

LEITFADEN für AGILITY RICHTER



Übersetzung aus dem Englischen zum besseren Verständnis.
Im Zweifel gilt immer die Formulierung im Original.

July 1 2023

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	3
2. Allgemeine Grundsätze für Richter	4
3. Moralische Gesichtspunkte beim Richten	4
4. Auftreten und Verhalten	4
5. Persönliche Gegenstände	5
6. Vorbereitung des Turniers	5
7. Briefing des Ringverantwortlichen und der Helfer	5
7.1 Schreiber	5
7.2 Auswertungsbüro	5
7.3 Ringeinweiser	6
7.4 Zeitnehmer	6
7.5 Ringverantwortlicher / Helfer	6
8. Briefing der Teilnehmer	6
9. Parcoursplanung	7
10. Parcoursbau	14
11. Standardzeit und Maximalzeit	15
12. Richten	15
13. Richten an spezifischen Geräten	16
13.1 Hürde	16
13.2 Kontaktzonengeräte	17
13.3 Weitsprung	17
13.4 Slalom	18
13.5 Reifen	19
14. Beurteilung von Situationen	19
14.1 Verweigerungen und daraus resultierende Entscheidungen	19
14.2 Kontaktzonen, Verweigerungen und Fehler	29
14.3 Beurteilen einer "Flugwippe"	32
14.4 Zweiter Richter	33
15. Anderes	33
15.1 Disqualifikationen	33
15.2 Verweigerungen	33
15.3 Start - Ziel	33
15.4 Wiederholungslauf	36
15.5 Nicht zum Wettbewerb zugelassen	36
15.6 Kategorien	36

1. Einführung

Dieser Richterleitfaden soll Richtern in allen Mitgliedsländern der FCI dabei helfen, zu demselben Verständnis/ derselben Auslegung der Regeln zu gelangen.

Der Leitfaden versucht nicht, bestehende Regeln zu ändern und steht nicht im Widerspruch zu diesen. Vielmehr soll er den Interpretationsspielraum beleuchten, der durch die Wortwahl und/ oder Zeichnungen im Regelwerk entsteht. Die Anwendung dieses Leitfadens ist bei FCI-Veranstaltungen wie den Weltmeisterschaften, der European Open, der Junior-Agility-European-Open sowie Wettkämpfen zur Vergabe des CACIAg verpflichtend.

Der englische Text dieses Leitfadens in seiner neusten Fassung dient stets als Referenz. Unterschiedliche Auslegungen können durch die Übersetzung in die verschiedenen Sprachen hervorgerufen worden sein.

Der Leitfaden ist auf eine Weise zusammengestellt, dass ständig neue Vorschläge hinzugefügt werden können. Er wird alle 2,5 Jahre überarbeitet: einmal in Verbindung mit der alle fünf Jahre stattfindenden Überarbeitung des Agility-Regelwerks der FCI; eine weitere Überarbeitung findet jeweils in der Zwischenzeit statt. Vorschläge sind gemäß des folgenden von der FCI-Agility-Kommission genehmigten Zeitplans einzureichen. Es ist stets die neuste Fassung des Leitfadens zu nutzen.

Zeitplan

	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Regelwerk gültig	01.01.2023					01.01.2028	
Diskussion/Entscheidungen					Februar		
Vorschläge				01.07.2026			
Treffen der Arbeitsgruppen				November	April		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Richterleitfaden gültig	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskussion/Entscheidungen	Februar		September /October			Februar	
Vorschläge			01.05.2025		01.10.2027		
Treffen der Arbeitsgruppen			Juni		November		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Geräterichtlinien gültig	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskussion/Entscheidungen	Februar		September /October			Februar	
Vorschläge			01.05.2025		01.10.2027		
Treffen der Arbeitsgruppen			Juni		November		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Internationaler Richter Workshop	Juli/August			März/April		Juli/August	

Den FCI-Mitgliedsländern wird empfohlen, die Geräterichtlinien anzuwenden und diese Empfehlungen bei nationalen Agility-Veranstaltungen umzusetzen.

2. Allgemeine Grundsätze für Richter

Ein Agility Richter hat sich stets vor Augen zu führen, dass Agility ein Vergnügen für den Hund, den Hundeführer und die Zuschauer sein sollte.

Ein Agility Richter hat einen Parcours zu entwerfen der sicher zu absolvieren ist.

Ein Agility Richter sollte in der Lage sein, einen Parcours zu entwerfen der sowohl vom Hund als auch vom Hundeführer unterschiedliche Fähigkeiten abverlangt.

Ein Agility Richter hat einen Parcours mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad zu entwerfen.

Ein Agility Richter sollte selbst einen Hund in diesem Sport geführt haben, um einschätzen zu können, wie man sich als Teilnehmer an einem Agility-Turnier fühlt.

Ein Agility Richter hat stets fair und gerecht sein. Persönliche Gefühle haben seine Entscheidungen nicht zu beeinflussen.

Ein Agility Richter hat standhaft, zuversichtlich und höflich sein.

Ein Agility Richter hat schnelle und verlässliche Entscheidungen zu treffen.

Ein Agility Richter muss in der Lage sein, seinen Parcours den vorherrschenden Bedingungen anpassen zu können, beispielsweise aufgrund des Wetters oder der Bodenbeschaffenheit.

Ein Agility Richter muss in der Lage sein, alle Hunde gleich zu Richten.

3. Moralische Gesichtspunkte beim Richten

Während seiner Tätigkeit ist der Richter streng, aber fair und stets höflich.

Der Richter hat kompetent und unparteiisch zu sein und ohne Theatralik zu handeln.

Der Richter sollte nicht in jeder Kleinigkeit einen Fehler suchen, wenn Zweifel bestehen, hat die Auslegung stets zugunsten des Hundes und des Hundeführers zu erfolgen.

Ein Agility-Richter hat alle Turnierteilnehmer auf dieselbe Art und Weise beurteilen.

Der Richter hat immer konzentriert zu sein und seine Entscheidungen ohne Zögern zu fällen. Wenn der Richter seine Entscheidung ändern möchte, sollte er das tun, bevor der nächste Hund startet.

Der Richter hält sich strikt an das Regelwerk und die **Bestimmungen**.

Ein Richter sollte mit einem Turnierteilnehmer im Ring keine Unterhaltung führen. Falls nötig, kann er dem Hundeführer kurz mitteilen, warum er disqualifiziert wurde.

Der Richter bespricht seine Entscheidungen oder die Parcours mit den Turnierteilnehmern erst, wenn er das Richten beendet hat.

Ein Richter kritisiert die Entscheidungen oder das Verhalten eines Richterkollegen nicht öffentlich, sondern versucht, diesen deswegen persönlich anzusprechen.

Ein Richter ist sich seiner Vorbildwirkung stets bewusst, selbst wenn er nicht als Richter amtiert.

4. Auftreten und Verhalten

Ein Agility-Richter hat passende Kleidung tragen, die ihn von den Turnierteilnehmern unterscheidet. Er sollte nichts tragen, wodurch seine Verbindung zu Vereinen, Turnierteilnehmern oder Sponsoren deutlich wird.

Ein Agility-Richter sollte sich immer angemessen benehmen und als würdiger Repräsentant der Sportart Agility auftreten.

Ein Agility-Richter hat Fehler und Verweigerungen durch Handzeichen anzeigen. Der Arm sollte dabei deutlich über den Kopf gehoben werden. Die Startfreigabe und Disqualifikationen sind eindeutig anzuzeigen, damit sowohl die Hundeführer als auch die Zuschauer die Entscheidung zweifelsfrei mitbekommen. Ein Agility-Richter sollte sich mit den Turnierteilnehmern oder Zuschauern auf keinerlei Diskussionen über seine Richterentscheidung einlassen.

5. Persönliche Gegenstände

Für einen Agility-Richter ist es empfehlenswert, die folgenden Gegenstände mitzuführen:

- Unterschriftsstempel
- Parcourspläne
- Pfeife (2 Stück - eine in Reserve)
- Messrad
- Regelwerk und Bestimmungen des Landes, in dem die Veranstaltung stattfindet
- Maßband
- Zubehör zum Einmessen der Hunde

6. Vorbereitung des Turniers

Der Agility-Richter sollte sich mit dem Prüfungsleiter in Verbindung setzen, um Folgendes zu klären / einzuholen:

- Welche Regeln und Richtlinien gelten (**beim Richten einer nationalen Veranstaltung**).
- Anordnung und Größe des Rings, in dem der Wettkampf abgehalten werden soll.
- Wo sich der Richtertisch befindet und in welchem Bereich mit den meisten Zuschauern (vielleicht sogar Verkaufsständen) zu rechnen ist.
- Eine Aufstellung der verfügbaren Hindernisse und eine Zusage, dass alle Geräte den Regeln entsprechen.
- Welche Kategorien und Klassen zu richten sind und wie viele Teilnehmer in jeder Klasse zu richten sind.
- Wie viele Helfer im Ring zur Verfügung stehen.
- Zeitplan.
- Ob die Zeitmessung elektronisch oder manuell erfolgt. **Wenn sie elektronisch ist, ob sie Kabellos ist oder nicht.**
- **Ob es möglich ist die Zeitmessung an Reifen, Weitsprung oder Mauer zu benutzen.**
- Ob Start und Ziel getrennt sind und wo sie sich im Ring befinden.
- ob Kopien der Parcourspläne vom Richter zur Verfügung gestellt werden sollen. Die Parcourspläne sind frühestens eine halbe Stunde, bevor der Parcoursbau beginnt, an die Helfer auszugeben.

7. Briefing des Ringverantwortlichen und der Helfer

Die Helfer und der Verantwortliche für den Ring (Ringsteward) müssen vollständig eingewiesen werden und wissen, was von ihnen erwartet wird. Diese Einweisung kann weniger ausführlich ausfallen oder gar den Organisatoren überlassen werden, wenn diese und die Helfer erfahrene Turnierausrichter sind.

Wichtig: Der Schreiber und die Zeitnehmer dürfen erst nach Beendigung einer Klasse ausgewechselt werden.

Die Ring- und Turnierverantwortlichen sowie die Helfer sind wie folgt einzuweisen:

7.1 Schreiber

- Wie der Richter Fehler, Verweigerungen und Disqualifikationen anzeigt.
- Wie ein Richterblatt auszufüllen ist.
- Dass stets der Richter und nicht der Hund zu beobachten ist, bis der Richter die Beurteilung des Hundes beendet hat.
- Wo sich der Richter während der Läufe befindet.
- Wo der Schreiber sich positionieren sollte, um den Richter stets sehen zu können – falls nötig, sich bewegen.
- Kommunikation zwischen Schreiber und Richter nach drei Verweigerungen.

7.2 Auswertungsbüro

- Dass der Agility-Richter die Ergebnisse während des Wettbewerbs kontrolliert.
- Dass die Richterblätter in der Startreihenfolge abzulegen sind.
- Dass der Richter umgehend zu informieren ist, sollte ein Problem auftreten.

7.3 Ringeinweiser

- Dass er dafür verantwortlich ist, dass die Startreihenfolge eingehalten wird.
- Dass stets die nächsten 3 bis 5 Teams am Start bereit stehen.
- Dass er Nichtstartende auf der Liste der Turnierteilnehmer kenntlich macht.
- Der Richter erklärt präzise, wann er möchte, dass der nächste Hund und Hundeführer den Ring betreten.

7.4 Zeitnehmer

- Erklären, wann die Zeitmessung auszulösen und zu stoppen ist.
- Erklären, dass die Zeitmessung schon ausgelöst werden muss, wenn:
 - das erste **Hindernis** übersprungen wird
 - das erste **Hindernis** unterlaufen wird
 - der Hund die Startlinie auf Höhe des ersten **Hindernisses** auf der linken oder rechten Seite übertritt,.
- Dass die Zeit niemals angehalten werden darf, bevor der Hund die Ziellinie überquert hat (außer der Hund wurde disqualifiziert).
- Die Zeit wird angehalten, wenn der Hund den letzte **Sprung** korrekt nimmt. Dies bedeutet, dass er von der korrekten Seite springt (ungeachtet dessen, ob die Stange fällt – Fehler!). Der Lauf ist noch nicht beendet und die Zeit wird noch nicht anzuhalten, wenn der Hund die letzte Hürde unterläuft oder an der linken oder rechten Seite daran vorbeiläuft.
- Dass die Zeit stets bis auf das Hundertstel einer Sekunde genau an den Schreiber weiterzugeben ist.
- Dass er den Hund erst nach der Freigabe des Richters starten lassen darf.
- Dass eindeutig zu signalisieren ist, wenn ein Hund die Maximalzeit überschreitet.
- Dass die Zeit für jeden Hund von derselben Position an der Start- und Ziellinie zu nehmen ist.
- Dass die Angaben auf der Stoppuhr erst dann zu löschen sind, wenn sichergestellt ist, dass der Schreiber die Zeit notiert hat (dem Schreiber die Uhr zeigen, damit er die Zeit auf dem Richterblatt vermerken kann).
- Dass die manuelle Zeit stets gilt, wenn die elektronische Messung ausfällt.

7.5 Ringverantwortlicher / Helfer

- Dass die zugeteilten Geräte zu kontrollieren sind, sodass sie für alle Hunde exakt gleich sind
- Dass die Höhe der Sprünge für alle Hunde einer Größenklasse gleich ist.
- **Wenn bei einer Hürde die Stange fällt und sie zweimal zu springen ist, sie so schnell wieder aufgelegt wird, dass der Hund die Hürde wieder springen kann.**
- Dass die zugewiesenen Aufgaben nicht vor Beendigung der Klasse eingestellt werden dürfen.
- Dass die Kontaktzonen oder sogar die gesamte Oberfläche des Gerätes in regelmäßigen Abständen zu reinigen ist, wenn die Umstände dies erfordern (beispielsweise bei schmutzigem Untergrund).

8. Briefing der Teilnehmer

Falls der Richter die Teilnehmer einweisen möchte, sollte er:

- Klären, ob eine Übersetzung nötig ist.
- Die Teilnehmer über die Parcourslänge sowie über die Laufzeiten informieren.
- Angeben, wie die Startfreigabe erteilt wird.
- Erklären, wie Fehler, Verweigerungen und Disqualifizierungen angezeigt werden und was nach einer Disqualifizierung geschieht.
- Die Hundeführer daran erinnern, dass sie ihren Lauf fortzusetzen haben, es sei denn, der Richter weist sie an anzuhalten.
- Die Hundeführer daran erinnern, in welchem Bereich (falls vorhanden) der Hund belohnt werden darf, nachdem der Lauf beendet ist.

9. Parcoursplanung

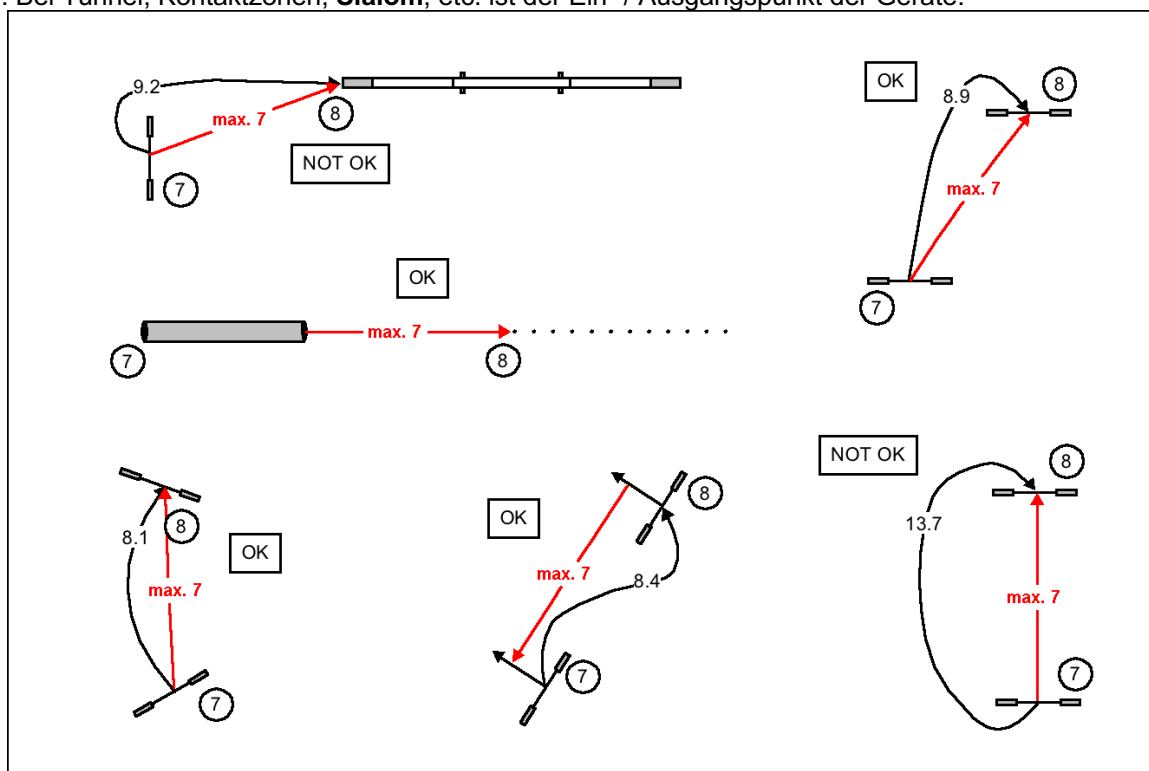
A) Der Parcoursplan ist maßstabsgetreu zu zeichnen und hat am Tag des Wettkampfs möglichst in Kopien verfügbar zu sein.

