV~~ASMM Wettkampf erfolgen.

- Am Wettkampftag selbst dürfen bis 30 Minuten vor dem ersten Briefing des Wettkampfs nur noch die in die Wertung kommenden Teams geändert werden (Ausnahme: Stafette, siehe Punkt 4.2)
- Nach dem Bestreiten des Wettkampfes können wieder Mutationen ausgeführt werden, sofern sie nicht durch die zeitlichen Vorgaben einer nächsten Wettkampfteilnahme aufgehoben werden. Dabei bleiben Teams, welche einmal für eine Mannschaft in die Wertung gekommen sind, während der restlichen ~~ASMVA~~ASMM Saison dieser Mannschaft fest zugeteilt. Gleichzeitig kann bei diesen Teams kein Hundeführerwechsel mehr vorgenommen werden.
- Wird eine Mannschaftszusammenstellung so mutiert, dass sie nicht mehr der Minimalanzahl entspricht, scheidet die Mannschaft aus der laufenden ~~ASMVA~~ASMM Saison aus.
- Ziehen Mutationen Änderungen auf der offiziellen Mannschaftsliste nach sich, so sind diese zwingend dem ~~ASMVA~~ASMM OK mit dem Mutationsformular via Internet unter Einhaltung der oben genannten Frist zu melden.
- Betreffen Mutationen zudem einen Wettkampf, so sind diese auch zwingend dem Veranstalter bis spätestens 7 Tage vor dem Wettkampf mitzuteilen.

Ein Klassenwechsel der gemeldeten Hunde während einer ~~ASMVA~~ASMM Periode hat keinen Einfluss auf die Zusammensetzung der Mannschaft und muss dem ~~ASMVA~~ASMM OK nicht gemeldet werden. Alle Hunde bleiben startberechtigt.

Die Nichteinhaltung der aufgeführten Mutationsregeln oder der Einbezug eines nicht korrekt gemeldeten Teams kann zur Disqualifikation aus der gesamten laufenden Saison führen.

4. DISZIPLINEN UND WERTUNGEN

An der ~~ASMVA~~ASMM müssen folgende Wettbewerbe durchgeführt werden: Agility, Jumping und Stafette. Der Veranstalter kann zusätzlich Spiele anbieten.

Für alle Wettbewerbe muss eine elektronische Zeitmessung eingesetzt werden.

Eine Mannschaft kommt an einem Wettkampftag in die Wertung, wenn in mindestens einem Wettbewerb mindestens ein gemeldetes Team zum Start angetreten ist. Alle anderen nicht absolvierten Läufe und Wettbewerbe der gemeldeten Teams werden gegebenenfalls mit „Nicht gestartet“ gewertet und die Mannschaft und ihre Teams werden normal in den Ranglisten geführt.

4.1 Agility und Jumping

Diese Wettbewerbe werden gemäss gültigem Agility Reglement der TKAMO durchgeführt.

Jedes Team erhält dem Rang entsprechend ~~ASMVA~~ASMM Punkte. Für die Vergabe der ~~ASMVA~~ASMM Punkte müssen separate Ranglisten nötigenfalls um die nicht an der ~~ASMVA~~ASMM teilnehmenden Teams bereinigt werden.

4.1.1 Korrekturfaktor Kategorie

Die ~~ASMVA~~ASMM Punkte werden an jedem ~~ASMVA~~ASMM Wettkampf wegen den unterschiedlichen Startfeldgrössen der Klassen innerhalb einer Kategorie wie folgt ausgeglichen (gerundet auf eine Nachkommastelle):

$$\text{Korrekturfaktor Kategorie} = \frac{\text{kleinstes Startfeld Kategorie} + \text{grösstes Startfeld Kategorie}}{2}$$

Der Korrekturfaktor Kategorie wird am Wettkampftag sofort nach der Bereinigung der für die ~~ASMVA~~ASMM zu wertenden Teams ermittelt und muss gleichbleibend für den gesamten Wettkampf angewendet werden.

Jedes zu wertende Team erhält **ASMVASMM** Punkte nach der folgenden Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{ASMVASMM Punkte} = \frac{\text{Rang} \times \text{Korrekturfaktor Kategorie}}{\text{Anzahl Startende Klasse}}$$

Für **DIS, NK und NG** gelten folgende Regelungen:

Nicht klassierte (NK) oder disqualifizierte Teams (DIS) erhalten einen „Quasi-Rang“ ~~nach folgender~~ nachfolgender Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{„Quasi-Rang“} = \text{Anzahl gestartete Teams} \times 1.2$$

Nicht gestartete (NG) Teams erhalten einen „Quasi-Rang“ ~~nach folgender~~ nachfolgender Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{„Quasi-Rang“} = \text{Anzahl zum Start gemeldete Teams} \times 1.4$$

Jeder "Quasi-Rang" wird analog einem normalen Rang zur Berechnung der **ASMVASMM** Punkte verwendet.

4.2 Stafette

Die Stafette bildet den Abschluss eines **ASMVASMM** Wettkampfs. Die Mannschaften starten in der Reihenfolge der gestürzten Gesamtrangliste nach den Agility- und Jumping-Wettbewerben.

Für die Stafette kann eine Mannschaft maximal ein Team gegen ein Ersatzteam tauschen. Das Ersatzteam muss korrekt zum jeweiligen Wettkampf gemeldet und an diesem gestartet sein. Ein nur für die Stafette eingesetztes Ersatzteam wird in dieser Zusammensetzung (Hundeführer und Hund) als in die Wertung gekommen betrachtet und der Mannschaft fest zugeteilt, wobei die Agility- und Jumpingläufe dieser Qualifikation nicht in die Tageswertung mit einfließen. Der Wechsel für die Stafette muss dem Wettkampfbüro vor dem Beginn des Stafettenbriefings mitgeteilt werden und in die Mutationsliste eingetragen werden.

Die Teams einer Mannschaft starten hintereinander und absolvieren den Parcours in den vorgeschriebenen Disziplinen und gemäss den Bestimmungen des Agility Reglements. Ausnahme: für den Agility- und Jumping-Teil besteht keine Standardzeit.

4.2.1 Disziplinen und Richter

Die Stafette gliedert sich in Disziplinen, die in dieser Reihenfolge gelaufen und gerichtet werden:

Team 1	Zeit-Fehler-Aus (nur bei Large)	Richter 1
Team 2	<u>AgilityGambler</u>	Richter 2
Team 3	Gambler <u>Agility</u>	Richter 1
Team 4	Jumping	Richter 2

Die Beurteilung der Start- / Ziellinie erfolgt durch einen dritten Wettkampfrichter.

Für den Gambler und das Zeit-Fehler-Aus (ZFA) werden die erlaufenen Punkte in Zeitbonifikationen umgerechnet. Im Agility und Jumping werden die Fehler, Verweigerungen und Disqualifikationen in Zeitstrafen umgerechnet.

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

- Die Zeitmessung der Gesamtlaufzeit beginnt nach Ablauf der vorgegebenen Zeitspanne des Gamblers und endet mit der Überquerung des Zielsprungs durch den Hund des Jumping-Teams. Zur Gesamtlaufzeit werden je 30 Sekunden für den ZFA und Gambler ~~Die Gesamtlaufzeit einer Large Mannschaft beginnt nach Ablauf der vorgegebenen Zeitspanne oder bei Fehler im ZFA und endet mit der Überquerung des Zielsprungs durch den Hund des Jumping-Teams.~~