B) Einem Richter wird geraten so viele unterschiedliche Hindernisse wie möglich zu benutzen. Drei unterschiedliche Kontaktzonen (A-Wand, Laufsteg und Wippe) sind verpflichtend in einem Agility Parcours. Der Slalom muss in allen Parcours benutzt werden. **Es sollten nicht weniger als 7 Sprünge in jedem Parcours benutzt werden.**

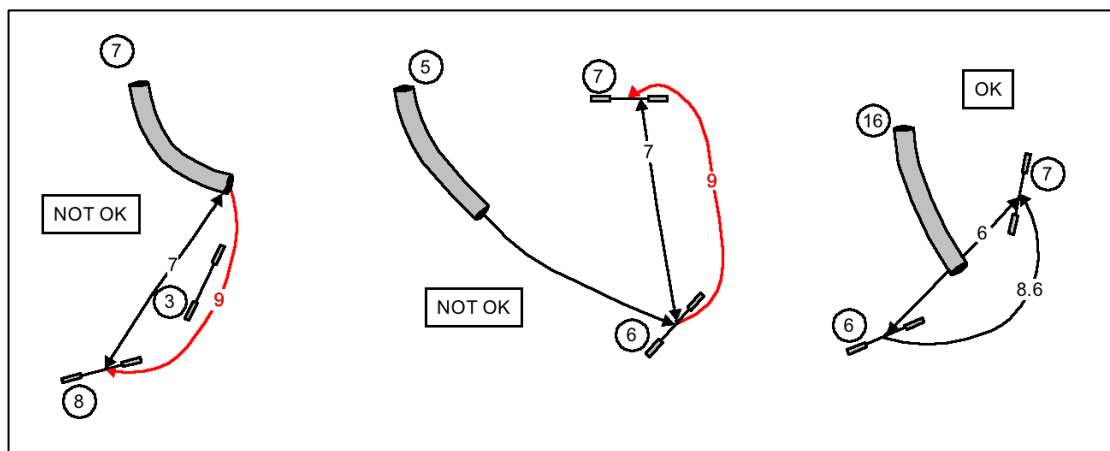
C) Die Geräte die dem Richter zur Verfügung stehen (14 Hürden, 1 Reifen, 1 Mauer, 1 Laufsteg, 1 A-Wand, 1 Wippe, 1 Slalom, 1 Weitsprung, 4 Tunnel (einer davon muss 3 - 4m lang sein) sind das maximum das ein Richter in einem Parcours benutzen kann.

D) Als erstes Hindernis kann der Richter eine einfache Hürde, Mauer, Weitsprung oder Reifen (im VDH nur eine einfache Hürde), und als letztes Hindernis eine einfache Hürde, Doppelhürde, Mauer, Weitsprung, oder Reifen benutzen (wenn die Zeitmessung das erlaubt).

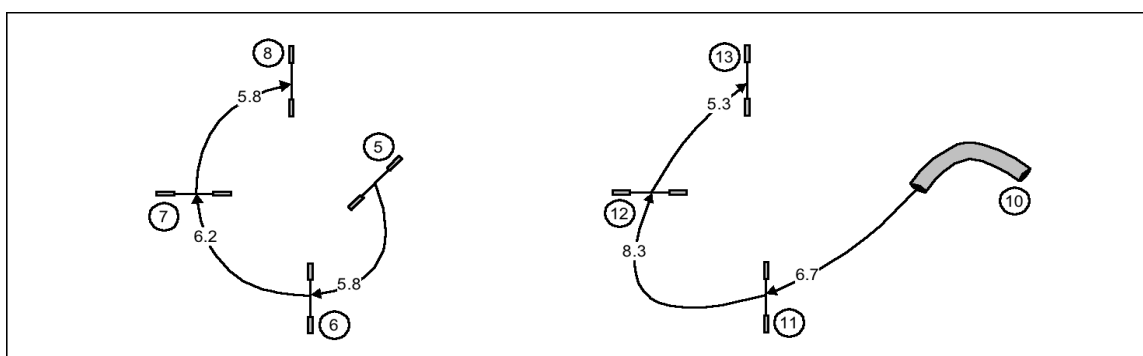
E) Der Mindestabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt auf der Lauflinie des Hundes 5m. Der Maximalabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt **in gerader Linie 7m und der auf der Lauflinie des Hundes 9m**. Beide Abstände sind vom Nominalpunkt, an dem der Hund das Hindernis verlässt bis zum Nominalpunkt an dem der Hund das nächste Hindernis erreicht, zu messen. Bei Hürden ist das der Mittelpunkt der Stange. Bei Tunnel, Kontaktzonen, **Slalom**, etc. ist der Ein- / Ausgangspunkt der Geräte.



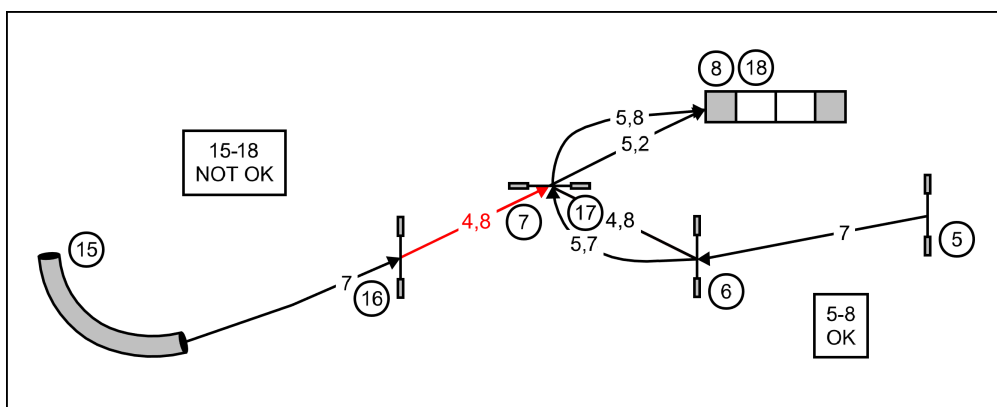
Der Abstand zwischen Hindernissen ist entlang der Linie zu messen, die die meisten Hunde nehmen werden, nicht entlang der Linie, die der Richter bevorzugen würde, damit die vorgeschriebenen Abstände eingehalten werden. **Dem Richter muss bewusst sein, dass der Maximalabstand zwischen Geräten 7m in gerader Linie und 9m auf der Lauflinie des Hundes beträgt.**



Der rot markierte Laufweg des Hundes ist nicht realistisch. Ein realistischer Laufweg wird höchst wahrscheinlich die maximale Distanz überschreiten. Der Richter sollte sich im Klaren darüber sein, dass Hunde in unterschiedlichen Größenklassen oft zumindest leicht unterschiedliche Laufwege haben.



Die Sequenz 6-7-8 ist exakt dieselbe wie die Sequenz 11-12-13. Jedoch nähert sich der Hund der Nummer 11 auf einer anderen Linie und seine Geschwindigkeit ist viel höher, sodass der Abstand zwischen 6-7 und 11-12 nicht derselbe ist. Durch die unterschiedliche Geschwindigkeit und Annäherung ändert sich die Lauflinie des Hundes zwischen 6-7 und 11-12 um etwa zwei Meter.

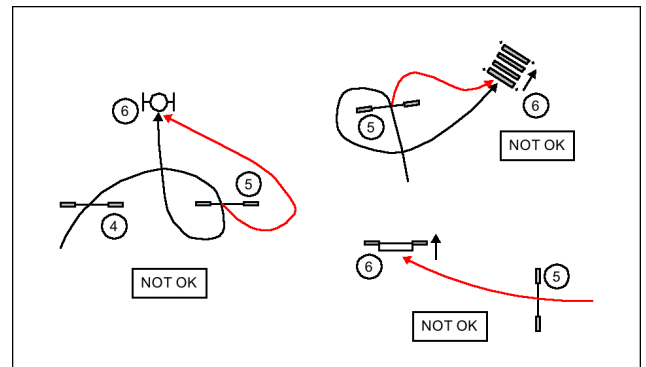


Die Distanz und der Winkel von 6-7 von rechts kommend ist dieselbe wie 16-17 von links aus gesehen. Beim Start von rechts (5) ist der Abstand zwischen den Geräten auf der Lauflinie des Hundes Regelkonform, und der Aufgang zur A-Wand ist sicher.

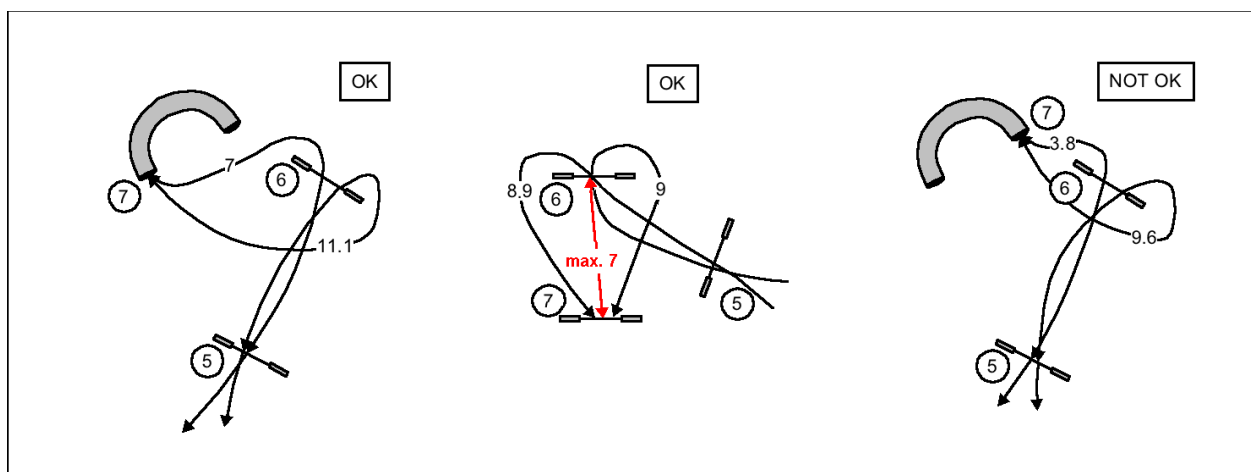
Startet man von links (15), werden die meisten Hunde eine Linie laufen die zwischen 16-17 kürzer ist als erlaubt und der Aufgang der Wand ist möglicherweise gefährlich weil der Hund sehr schnell und in einem schrägen Winkel auf die A-Wand trifft.

F) Aus Sicherheitsgründen legt das Regelwerk fest, dass Weitsprung, Reifen, Doppelhürde für den Hund in gerader Linie anlaufbar zu sein haben. Anlauf und Geschwindigkeit sind darüber hinaus bei Kontaktzonengeräten zu bedenken, wie das obige Beispiel zeigt.

Beispiele rechts: alle drei sind schlechte Situationen – die oberen beiden haben zwei mögliche Anlaufwege, von denen eine gefährlich sein kann. Der Richter sollte nicht riskieren, dass ein Hund die falsche Linie läuft. Das untere Beispiel spricht für sich selbst.

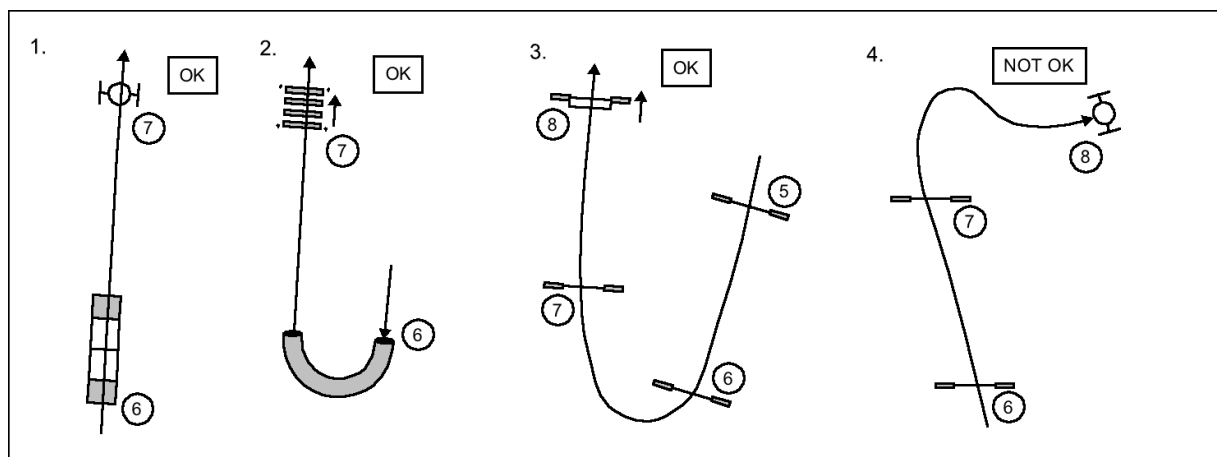


G) Gibt es zwei Linien, auf denen sich der Hund dem nächsten Gerät nähern kann, sind für die kürzeste Linie die im Regelwerk festgelegten Mindestabstände zu respektieren.

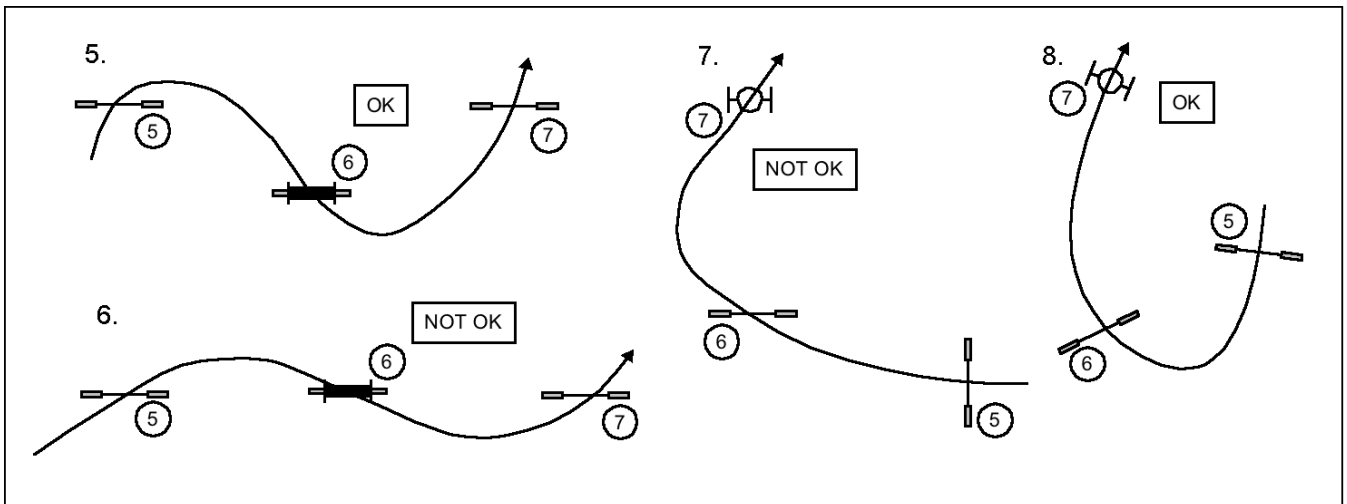


H) Aus Sicherheitsgründen ist die Mauer so zu stellen, dass für den Hund beim Überspringen keine Gefahr besteht, an die Türme zu stoßen. Enge Wendungen oder schlechte Anlaufwinkel sind zu vermeiden.

Gerader Anlauf auf alle Geräte, die einen geraden Anlauf erfordern:



1. Gerader Anlauf von der Kontaktzone auf den Reifen = OK, eine sehr eindeutige Situation.
2. Gerader Anlauf von einem Tunnel zum Weitsprung = OK, eine weitere sehr eindeutige Situation.
3. Gerader Anlauf von 3 zur Doppelhürde, der Hund hat bereits beim Überspringen der 7 einen geraden Anlauf zur Doppelhürde (die Linie vom Landepunkt zur 7 ermöglicht den geraden Anlauf).
4. **Schlechter Anlauf zum Reifen = NOT OK**



5. Aus der Linie vom Landepunkt zur 6 ergibt sich ein sicherer Anlauf auf die Mauer = OK.

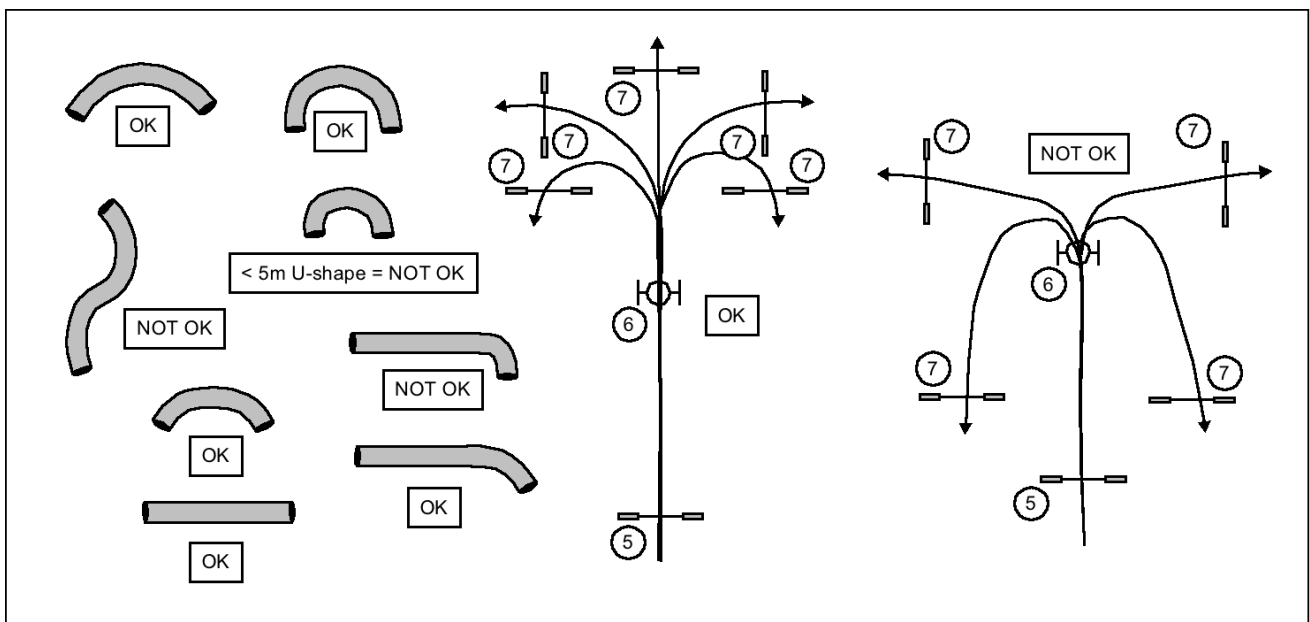
6. In dieser Situation (Welle) ist die Linie vom Landepunkt nach der 5 zur 6 zu eng als Anlauf zur Mauer = Gefahr für den Hund, an den Turm zu stoßen = NOT OK.

7. Obwohl die Hürde und der Reifen in gerader Linie stehen, ist der Anlauf zum Reifen, wegen der Linie von 5, nicht gerade = NOT OK

8. Gerader Anlauf von 6 zum Reifen. Nach der Landung hat der Hund einen geraden Anlauf zum Reifen (die Linie vom Landepunkt zum Reifen ermöglicht dem Hund einen geraden Anlauf) = OK

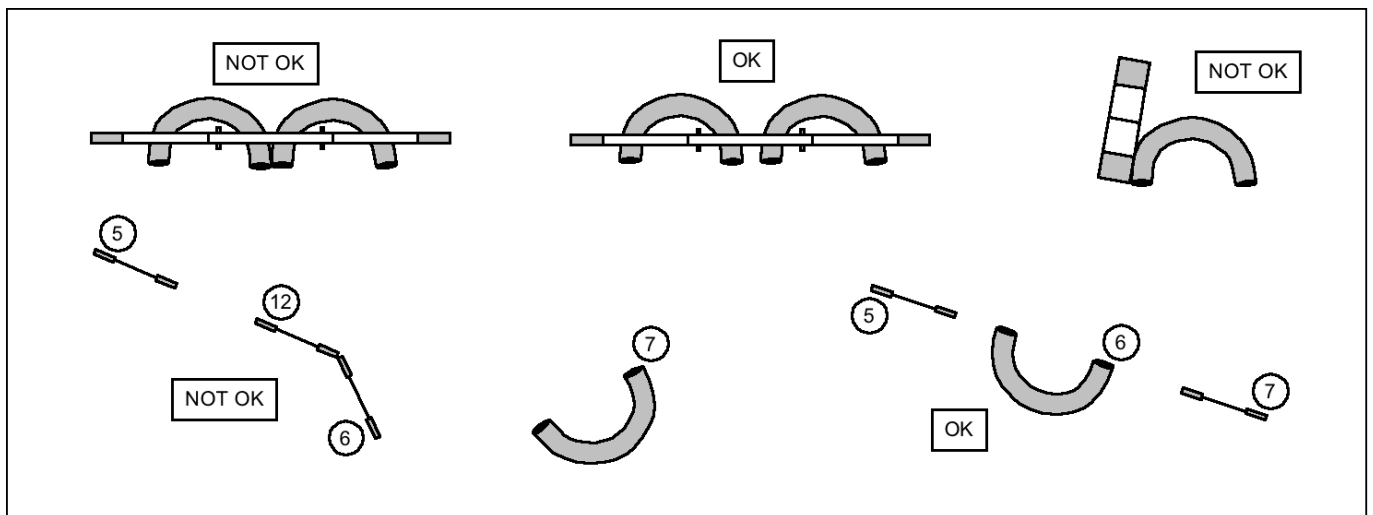
Wenn man sich Gedanken über den Anlauf zu den Geräten macht, die in gerader Linie anlaufbar sein müssen, sind die Anlaufwinkel UND die Geschwindigkeit des Hundes beim vorangegangenen Hindernis zu bedenken.

I) Tunnel / Reifen



- Feste Tunnel müssen immer in voller Länge ausgezogen sein.
- Ein fester Tunnel kann nur in eine Richtung gebogen werden = KEINE S-Form.
- Tunnel, die kürzer als 5 m sind, sollten keine Winkel von mehr als 90° aufweisen (Beispiele links).
- Enge Wendungen nach dem Reifen sind zu vermeiden, **auch wenn der Reifen das erste Gerät ist.**

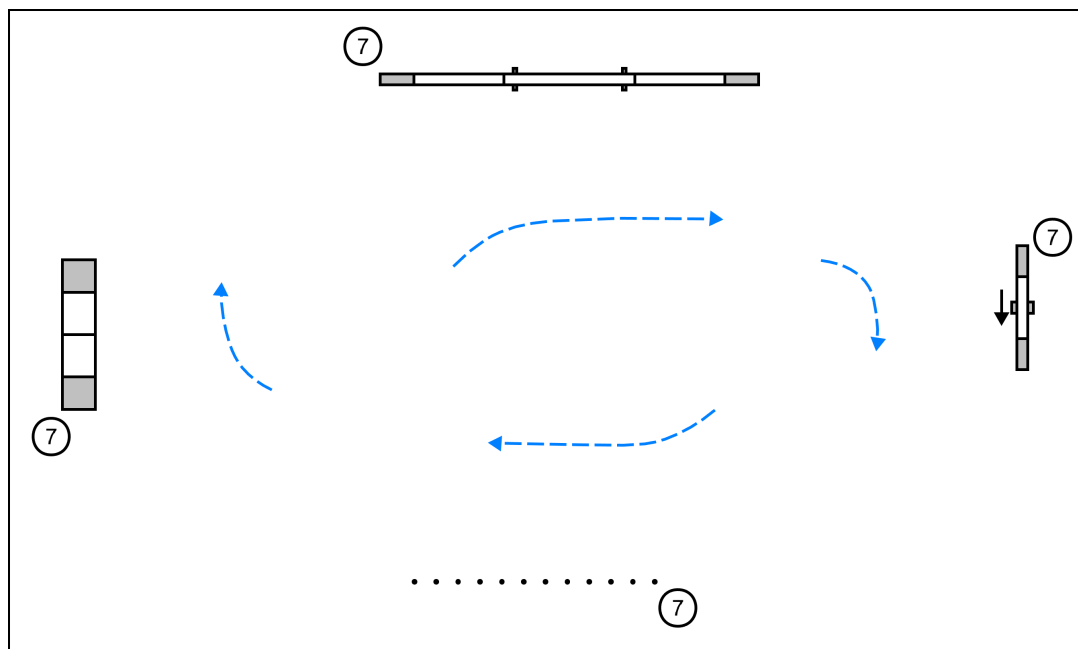
J) Die Hundeführer müssen die Möglichkeit haben, jedes Gerät auf beiden Seiten zu passieren. Der Abstand zwischen zwei Geräten hat mindestens einen Meter zu betragen (Tunnel unter dem Laufsteg oder der A-Wand sind die einzige Ausnahme). Auch der Abstand zwischen zwei Tunnelöffnungen muss mindestens 1m betragen.



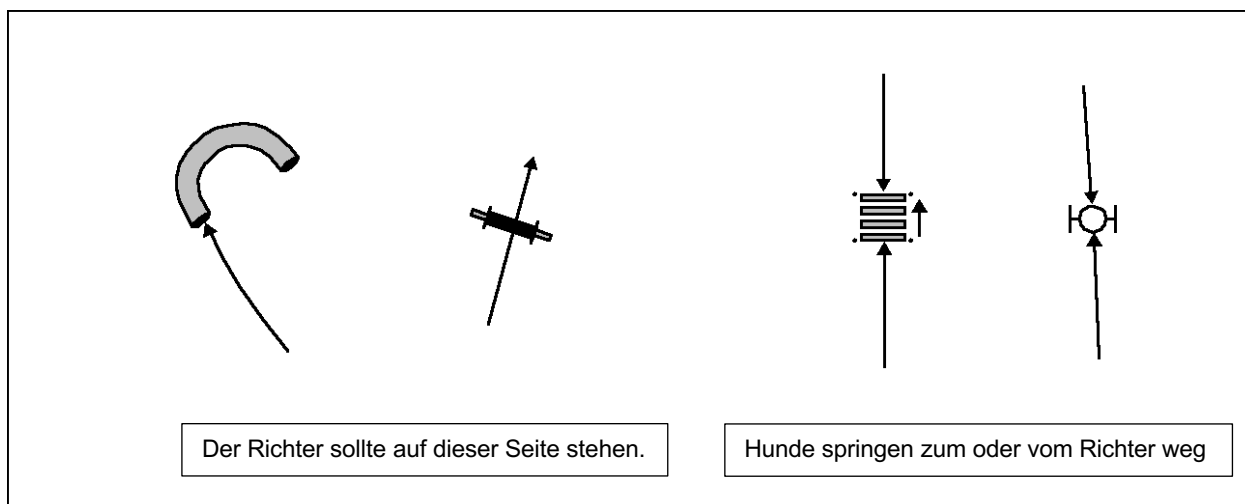
K) Abgesehen von den Hürden und der Doppelhürde können die Geräte in Primär- und Sekundärgeräte eingeteilt werden:

Primärgeräte: A-Wand - Laufsteg - Wippe - Slalom

Der Richter hat stets zu versuchen einen angemessenen Abstand zum Hund und eine gute Sicht zu haben, wenn dieser die Geräte überwindet (ohne dabei den Hundeführer / Hund zu stören oder zu behindern; nebenher laufen sollte vermieden werden). Primärgeräte aus zu großer Entfernung zu Richten wird nicht empfohlen.



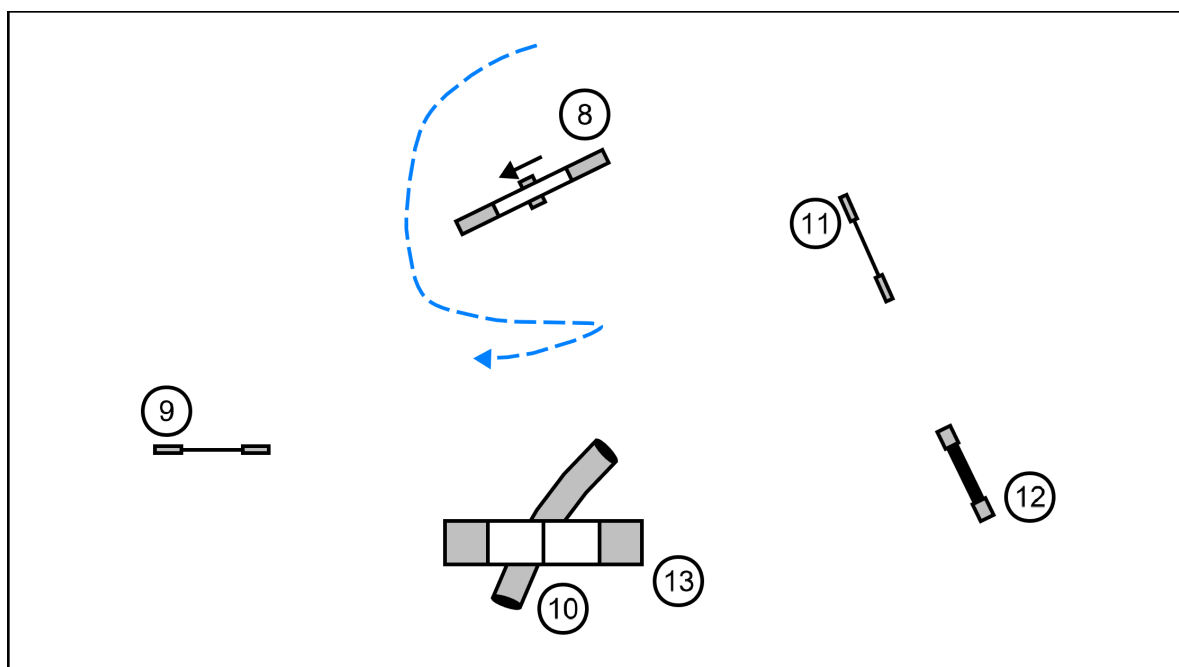
Sekundärgeräte: Fester Tunnel - Mauer - Weitsprung - Reifen



Bei Tunneln und der Mauer hat der Richter sicherzustellen, dass er sich in der richtigen Position befindet, um ein Vorbeilaufen, Abwenden oder das Wählen eines falschen Eingangs zu erkennen.

Bei Reifen und Weitsprung sollte der Hund entweder auf den Richter zu oder von ihm weg springen.

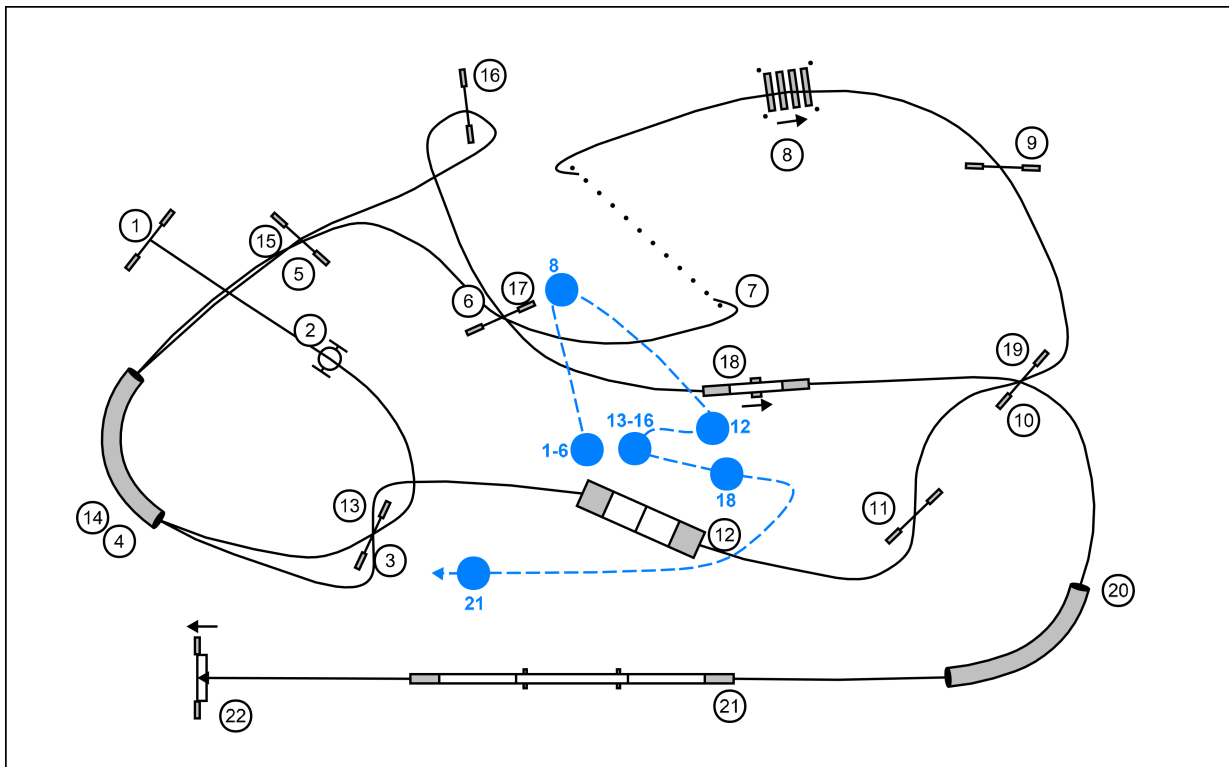
Schwierigkeiten mit Sekundärgeräten im Parcours:



Der Richter kann den Eingang des Tunnels (10) oder mögliche Verweigerungen an der Mauer (12) nicht erkennen.