- ~~Die Gesamtlaufzeit einer Small oder Medium Mannschaft beginnt mit der Überquerung der Start-/Ziellinie durch den Hund des Agility Teams und endet mit der Überquerung des Zielsprungs durch den Hund des Jumping Teams.~~
- Für Start und Ziel müssen einfache Hürden (mit Pfosten markiert) eingesetzt werden. Diese Hindernisse sind sinnvoll zu positionieren.
- Der Pneu (Reifen), die Mauer und der Sacktunnel dürfen in der Stafette nicht eingesetzt werden.
- Die Startposition des Hundeführers des ersten Teams (~~Large: ZFA-Team; Medium/Small: Agility-Team~~) ist frei, der Hund muss jedoch hinter der Startlinie starten.
- Ein Hund darf vor dem Start nicht durch eine Hilfsperson in seiner Position fixiert werden.
- Die Startposition der weiteren Teams ist hinter der Startlinie. Der Hundeführer darf sich nicht im Parcours positionieren und den Hund abrufen.
- Agility und ZFA haben den gleichen Parcoursverlauf.
- Hindernisse, die nur dem Parcours einer anderen Disziplin angehören, gelten "als Luft" und werden nicht gerichtet. Ausnahme: wenn das Agility- oder Gambler-Team die Zeitmessung stoppt, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert.
- Drei oder mehr Verweigerungen führen nicht zu einer ~~Disqualifikation~~Disqualifikation, sondern werden wie Fehler fortlaufend gezählt.
- Wird im Agility oder Jumping ein Hindernis in der falschen Reihenfolge oder von der falschen Seite absolviert, wird jedes Mal eine Disqualifikation ausgesprochen. Der Parcours muss an der richtigen Stelle wieder aufgenommen werden, so dass alle Hindernisse vollständig absolviert sind und eine Gesamtlaufzeit der Mannschaft gemessen werden kann.

Zusätzlich gilt für die Wiederaufnahme des Parcours nach einer Disqualifikation:

- Fehler an zur Disziplin gehörenden Hürden und dem Weitsprung werden gerichtet und bewertet, unabhängig davon, ob es im Verlauf des Parcours vor oder nach der Stelle der Disqualifikation steht.
- Wird ein Hindernis / werden mehrere Hindernisse gar nicht gearbeitet, erfolgt eine Zeitstrafe in der Höhe von vier Disqualifikationen.

Jede klassierte Mannschaft erhält ~~ASM~~ASMM Punkte nach der folgenden Formel:

~~Small / Medium: Rang in der Stafette x 3~~

~~Large: Rang in der Stafette x 4~~

4.2.1.1 Zeit-Fehler-Aus

Der Start des ZFA-Teams erfolgt auf das vom Richter bestimmte Signal.

Im ZFA kann ein Team im Rahmen der vorgegebenen Zeitspanne beziehungsweise bis zum ersten Fehler in der festgelegten Reihenfolge Hindernisse absolvieren und Punkte sammeln. Danach muss das Team zurück über die Ziellinie. Hat ein Hund das letzte zum ZFA gehörende Hindernis vor Ablauf der Zeitspanne überquert, kann das Team den Lauf fortsetzen und weiter Punkte sammeln. Der Richter teilt im Briefing mit, an welchem Hindernis die Fortsetzung startet.

Die Zeitspanne für das Sammeln der Punkte beträgt 30 Sekunden und beginnt mit dem Überqueren der Startlinie durch den Hund. Die Messung der Zeitspanne erfolgt durch den Richter, der die Start-/ Ziellinie beurteilt. Er signalisiert den Ablauf der Zeitspanne durch einen lauten Pfiff.

Jedes noch vor dem Pfiff begonnene und korrekt absolvierte Hindernis wird mit 3 Punkten bewertet. Jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde.

4.2.1.2 Agility

~~Large:~~ Das Agility-Team darf erst starten, wenn das ZFA-Team die Ziellinie vollständig (Hund und Hundeführer) überquert hat. ~~Medium/Small: Der Start des Agility-Teams erfolgt auf das vom Richter bestimmte Signal. Jeder Fehler und jede Verweigerung wird mit 5 Sekunden, jede Disqualifikation mit 20 Sekunden Zeitstrafe bewertet~~

4.2.1.3 Gambler

Das Gambler-Team darf erst starten, wenn das Agility-Team die Ziellinie vollständig (Hund und Hundeführer) überquert hat.

Im Gambler kann ein Team im Rahmen der Grundregeln und der vorgegebenen Zeitspanne in einer selber festgelegten Reihenfolge Hindernisse absolvieren und Punkte sammeln. Nach Ablauf der Zeitspanne muss das Team zurück über die Ziellinie.

Die Zeitspanne für das Sammeln der Punkte beträgt 30 Sekunden und beginnt mit dem Überqueren der Startlinie durch den Hund. Die Messung der Zeitspanne erfolgt durch den Richter, der die Start-/ Ziellinie beurteilt. Er signalisiert den Ablauf der Zeitspanne durch einen lauten Pfiff.