Andere Hindernisse

Die einfachen Hürden oder Doppelhürden bereiten keine besonderen Probleme für den Richter. Er sollte sich im leichten Winkel zu diesen Hindernissen befinden, um herunterfallende Stangen oder mögliche Verweigerungen erkennen zu können.



An der ersten markierten Position ((1-6) wartet der Richter bis der Hund im Slalom ist, dann folgt er dem Hund zu Position 8, dort hat er einen korrekten Winkel für den Weitsprung. Dann richtet er weiter mit langsamer Bewegung zur Position 12, dann zur nächsten Position (13-16) von wo aus der A-Wand Abgang sowie der Tunneleingang und der weitere Verlauf gut zu sehen ist. Der Richter geht zu position 18 wo er nicht im Hundeweg ist und die Wippe gut sehen kann. Er bewegt sich dann zum Stegabgang (Position 21). Von dort aus ist es ein kurzer Weg zur ersten Position, wo er sich auf den Nächsten Starter vorbereiten kann.

L) Richtlinien bei der Parcoursplanung

- Während des Richtens des Hundes sollte es der Parcoursplan dem Richter erlauben, sich in normaler Geschwindigkeit zu bewegen.
- Es sollte niemals so aussehen, als könnte der Agility-Richter nicht mit der Geschwindigkeit des Hundes mithalten.
- Der Parcours sollte stets einen angemessenen Schwierigkeitsgrad aufweisen.
- **Ein gut geplanter Parcours sollte dem Hundeführer erlauben, mindestens einmal mehr als einen Hundeweg zu wählen.**
- Ein Parcours sollte flüssig und sicher zu laufen sein. Wenn der Richter sich Gedanken zur Sicherheit macht, sollte er auch an Geräte bedenken, die sich außerhalb des eigentlichen Streckenverlaufs befinden (Verleitungen).

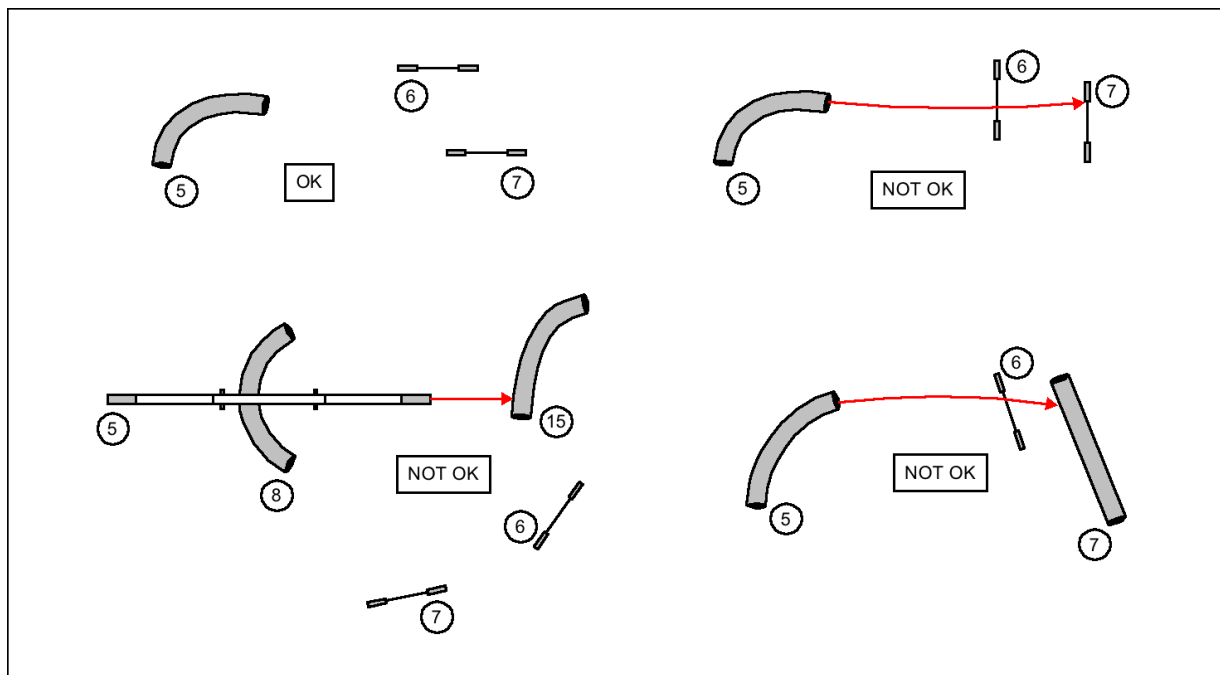
M) Folgendes ist zu vermeiden:

- 2 Kontaktzonengeräte nacheinander zu stellen.
- Den **Slalom** vor oder nach einer Kontaktzone zu stellen ist erlaubt. Allerdings sollte sich der Richter über mögliche Schwierigkeiten bewusst sein.
- Scharfe Wendungen im Parcours, die den Hundeführer veranlassen, in den Weg des Richters zu laufen – speziell nach Kontaktzonengeräten und dem Slalom
- Die Doppelhürde und den Weitsprung mehr als einmal im Streckenverlauf zu verwenden
- Weniger als 6 (mit Primärgeräten) oder 8 (ohne Primärgeräte) Geräte zwischen der 1. und 2. Benutzung einer Hürde.

N) Ein Parcours ist so zu gestalten, dass:

- Verleitungen für den Hund keine mögliche Gefahr darstellen (untere Beispiele: ein Missverständnis oder ungenügende Kontrolle über den Hund könnten dazu führen, dass der Hund in die Verleitung kracht..

- Er den Zuschauern beim Zusehen Freude bereitet.
- Das Richten problemlos möglich ist.
- er flüssig verläuft, selbst bei den fortgeschrittenen Klassen (die Parcourszeit kann ebenfalls einen Schwierigkeitsgrad darstellen).



O) Zeit wird gespart, wenn:

- Der Parcoursverlauf gekürzt wird .
- Der Ausgang optimal genutzt wird, sodass der nächste Hund schneller starten kann.
- Start und Ziel voneinander getrennt sind (die Leine ist von jemandem zum Ziel zu bringen).
- Schreiber und Zeitnehmer in direkter Nähe zueinander positioniert sind.
- Start-/ Zielhürde sich in der Nähe des Ringein-/ ausgangs befinden.
- Der Parcoursverlauf verhindert, dass der Hundeführer zu weit vorausgeht, bevor er den Hund starten lässt.

10. Parcousbau

Der Richter sollte alle FCI genehmigten Geräte verwenden, zumindest auf FCI Veranstaltungen.

Der Agility-Richter überwacht den Parcoursbau stets persönlich.

Wetterbedingungen oder Bodenverhältnisse können Anpassungen des Streckenverlaufs erforderlich machen oder **Sprunghöhen verringern auf die minimal zulässige Höhe.**

Der Richter hat kein Gerät zu verwenden, das nicht dem FCI-Regelwerk entspricht.

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

Falls möglich, sollte der Richter veranlassen, dass die Position aller Geräte, die von den Hunden beim Absolvieren verschoben werden können, markiert wird.

Nach dem Briefing und nach der Parcoursbegehung sind keine Veränderungen am Parcours oder der Maximalzeit gestattet (ebenso wenig an der Standardzeit, wenn sie vom Richter bekannt gegeben wurde).

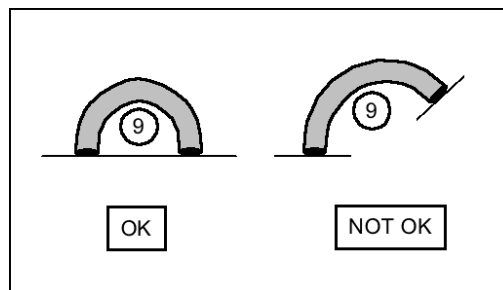
Die Stangen, die die Ecken des Weitsprungs markieren, sind so zu platzieren, dass sie wieder exakt an derselben Stelle aufgerichtet werden können, falls sie umgestoßen werden

Die Zahlentafeln sind so aufzustellen, dass sie weder Hund noch Hundeführer in ihrem Lauf behindern.

Ein Tunnel in U-Form ist das einzige Gerät, bei dem die Zahl in die Mitte gestellt werden kann, um

anzuzeigen, dass der Eingang beliebig gewählt werden kann – in diesem Fall muss die

Verweigerungslinie für beide Eingänge dieselbe sein.
Tunnel müssen stets komplett ausgezogen sein (volle Länge).



Vor der Parcoursbegehung stellt der Richter sicher, dass::

- Der Parcoursverlauf so ist, wie von ihm erwartet
- Er dem Entwurf ähnelt.
- Alle Geräte stabil aufgestellt und, wenn nötig, befestigt sind.

Bevor der erste Hund startet, stellt der Richter sicher, dass:

- Alle Helfer korrekt eingewiesen sind und sich an ihren vorgesehenen Positionen befinden
- Alle Geräte korrekt aufgestellt sind.

11. Standardzeit und Maximalzeit

Bei internationalen Agility Wettbewerben (incl. AWC, EO, JOAWS, CACIAg) wird die Standardzeit durch den schnellsten Hund mit den wenigsten Fehlern bestimmt (+ 15% und aufgerundet auf die nächste volle Sekunde), Die Maximalzeit wird bestimmt durch das dividieren der Parcourslänge durch **2,5 m/s** im Agility und **3,0 m/s** im Jumping.

Um die Parcourslänge zu ermitteln, wird ein Messrad empfohlen (die präziseste Methode).

Die Länge des Parcours wird auf der Lauflinie des Hundes gemessen. Der Richter hat die ideale Lauflinie des Hundes, wenn dieser den Parcours bewältigt, abzumessen. Idealerweise wird die Strecke vom Mittelpunkt jedes einzelnen Gerätes aus gemessen. Der Richter muss nicht die Länge des Tunnels messen; diese kann zu der gemessenen Länge hinzuaddiert werden.

Wenn die Standardzeit festgelegt wird, ist Folgendes in die Überlegung einzubeziehen:

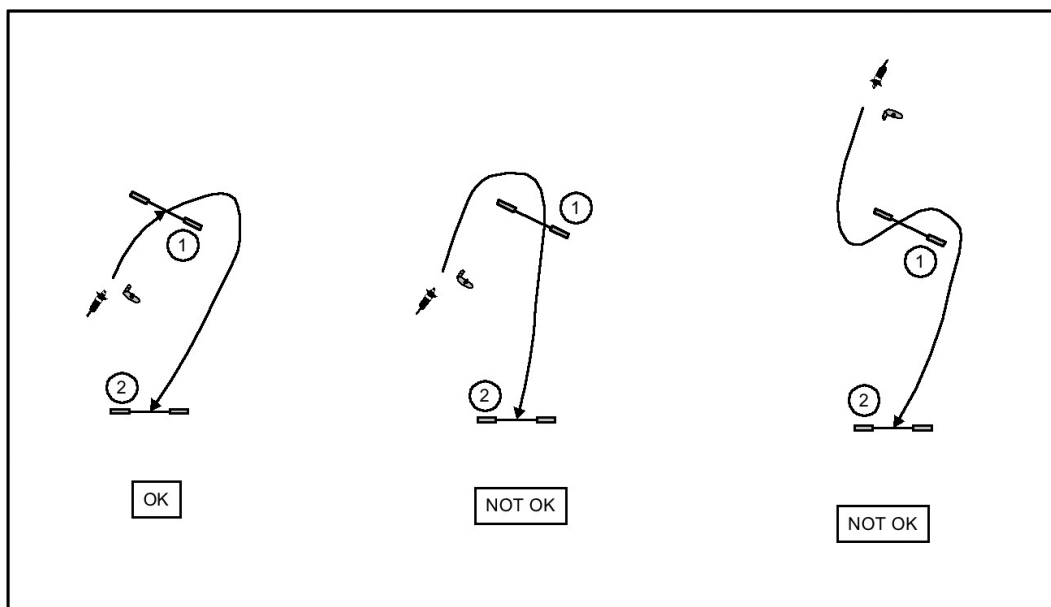
- der Charakter des Wettbewerbs
- der Schwierigkeitsgrad
- die Wetterbedingungen.
- die Bodenbeschaffenheit.

12. Richten

Der Richter ist dafür verantwortlich, was in seinem Ring passiert, er hat sicherzustellen, dass alles so reibungslos wie möglich verläuft.

Der Hundeführer kann seinen Hund ohne Leine und Halsband in den Ring führen, wenn er ihn unter Kontrolle hat. Ein Hundeführer kann einen Hund auch in den Ring tragen, bevor er startet muss der Hund auf dem Boden stehen (nicht fallen lassen oder nach vorne oder hinten werfen). Der Hund muss auf der Absprungseite des ersten Hindernisses starten (siehe Bild unten).

Der Richter gibt das Startsignal wenn der Hund richtig positioniert ist.



Die Leistung jedes Hundes sollte korrekt und gleichbleibend beurteilt werden. Dazu hat der Richter sich im Parcours stets in die richtige Position zu begeben. Es ist anzuraten, den Laufweg des Richters vor Beginn des Wettkampfs einige Male auszuprobieren.

Die Position des Richters darf weder den Hund noch den Hundeführer beeinträchtigen; es ist sicherzustellen, dass der Weg nicht vor dem Hund oder dem Hundeführer gekreuzt wird, wenn diese sich auf den Richter zu bewegen.

Die Position des Schreibers muss ihm ermöglichen, den Richter jederzeit zu sehen. Jedoch kann der Schreiber angewiesen werden, sich, falls nötig, zu bewegen. Sollte der Richter sich zeitweise außerhalb des Sichtfeldes des Schreibers befinden, weil er sich z.B. hinter der A-Wand befindet, hat der Richter seinen Arm lange genug hochhalten, um sicherzustellen, dass der Schreiber das Handzeichen gesehen hat.

Der Richter sollte niemals seinen Blick vom Hund abwenden, solange sich dieser im Ring befindet, selbst dann nicht, wenn dieser bereits disqualifiziert wurde.

Jeder Versuch, ein Gerät zu absolvieren, ist zu beurteilen. Ein Versuch ist, wenn der Hund in einer Distanz zum Hindernis ist von wo aus er das Hindernis von der richtigen Seite aus abarbeiten kann; Jedoch ist jeder Versuch zu beurteilen der eine körperliche Interaktion mit dem Hindernis darstellt, auch wenn der Hund hinter der Verweigerungslinie ist.

Ausnahme: Der Hund springt über den Tunnel, läuft durch den Slalom oder läuft unter dem Steg/A-Wand durch wenn er nach einer Verweigerung zum Hundeführer zurück kommt.

13. Richten an spezifischen Geräten

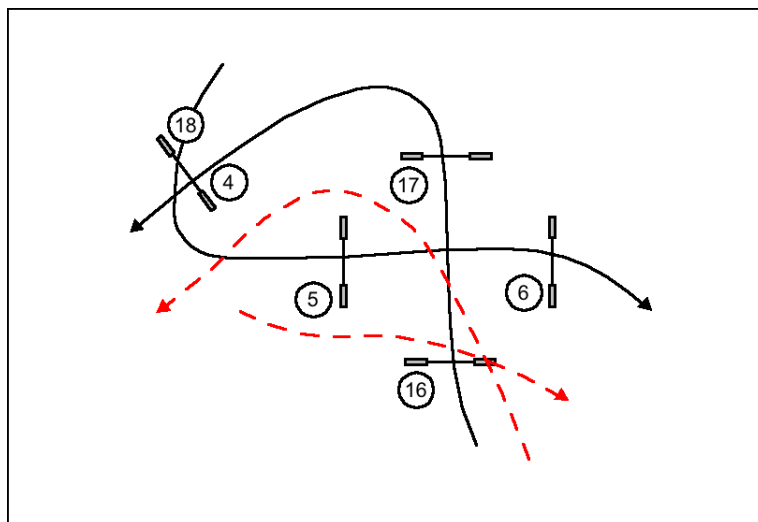
13.1 Hürde

Es ist ein Fehler, wenn der Hund eine Stange so in ihrer Lage verändert, dass sie sich nicht mehr auf Originalhöhe befindet (die Stange muss nicht zu Boden fallen, um einen Fehler nach sich zu ziehen).

Es ist eine Disqualifikation wenn der Hund die Hürde zerstört, zum Beispiel wenn:

- Die Stange fällt wenn der Hund etwas anders macht als springen (zum Beispiel, er wirft die Stange mit dem Schwanz wenn er sie unterläuft)
- Schmeißt einen Hürdenausleger um wenn der Sprung noch einmal genommen werden muss.

Info: Wenn der Stangenaufleger mit der Stange fällt, ist es nur ein Fehler.



Examples:

Der Hund wirft die **Stange an Hindernis 4** ab = Fehler. **Keine Disqualifikation, unabhängig davon, ob genügend Zeit besteht, die Hürde wieder herzustellen.**

Der Hund zerstört Hindernis 4 (der Ausleger fällt um) = Disqualifikation, unabhängig davon, ob genügend Zeit besteht, die Hürde wieder aufzustellen.

Der Hundeführer bringt die Stange an Hindernis 16 zu Fall, während der Hund Hindernis 6 überspringt = Disqualifikation.

Der Hundeführer bringt die **Stange an Hindernis 16** zu Fall, während der Hund Hindernis 16 überspringt = Fehler, wenn nicht zu 100% sicher ist, dass es der Hundeführer war.

Der Hundeführer bringt die Stange zu Fall **oder zerstört** Hindernis 16, während der Hund Hindernis 17 überspringt = Disqualifikation

Der Hundeführer berührt eine Hürde ohne einen Vorteil davon zu haben = kein Fehler

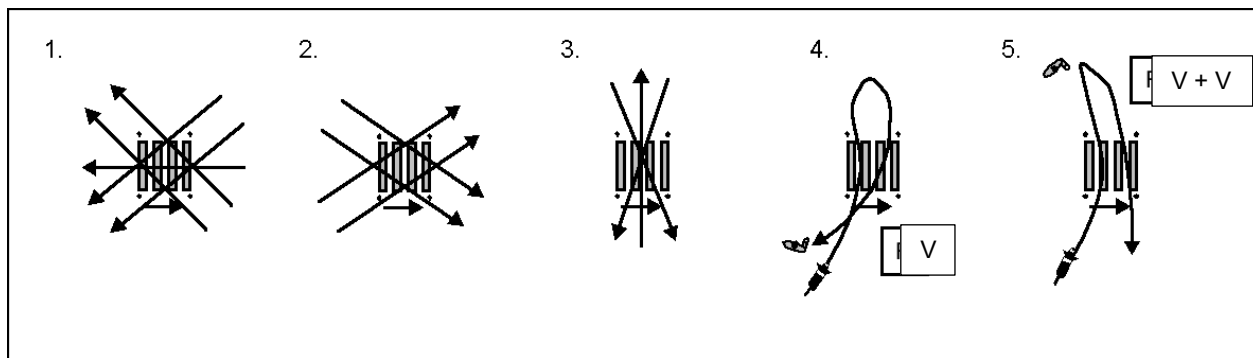
Der Hund zerstört Hindernis 18 (der Ausleger fällt um) = Fehler

13.2 Kontaktzonengeräte

- Der Richter sollte sich auf die Kontaktzone konzentrieren, um festzustellen, ob der Hund sie mit einem Teil einer Pfote betritt. Diese Methode ist besser, als sich auf den Hund zu konzentrieren, weil dabei übersehen werden könnte, dass eine Hinterpfote die Zone noch berührt, während der Hund das Gerät verlässt.
- Einem Hund kann kein Parcoursfehler erteilt werden, wenn er auf dem Hindernis stehen bleibt, rückwärts geht, darauf wendet oder in die falsche Richtung geht, solange der Hund sich auf dem Gerät befindet. Natürlich muss der Hund das Hindernis dennoch korrekt und in der richtigen Richtung absolvieren. Die Abgangszone wird beurteilt, wenn der Hund das Gerät verlässt, selbst wenn er diese Kontaktzone berührt hat, bevor er rückwärts gegangen ist.
- Ein Hund kann an der Kontaktzone anhalten, selbst wenn er sich bereits teilweise auf dem Boden und teilweise noch auf dem Hindernis befindet.
- Wenn der Hund das Gerät verlassen hat, indem er den Boden mit allen vier Pfoten berührt, wird er disqualifiziert, falls er das Gerät erneut mit einer Pfote betritt.
- **Beim Laufsteg und der A-Wand muss der Hund die aufsteigende Seite mit allen vier Pfoten berühren, falls nicht wird das Team disqualifiziert.**

13.3 Weitsprung

Die Markierungsstangen an den vier Ecken des Weitsprungs sind nur eine Hilfe beim Richten. Sie helfen bei der Feststellung, ob der Hund das Gerät korrekt überwunden hat. Es ist deshalb kein Fehler zu erteilen, wenn ein Hund oder Hundeführer eine dieser Stangen berührt oder umwirft, selbst wenn dadurch eines der eigentlichen Elemente des Weitsprungs umfällt.

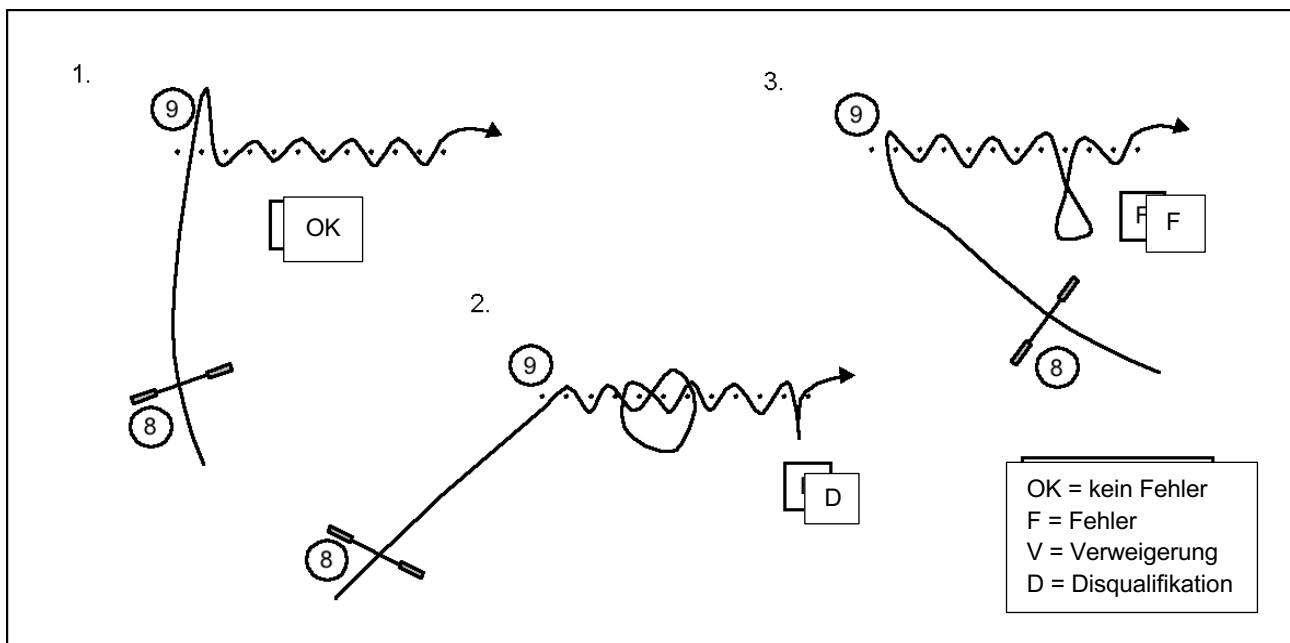


Examples:

1. Der Hund springt in der falschen Richtung in den Weitsprung hinein und heraus = D
2. Der Hund springt in der richtigen Richtung in den Weitsprung hinein und heraus = V
3. Der Hund springt von einer zur anderen Seite in den Weitsprung hinein und heraus = V
4. Der Hund springt von einer zur anderen Seite in den Weitsprung hinein und heraus und springt zum Hundeführer zurück = V (nicht V+V)
5. Der Hund springt von einer zur anderen Seite in den Weitsprung zum Hundeführer, der Hundeführer schickt den Hund für einen weiteren Versuch. Der Hund springt erneut von einer zur anderen Seite in den Weitsprung hinein und heraus = V+V

13.4 Slalom

Es ist ein Fehler, wenn der Hund die Linie, die eine Fortsetzung der Vorwärtsbewegung ermöglichen würde, um mehr als eine Hundelänge verlässt. Bezüglich des Slalomeingangs, sind bei schnellen Hunden und spitzen Eingangswinkeln entsprechende Zugeständnisse in Betracht zu ziehen.



Examples:

1. Zugeständnis wegen des spitzen Eingangs in den Slalom = OK
2. korrekter Eingang, Fehler in der Mitte des Slaloms, der nicht korrekt korrigiert wird, sodass der Hund seinen Weg durch die falschen Tore fortsetzt und auf der falschen Seite aus dem Slalom kommt; der Hundeführer korrigiert nur den falschen Ausgang = D
3. der Hund bewegt sich mehr als eine Körperlänge vom Slalom weg = F

13.5 Reifen

Wenn der Reifen sich öffnet während der Hund durchspringt, sich aber wieder selbstständig schließt = F.

Wenn der Hund den Reifen öffnet ohne durch zu springen = Disqualifikation (zum Beispiel, er öffnet den Reifen mit dem Schwanz wenn er ihn unterläuft).

14. Beurteilung von Situationen

14.1 Verweigerungen und daraus resultierende Entscheidungen

Einem Hund kann nur eine Verweigerung erteilt werden (wegen Anhalten vor dem Hindernis, Abwenden vom Hindernis oder vorbeilaufen am Hindernis), wenn der Hund sich auf der Seite des Gerätes befindet, von der aus es zu absolvieren ist.

Hauptprinzip beim Richten von Verweigerungen:

- Wenn der Richter denkt "warum springt der Hund nicht?" = V
- Wenn der Richter denkt das der Hund nicht in dem **Absprungbereich** vom Hindernis ist = OK

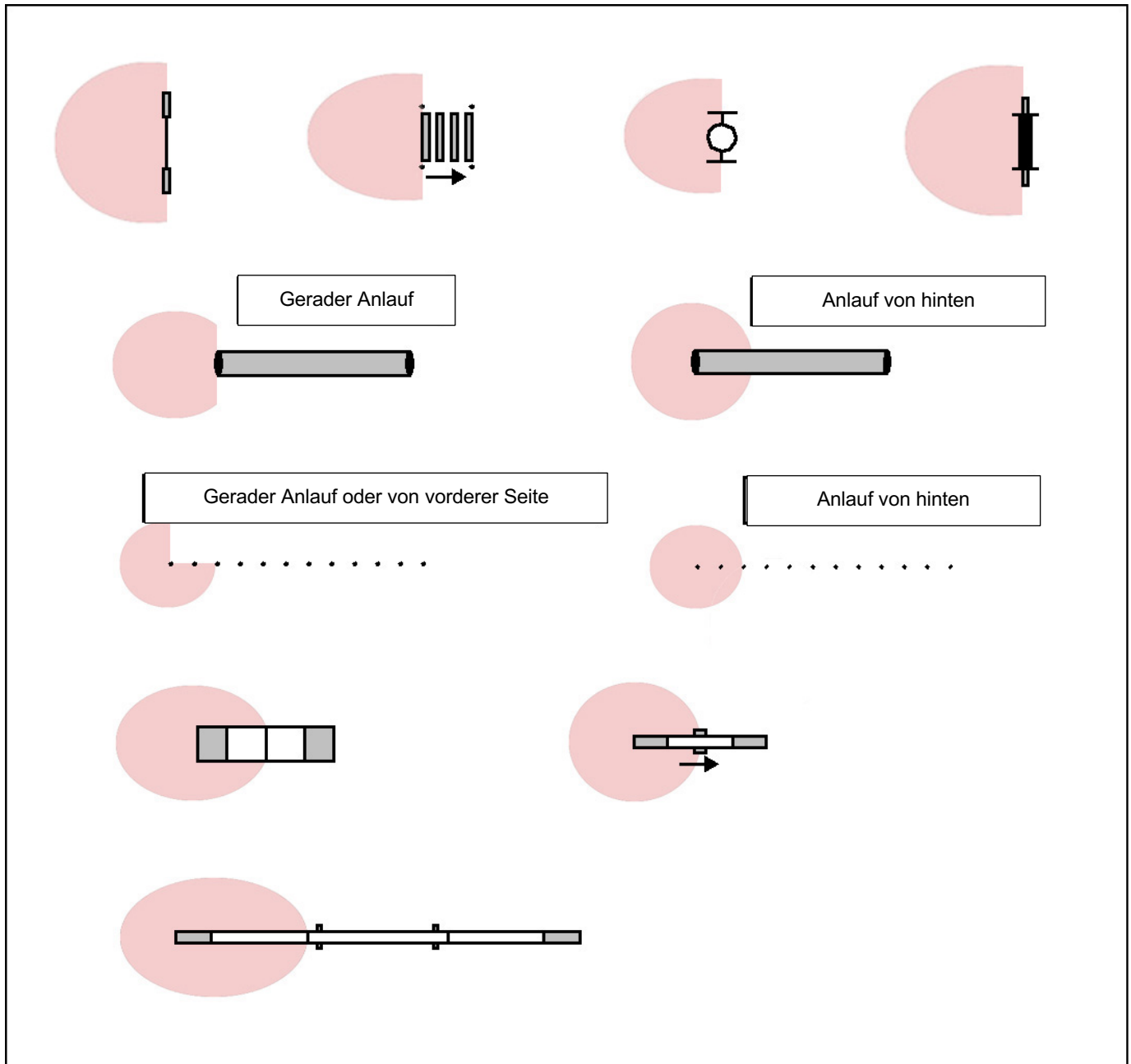
Absprungbereich:

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

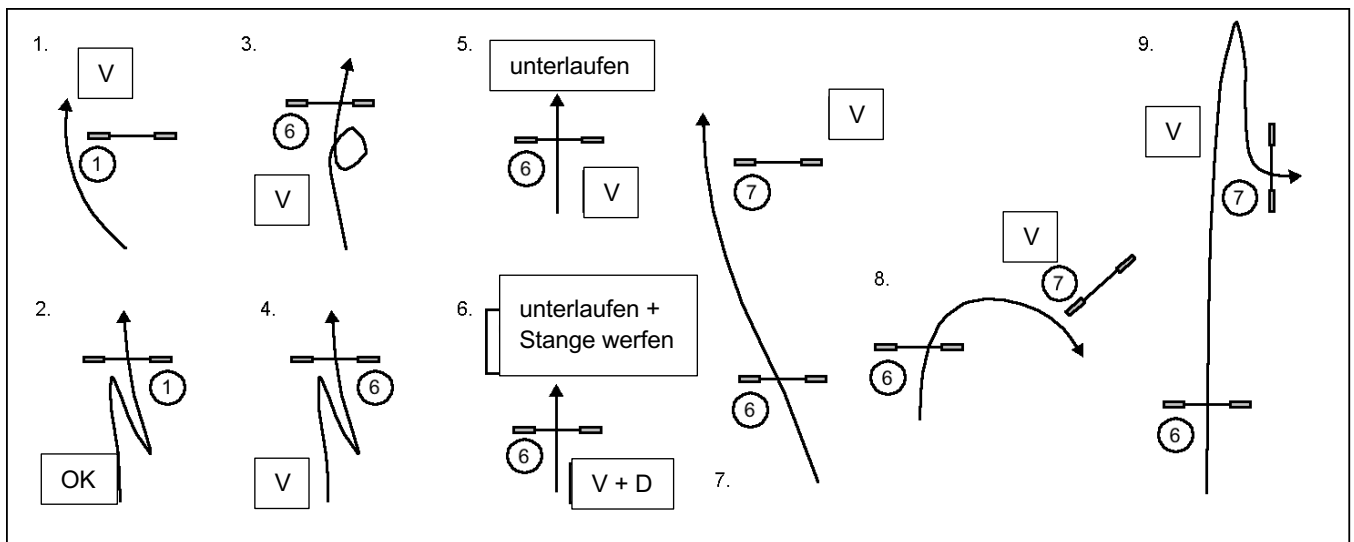
Die Größe des Absprungbereichs hängt von den Hindernissen ab. Bei Sprüngen z.B. ist der Absprungbereich ein etwa halbkreisförmiger Bereich, dessen Durchmesser etwas größer ist als die Breite des Sprunges auf der Seite, von der aus der Sprung überwunden werden soll. Bei Tunneln, Kontaktzonengeräten und Slalom ist der Absprungbereich 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 der Überwindung des Hindernisses zu beginnen. Die Größe des Absprungbereichs hängt auch von der Größe des Hundes, seiner Geschwindigkeit und der Richtung seiner Annäherung an das Hindernis ab.

Als Ausnahme bei der Beurteilung von Verweigerungen gilt: der Hund geht über den Tunnel, durch den Slalom oder unter dem Laufsteg/A-Wand durch, wenn er nach der Verweigerung zum Hundeführer zurückkommt.