Jedes korrekt absolvierte Hindernis wird mit Punkten bewertet; jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde.

Grundregeln

- Slalom und Zonenhindernisse werden maximal 2x gewertet
- nach Slalom und Zonenhindernissen muss ein Sprunghindernis oder ein Tunnel absolviert werden
- ein korrekt absolviertes Hindernis darf nicht unmittelbar wiederholt werden

Punkteschema

Slalom	6 Punkte
Laufsteg:	5 Punkte
Wand, Wippe	4 Punkte
fester Tunnel, Sacktunnel [†]	2 Punkte
Sprung, Weitsprung	1 Punkt

4.2.1.4 Jumping

Das Jumping-Team darf erst starten, wenn das Gambler-Team die Ziellinie vollständig (Hund und Hundeführer) überquert hat.

Jeder Fehler und jede Verweigerung wird mit 5 Sekunden, jede Disqualifikation mit 20 Sekunden Zeitstrafe bewertet

4.2.2 Start- / Ziellinie

Die Start- / Ziellinie ist markiert und wird im Briefing zur Stafette erklärt.

Ein Frühstart oder Wechselfehler wird mit einem Zeitzuschlag von 10 Sekunden bestraft.

Als Frühstart gilt im Agility- und ZFA, wenn ein Hund oder Hundeführer die Startlinie vor der Startfreigabe des Richters überquert.

~~† Der Sacktunnel darf laut Punkt 4.2.1 in der Stafette nicht eingesetzt werden. Somit werden im Gambler-Team auch keine Punkte für das Absolvieren des Sacktunnels vergeben. TKAMO-Entscheid vom 25.5.18.~~

Als Wechselfehler gilt im Gambler- und Jumping, wenn ein Hund oder Hundeführer die Startlinie überquert, bevor das vorher gestartete Team die Ziellinie korrekt überquert hat.

Als korrektes Überqueren der Ziellinie gilt, wenn Hund und Hundeführer die Ziellinie innerhalb der Markierungen vollständig überquert haben.

4.2.3 Rangierung Stafette

Als bessere Mannschaft wird diejenige klassiert, die gemäss folgender Formel die tiefere Wertungszeit erzielt:

Wertungszeit = Laufzeit minus Zeitbonifikationen plus Zeitstrafen

Mannschaften, die nicht mehr vollzählig sind und dadurch an der Stafette nicht mehr teilnehmen können, werden am Ende der Stafetten-Rangliste aufgeführt und erhalten einen Zuschlag von 15 Punkten zur Punktzahl der letztklassierten Mannschaft.

4.3 Ranglisten

4.3.1 Tagesranglisten

An den ~~ASM~~ASMM Wettkämpfen müssen vom Veranstalter folgende ~~ASM~~ASMM-Ranglisten geführt werden (reduziert auf Teams / Mannschaften, die an der ~~ASM~~ASMM teilnehmen):

- Agility, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Jumping, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Stafette pro Kategorie
- Mannschafts-Gesamtranglisten pro Kategorie
 - a) mit Details: alle Jumping- und Agility-Resultate, Stafette, Mannschaftstotal
 - b) Kurzform: Total Punkte pro Mannschaft

Bei Punktgleichheit in der Tagesrangliste entscheidet die bessere Klassierung in der Stafette.

Die TKAMO erlässt im Pflichtenheft für Veranstalter präzisierende Vorschriften für die Gestaltung und elektronische Übermittlung der Ranglisten.

4.3.2 Gesamtranglisten Qualifikation

Die Gesamtranglisten Qualifikation werden jeweils nach den Wettkämpfen durch das ~~ASM~~ASMM OK erstellt und veröffentlicht.

Die Punktzahl der Mannschafts-Gesamtranglisten wird unter den verschiedenen Qualifikationswettkämpfen wie folgt ausgeglichen (gerundet auf eine Nachkommastelle):

Korrekturfaktor Saison = $\frac{\text{Anz. Mannschaften Saison}}{\text{Anz. Qualifikationen}}$

(Korrekturfaktor Saison = Anzahl gemeldete Mannschaften der laufenden ~~ASM~~ASMM Saison dividiert durch Anzahl Qualifikationen der entsprechenden Kategorie)

~~ASM~~ASMM Gesamtpunktzahl = $\frac{\text{Tagesrang der Mannschaft} \times \text{Korrekturfaktor Saison} \times 10}{\text{Mannschaften am Wettkampftag}}$

(~~ASM~~ASMM Gesamtpunktzahl = Tagesrang multipliziert mit Korrekturfaktor Saison und dem Faktor 10 dividiert durch Mannschaften am Wettkampftag)

Die Gesamtpunktzahl wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Bei Mannschaften, die mehr als einen Qualifikationswettkampf bestritten haben, werden die Gesamtpunkte geteilt durch die Anzahl Starts geführt. Die Punktzahl wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Die Anzahl der für die laufende ~~ASMV~~ASMM Saison pro Kategorie gemeldeten Mannschaften wird zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses durch das ~~ASMV~~ASMM OK ermittelt und bleibt die ganze Saison hindurch unverändert. Ändert sich die Anzahl der Qualifikationen, so wird der Korrekturfaktor Saison neu berechnet und auf alle Ranglisten neu angewandt.

4.3.3 Finalqualifikation

Zur Qualifikation für den Final ~~ASMV~~ASMM ist die Rangierung in der Mannschaften-Gesamtrangliste massgebend.

Sind mehrere Mannschaften punktgleich auf dem letzten zu vergebenden Finalplatz klassiert, so sind alle auf diesem Rang klassierten Mannschaften für den Final qualifiziert.

Das ~~ASMV~~ASMM OK veröffentlicht die Liste der Finalisten. Verzichtet eine qualifizierte Mannschaft bis zum Anmeldeschluss des Finals auf die Finalteilnahme, rückt die nächst platzierte Mannschaft nach.

5. FINAL

Die Gesamtzahl der Finalplätze für alle Kategorien beträgt min. 25 und max. 45. Sie wird von der TKAMO gleichzeitig mit der Vergabe des Finalwettkampfs ~~ASMV~~ASMM festgelegt und publiziert.

Am Finalwettkampf nehmen pro Kategorie die besten Mannschaften gemäss Gesamtrangliste teil. Die Anzahl der Startplätze pro Kategorie wird im Verhältnis zur Anzahl Mannschaftsanmeldungen vergeben. ~~beträgt aber pro Kategorie mindestens:~~

~~Small: — 5 Mannschaften~~

~~Medium: — 5 Mannschaften~~

~~Large: — 15 Mannschaften~~

Der Finalwettkampf wird analog zu den Qualifikationswettkämpfen durchgeführt und gewertet.

Es werden keine Punkte aus der Qualifikation mitgenommen.

Bei Punktgleichheit in der Finalgesamtwertung entscheidet die bessere Klassierung in der Stafette.

Die Kategorien-Sieger der ~~ASMV~~ASMM tragen für ein Jahr den offiziellen Titel eines Agility Vereins-Schweizermeisters.

Es erfolgen ausser des offiziellen Agility Laufes keine Eintragungen im Leistungsheft.

5.1 Titelverteidiger

Für die Titelverteidigung ist der letzte Schweizermeister für den kommenden Final gesetzt, sofern maximal 1 neues Team hinzugefügt wird. Bei mehr Mutationen geht das Recht auf die Titelverteidigung verloren. Ist der Titelverteidiger nach Abschluss aller Qualifikationswettkämpfe durch die eigene Leistung für das Final qualifiziert, so stehen ihm die gleichen Mutationsmöglichkeiten offen wie den anderen Mannschaften.

6. GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN

Das Reglement wurde anlässlich der DKAMO vom ~~17.03.2018~~22.08.2021 beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am ~~27.04.2018~~22.09.2021 auf Antrag der TKAMO genehmigt.

Das Reglement tritt per 01.01.~~2018~~2022 in Kraft.

Hansueli Beer
Präsident SKG

Béat Leuenberger
Vizepräsident SKG

Präsident TKAMO

Vizepräsident TKAMO