Beispiel: ungefähre Form des Absprungbereiches

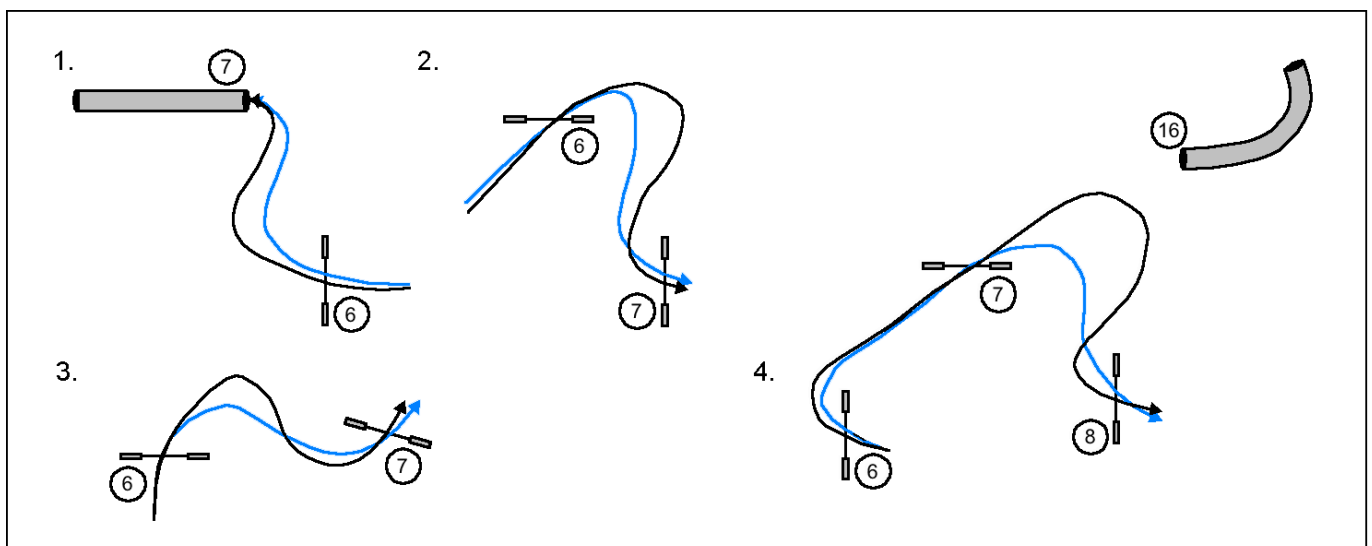


Zu Beachten ist, dass ein Hund dennoch bei jedem Versuch, ein Gerät zu absolvieren, mit einer Verweigerung bestraft werden kann, selbst wenn er nicht die **Absprungzone betritt** (z.B. **am Hindernis vorbei läuft**, wenn er sich von einem Hindernis abwendet oder vor diesem vorbeiläuft, ohne es zu nehmen).



Examples:

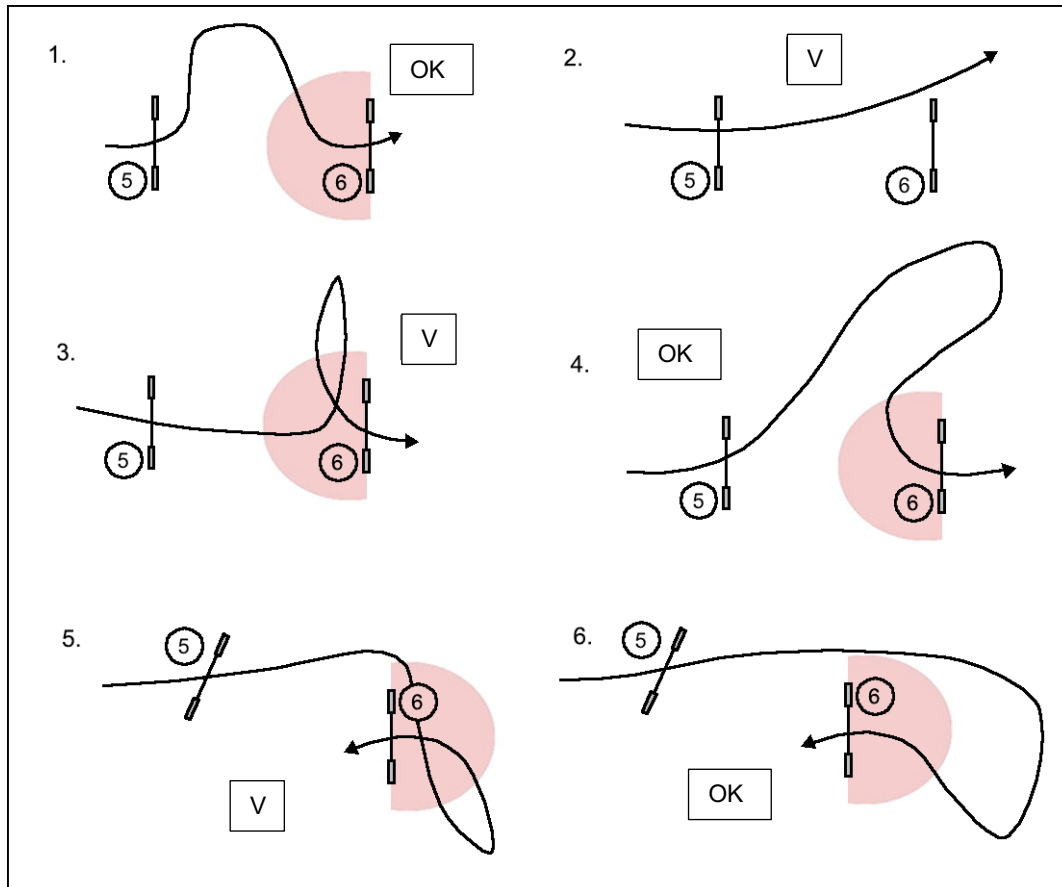
1. Der Hund läuft an der ersten Hürde vorbei = V
2. Der Hund läuft vor dem Start zur ersten Hürde und wieder zurück = OK
3. Der Hund **stoppt vor dem Hindernis und dreht** = V
4. Der Hund **stoppt vor dem Hindernis und dreht** = V
5. Der Hund unterläuft die Hürde = V
6. Der Hund läuft unter der Stange hindurch und wirft diese dabei ab: Zerstörung des Gerätes während es absolviert wird = V + D
7. Der Hund rennt am nächsten Hindernis vorbei = V
8. Der Hund rennt am nächsten Hindernis vorbei = V
9. Der Hund läuft vor dem nächsten Hindernis vorbei ohne es abzuarbeiten = V



Beispiele:

- 1, 2 und 3. Hunde mit kurzem Galoppsprung und langsame Hunde (blau markiert) landen vor dem nächsten Gerät und können sich diesem zuwenden. Hunde mit langem Galoppsprung und sehr schnelle Hunde können hinter dem nächsten Gerät landen jedoch aufgrund ihres Körperbaues oder ihrer Geschwindigkeit nicht wenden, **ohne das Gerät direkt anzulaufen** = OK
4. Noch extremer, jedoch landet der Hund in einem Bereich, von wo aus er sich nicht zum korrekten Hindernis

bewegen kann = OK

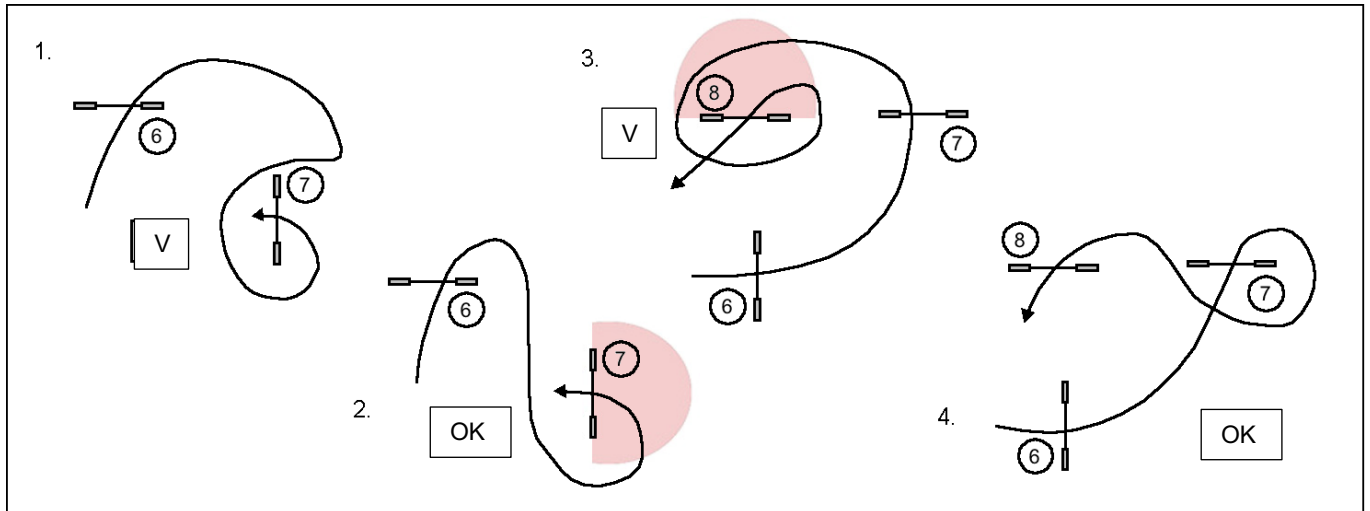
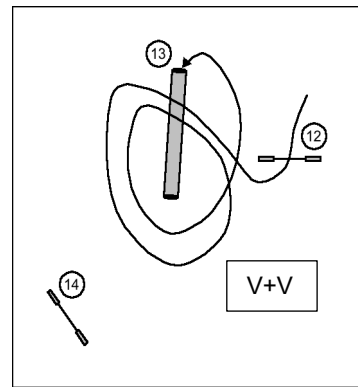


Beispiele:

1. **Der Hund betritt den Absprungbereich und arbeitet das Gerät = OK**
2. **Der Hund rennt am Hindernis vorbei = V**
3. **Der Hund dreht vor dem Hindernis ab (im Bereich von dem aus er das Hindernis überwinden könnte) = V**
4. **Der Hund rennt weit neben dem Hindernis vorbei bevor er den Absprungbereich betritt = OK**
5. **Der Hund läuft vor dem Hindernis vorbei, betritt die Absprungzone und verlässt sie ohne das Hindernis zu überwinden = V**
6. **Der Hund läuft am Hindernis vorbei, betritt die Absprungbereich und überwindet das Hindernis = OK**

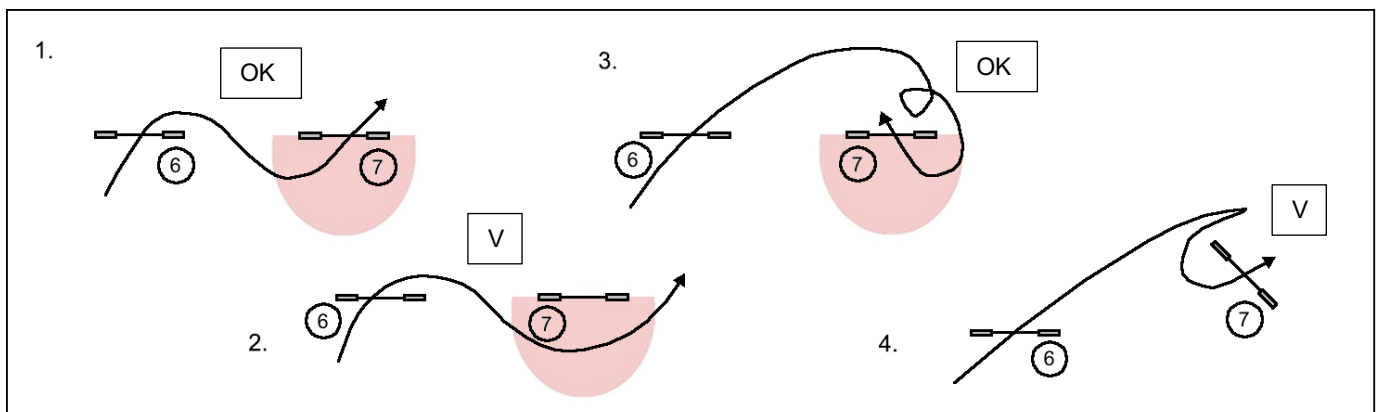
Beispiel:

Im Beispiel rechts bleibt der Hundeführer zurück und schickt seinen Hund zum Tunneleingang (Gerät 13). Der Hund springt über den Tunnel (V) und läuft zum Hundeführer zurück. Dieser schickt seinen Hund erneut – mit demselben Resultat. Da dies ein weiterer Versuch ist, das Gerät zu absolvieren: 2. Verweigerung. Der Hund wird ein drittes Mal geschickt und betritt schließlich den Tunnel.



Beispiele:

1. Hund landet hinter dem nächsten Gerät, **wenn er sich dem nächsten Gerät nähert, läuft er daran vorbei** = V
2. Der Hund landet hinter dem nächsten Gerät und hat die Absprungzone nicht betreten = OK
3. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (8) **läuft durch den Absprungbereich ohne das Gerät zu überwinden** = R
4. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis, dreht aber in die falsche Richtung und befindet sich in einem Bereich von wo aus er das richtige Hindernis nicht anlaufen kann = OK

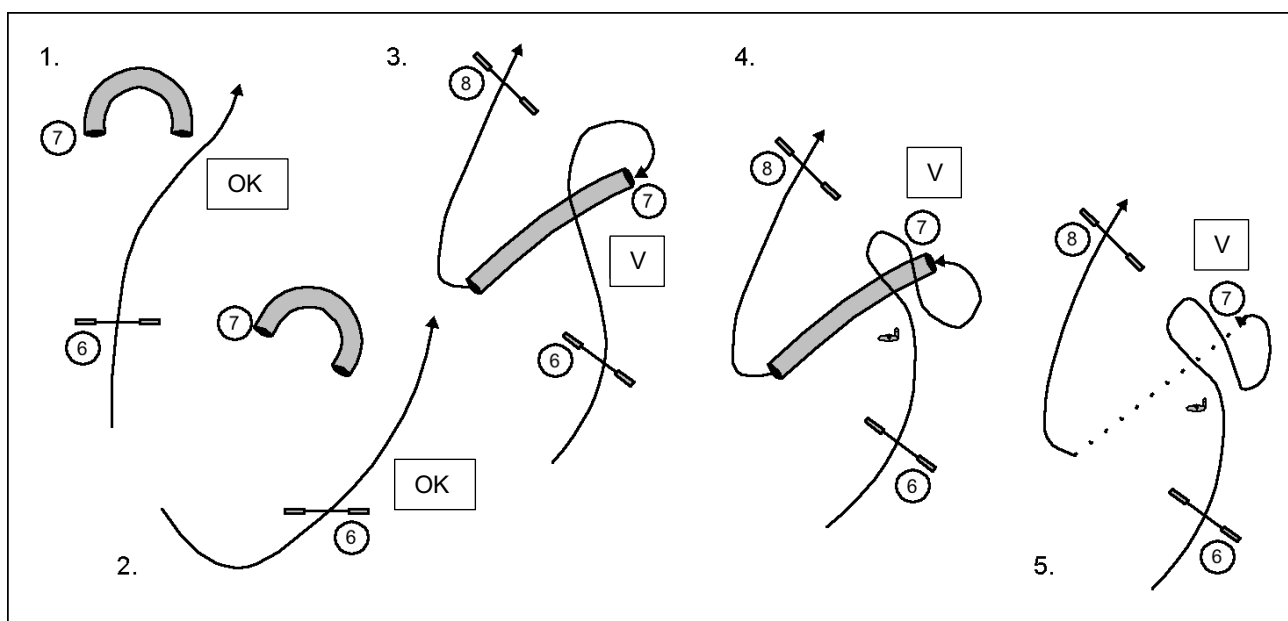


Beispiele:

1. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, **betritt die Absprungzone und überwindet das Gerät** = OK
2. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, **betritt die Absprungzone und läuft am Gerät vorbei** = V
3. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis, verliert Zeit weil er sich auf der Stelle dreht, **betritt die**

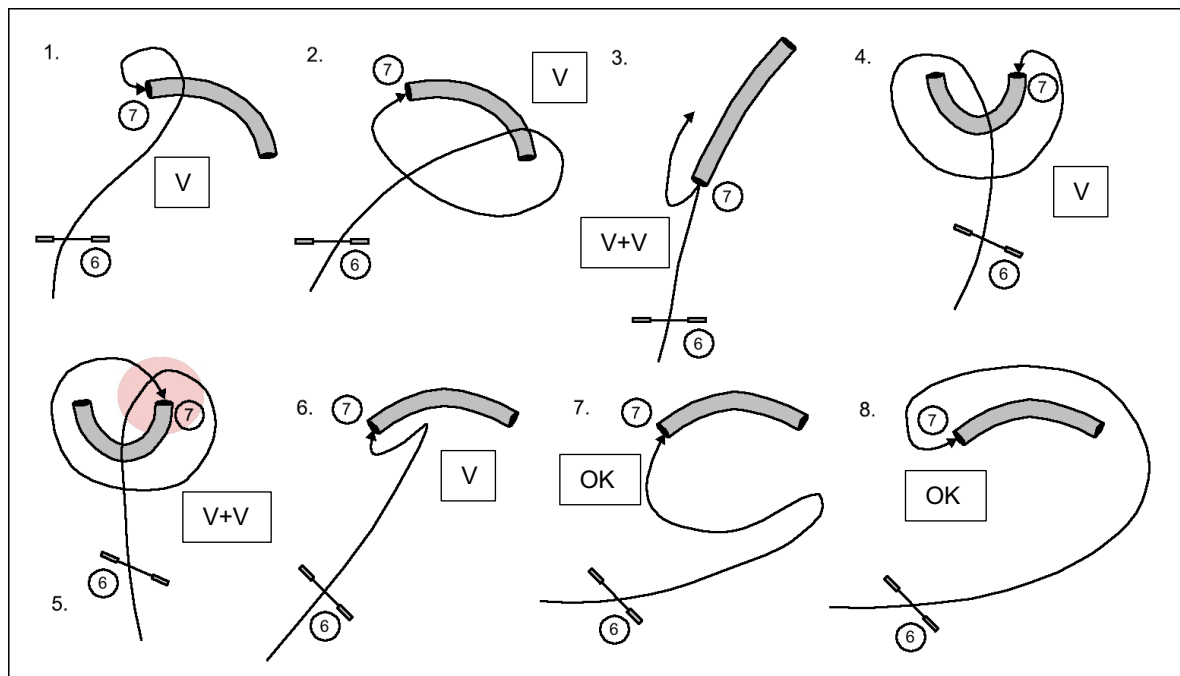
Absprungzone und überwindet das Gerät = OK

4. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis und rennt vorbei ohne zu überwinden = V



Beispiele:

1. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **läuft auf der falschen Seite vom Tunneleingang vorbei = OK**
2. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), landet in einem Bereich von wo aus er das Gerät nicht abarbeiten kann = OK
3. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel), überspringt es und betritt es dann = V (keine D für einen falschen Parcours)
4. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel), überspringt es zweimal und betritt es dann = V (nicht V+V, da der Hund nur einen einzigen Versuch an diesem Gerät unternimmt, und keine D für einen falschen Parcours).
5. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Slalom), läuft zweimal durch dieses hindurch (das zweite Mal um zum Hundeführer zu laufen) und fädelt dann ein = V (nicht V+V, da der Hund nur einen einzigen Versuch an diesem Gerät unternimmt, und keine D für einen falschen Parcours)



Beispiele:

1 und 2. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), springt darüber = V (nicht D)

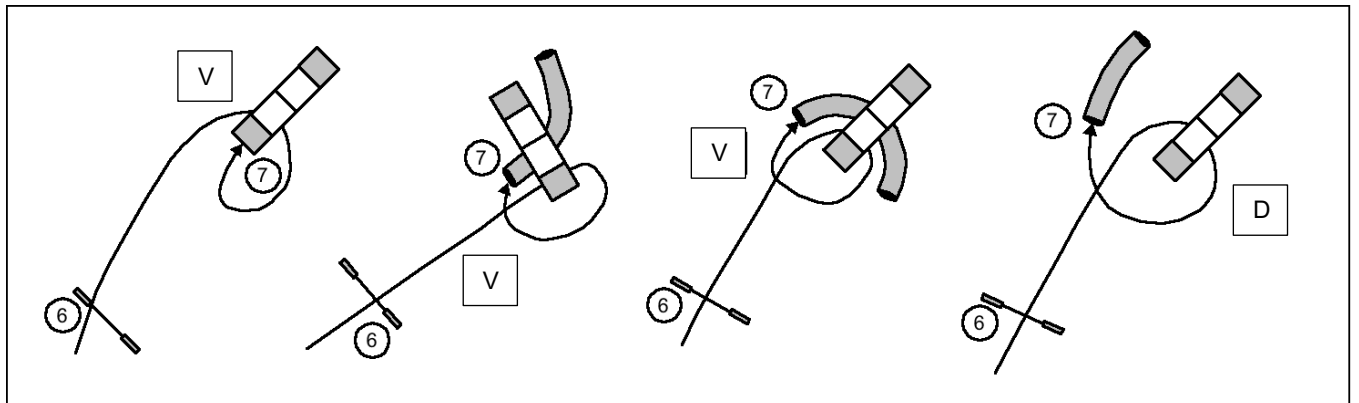
3. Der Hund geht korrekt in den Tunnel, kommt wieder am Eingang heraus (Verweigerung) und rennt dann am Tunnel vorbei (zweite Verweigerung) = V + V

4. Der Hund springt über den Tunnel (Verweigerung), **dreht sich vom Eingang weg = V**

5. Der Hund springt über den Tunnel (Verweigerung), dreht zum Tunnelleingang und läuft durch den "Absprungbereich" ohne das Gerät zu arbeiten (zweite Verweigerung) = V + V

6. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), und läuft am Tunnelleingang vorbei = V

7. und 8. Der Hund landet in einem Bereich vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), von dem aus er das Gerät nicht korrekt arbeiten kann = OK

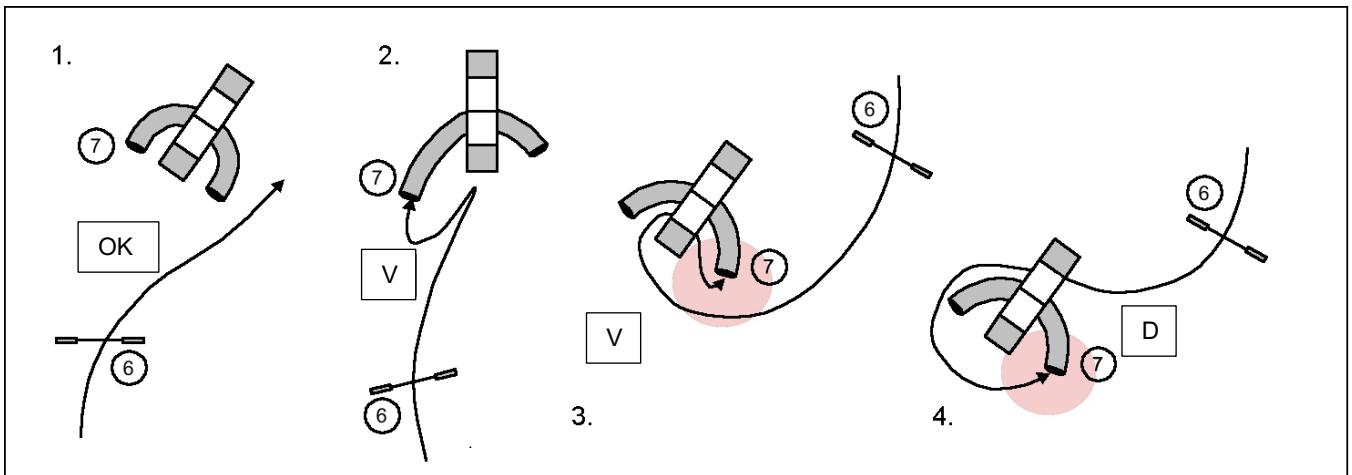


Examples:

1. Der Hund landet vor dem nächsten Gerät (A-Wand), und unterläuft das zu nehmende Gerät = V (keine D).

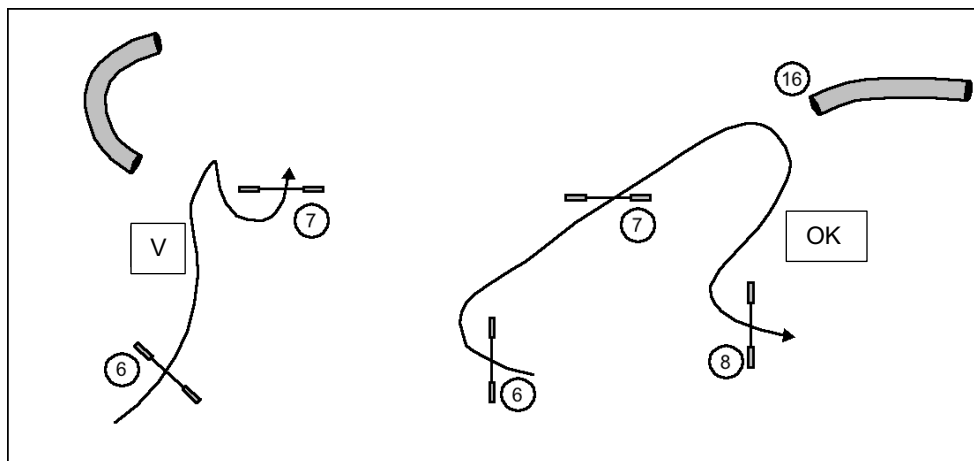
2. und 3. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und unterläuft ein Gerät das nicht an der Reihe ist (A-Wand). Jedoch kann der Hund dies in dieser durch den Richter herbeigeführten Situation nicht vermeiden = V (keine D).

4. Hund landet vor dem nächsten Gerät (Tunnel) und unterläuft ein Gerät, das er nicht nehmen darf (A-Wand) = D



Beispiele:

1. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **läuft auf der anderen Seite des Tunneleinganges vorbei = OK**
2. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), **indem er auf das falsche Hindernis (A-Wand) zuläuft, läuft er am Tunneleingang vorbei = V** (der Hund sieht den Tunnel während er die A-Wand anläuft).
3. Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (Tunnel), **durchläuft die „Absprungzone“ des Tunnels** und unterläuft ein Hindernis das er nicht nehmen darf (A-Wand). Jedoch kann der Hund dies in dieser durch den Richter herbeigeführten Situation nicht vermeiden = V (keine D).
4. Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) und bevor er den Absprungbereich betritt, unterläuft ein Gerät, das er nicht nehmen darf (A-Wand) = D



Beispiele:

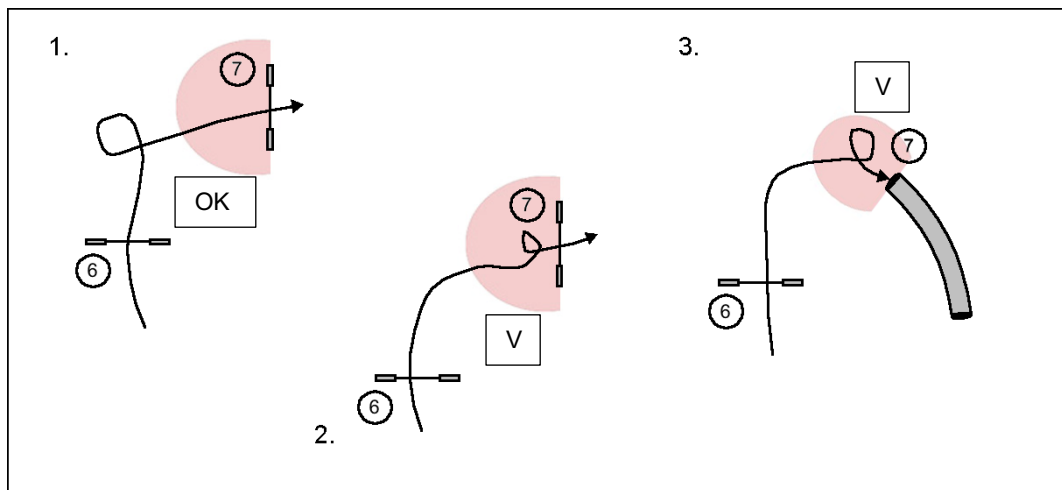
Verweigerungen mit/ohne Anlauf eines falschen Gerätes.

Links: Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (7) und **läuft vorbei indem er auf das falsche Hindernis zugeht = V**

Rechts: Der Hund landet vor dem nächsten Hindernis (8) und weil er in keinem Bereich ist von dem aus er das nächste Gerät abarbeiten = OK

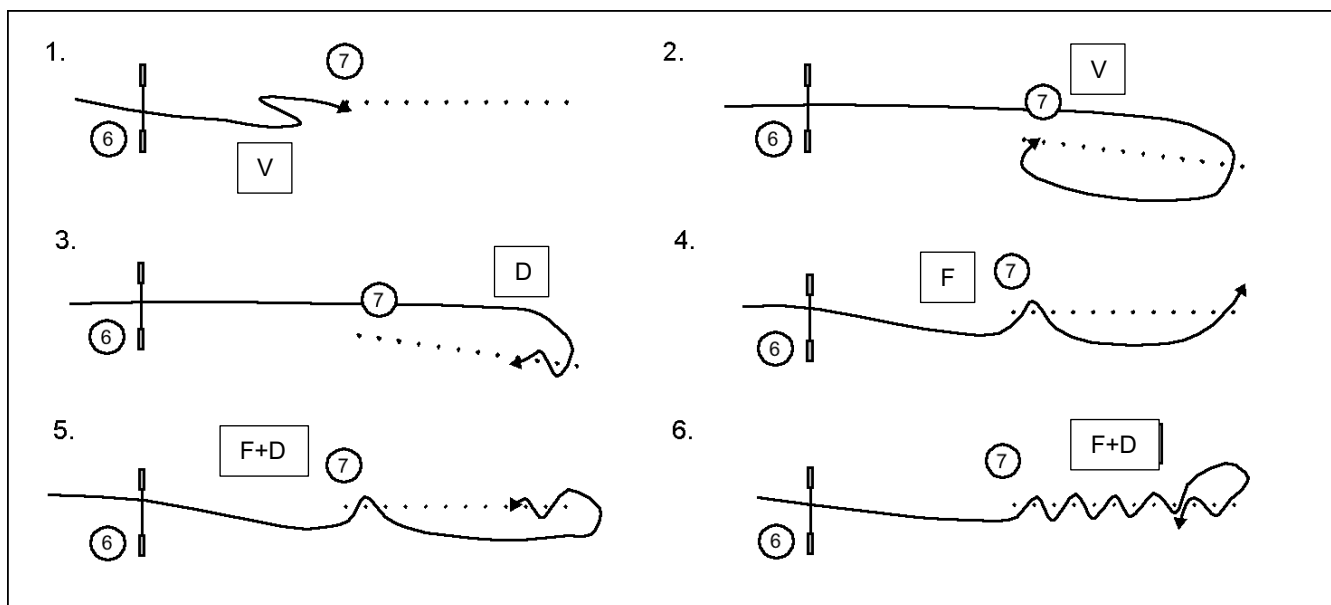
Diese 2 Situationen sind eindeutig, alle dazwischen liegenden Situationen müssen vom Richter im entsprechenden Moment entschieden werden.

Wenn ein Hund im Absprungbereich stehen bleibt oder sich im Absprungbereich um die eigene Achse dreht, erhält der Hund eine Verweigerung.



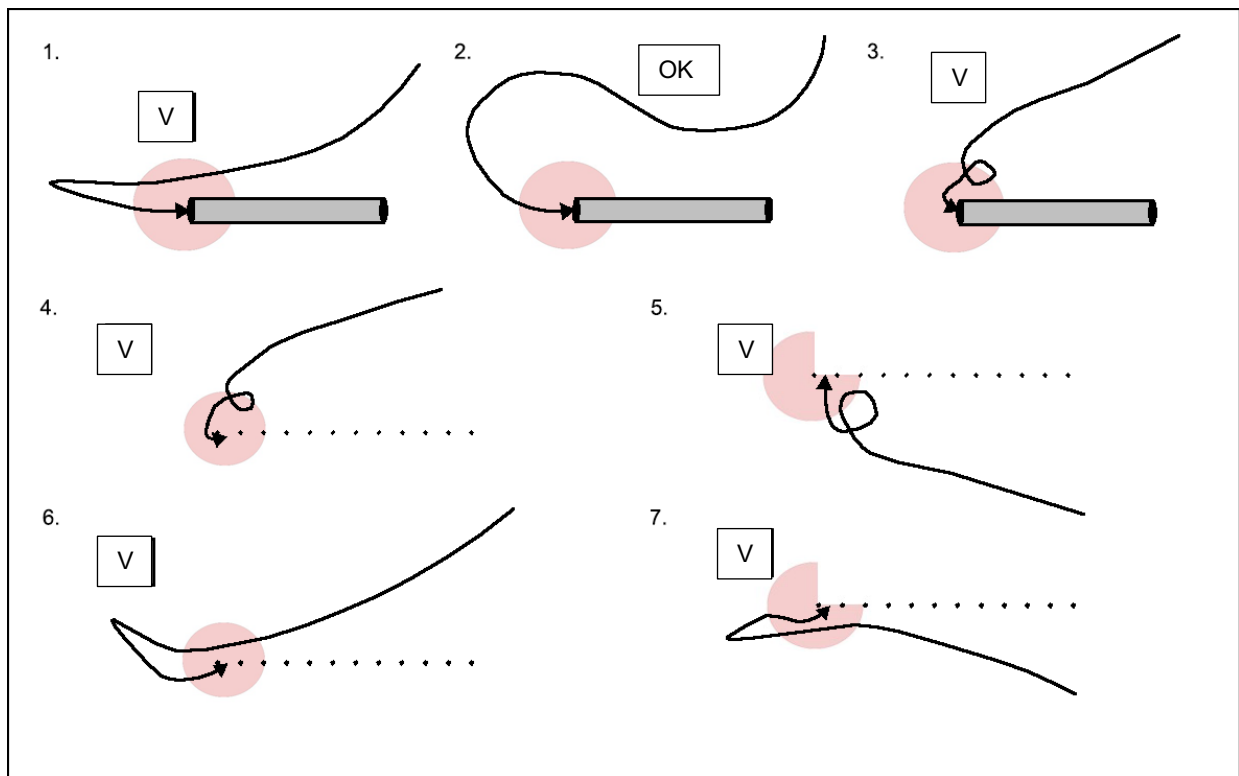
Beispiel:

1. Der Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er nicht zur Hürde 7 abspringen kann = OK
2. Der Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er zur Hürde 7 abspringen kann = V
3. Der Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er den Tunnel durchlaufen kann (Absprungbereich) = V



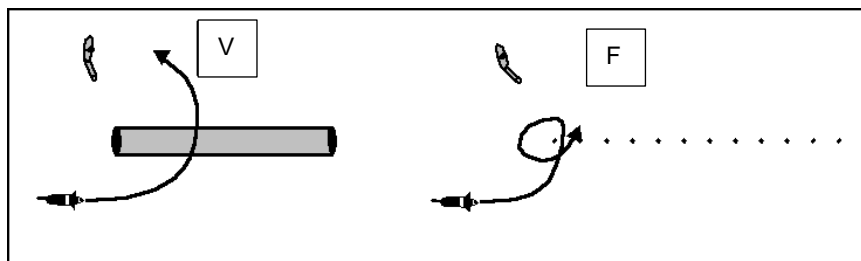
Beispiele:

1. Der Hund dreht sich in einem Bereich, wo er in den Slalom einfädeln sollte („**Absprungbereich**“) = V
2. falscher Eingang , kein Rückwärtsslalom = V (der Hund nimmt dann den korrekten Eingang)
3. Der Hund absolviert den Slalom (mehr als zwei Tore) in der falschen Richtung = D
4. Der Hund lässt ein Tor aus = F (**er muss das Hindernis komplett korrekt arbeiten**)
5. und 6. Der Hund lässt ein Tor aus, dann absolviert er den Slalom in der falschen Richtung = F + D



Beispiele:

1. Der Hund durchläuft den Absprungbereich des Tunnels ohne in den Tunnel zu gehen = V
2. Der Hund läuft am Absprungbereich des Tunnels vorbei und geht in den Tunnel = OK
3. Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er den Tunnel durchlaufen kann (Absprungbereich) = V
4. und 5. Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er in den Slalomeingang gehen kann (Absprungbereich) = V
6. und 7. Der Hund durchläuft den Absprungbereich des Slaloms ohne in den Slalom zu gehen = V



Beispiele:

Links: Der Hund verweigert den Tunnel und springt über den Tunnel zum Hundeführer = V

Rechts: Der Hund geht korrekt in den Slalom, dann dreht er sich um die erste Stange, geht wieder korrekt in den Slalom und arbeitet diesen korrekt = F

14.2 Kontaktzonen, Verweigerungen und Fehler

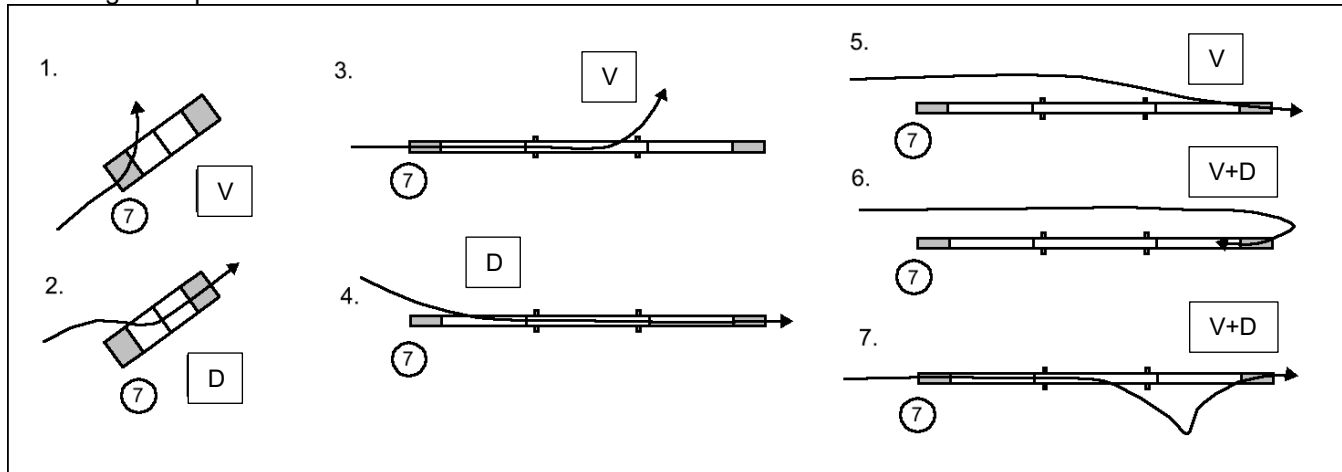
Wenn der Hund vom Laufsteg abspringt bevor er die Abgangsplanke berührt = V

Wenn der Hund von der A-Wand abspringt bevor er die Abgangsseite berührt = V, aber wenn der Hund über die Spitze der A-Wand springt und auf dem Boden landet ohne die Abgangsseite mit einer Pfote zu berühren = D

Wenn der Hund von der Wippe abspringt bevor er die Drehachse mit allen vier Pfoten überschritten hat = V

Wenn der Hund den aufsteigenden Teil von A-Wand oder Laufsteg nicht mit allen vier Pfoten berührt hat = D

Hier einige Beispiele:



1. Der Hund berührt die **Aufstiegsseite** der A-Wand und verlässt diese bevor er die Abstiegseite berührt hat = V

2. **Der Hund springt seitlich auf die A-Wand und berührt die Aufstiegsseite nicht mit allen vier Pfoten** = D

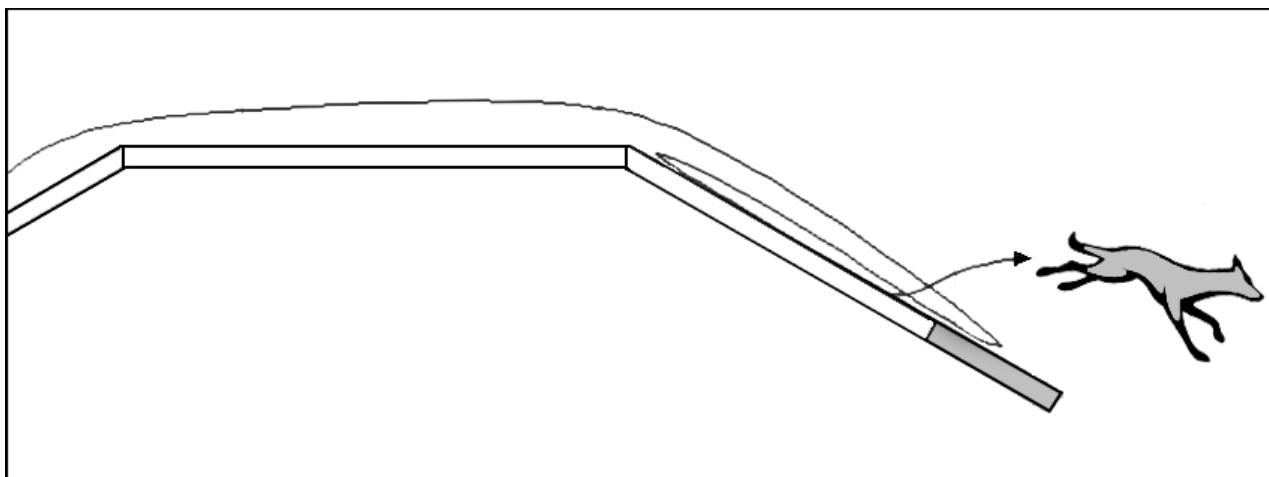
3. Der Hund berührt die **Aufstiegsplanke mit allen vier Pfoten** und verlässt den Laufsteg auf der aufsteigenden oder horizontalen Planke = V

4. Der Hund **springt seitlich auf den Laufsteg und berührt die Aufstiegsseite nicht mit allen vier Pfoten** = D

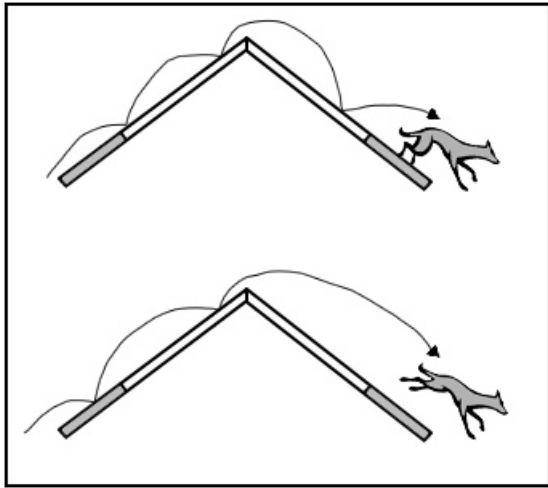
5. Der Hund läuft am Laufsteg vorbei und berührt Abgangsplanke in Laufrichtung = V

6. Der Hund läuft am Laufsteg vorbei und arbeitet das Hindernis von der falschen Seite = V + D

7. Der Hund berührt die **Aufstiegsplanke mit allen vier Pfoten** und verlässt den Laufsteg auf der aufsteigenden oder horizontalen Planke, berührt dann in Laufrichtung die Abgangsplanke = V, wenn das nächste Hindernis genommen wird = D



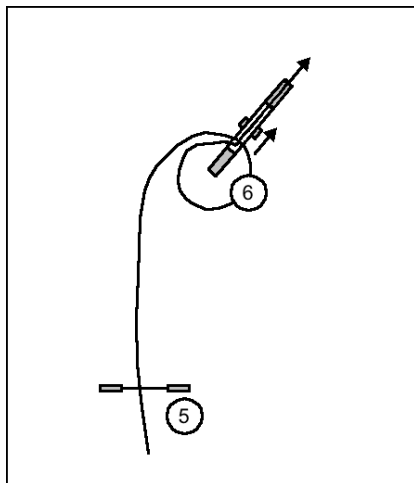
Der Hund verfehlt die Kontaktzone, als er vom Gerät springt = F, selbst wenn er die Kontaktzone berührt hat, bevor er zurückgelaufen ist.



Beispiele:

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

Unten: Der Hund springt über den Scheitelpunkt der A-Wand und landet, ohne den Abgang mit einer Pfote zu berühren, mit beiden Vorderpfoten direkt auf dem Boden (selbst wenn er mit den beiden Hinterpfoten zurück auf die Zone fällt) = D

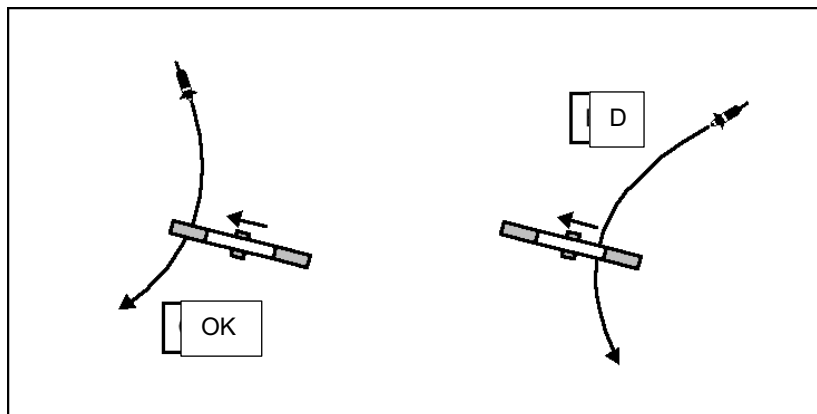


Beispiele:

1. Der Hund läuft am Wippenaufgang vorbei, springt auf den oberen Teil des Wippenaufgangs (F) und auf der anderen Seite wieder herunter (V), läuft um den Wippenaufgang herum, verfehlt die Aufgangszone (F) und überwindet den Rest der Wippe = F+V+F

2. Der Hund läuft am Wippenaufgang vorbei, springt über die Planke der Wippe (V), läuft um den Wippenaufgang herum, verfehlt die Aufgangszone (F) und überwindet den Rest der Wippe = V+F

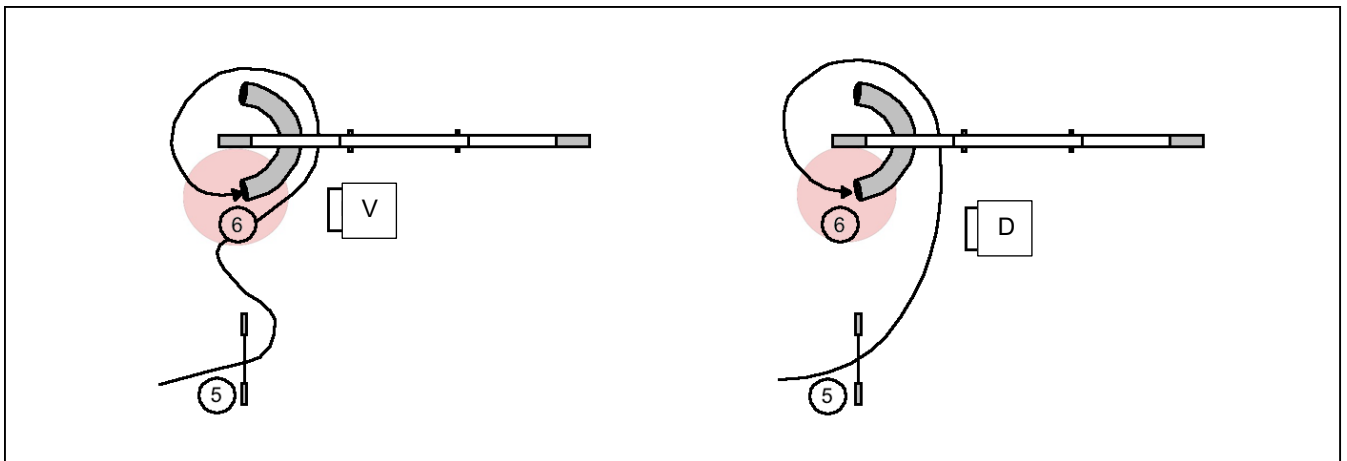
Wenn der Hund unter einem Gerät durchläuft das nicht erlaubt ist (nicht an der Reihe ist), wird er disqualifiziert. Allerdings ist es manchmal schwierig, klar zu sehen, wenn der Hund unter dem oberen Teil der Wippe durchläuft.



Beispiele:

Links: Der Hund läuft unter der Abgangsseite der Wippe durch = OK

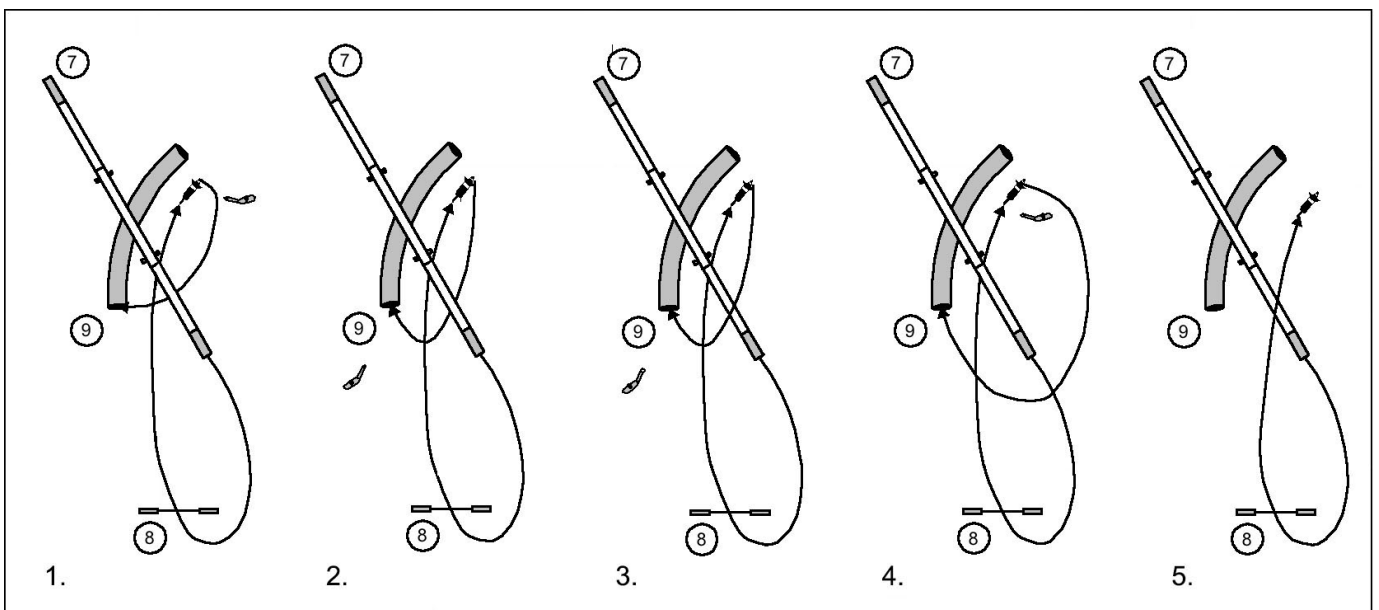
Rechts: Der Hund läuft unter der Aufgangsseite der Wippe durch = D



Beispiele:

Links: Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **läuft durch den "Absprungbereich" am Tunnel vorbei** = V (Verweigerung, kein D wegen falschem Verlauf für unterlaufen des Steges)

Rechts: Der Hund landet hinter dem nächsten Hindernis (Tunnel) und **versucht nicht in den Tunnel zu gehen**, läuft unter dem falschen Hindernis durch = D (keine Verweigerung des Tunnels)



Beispiele:

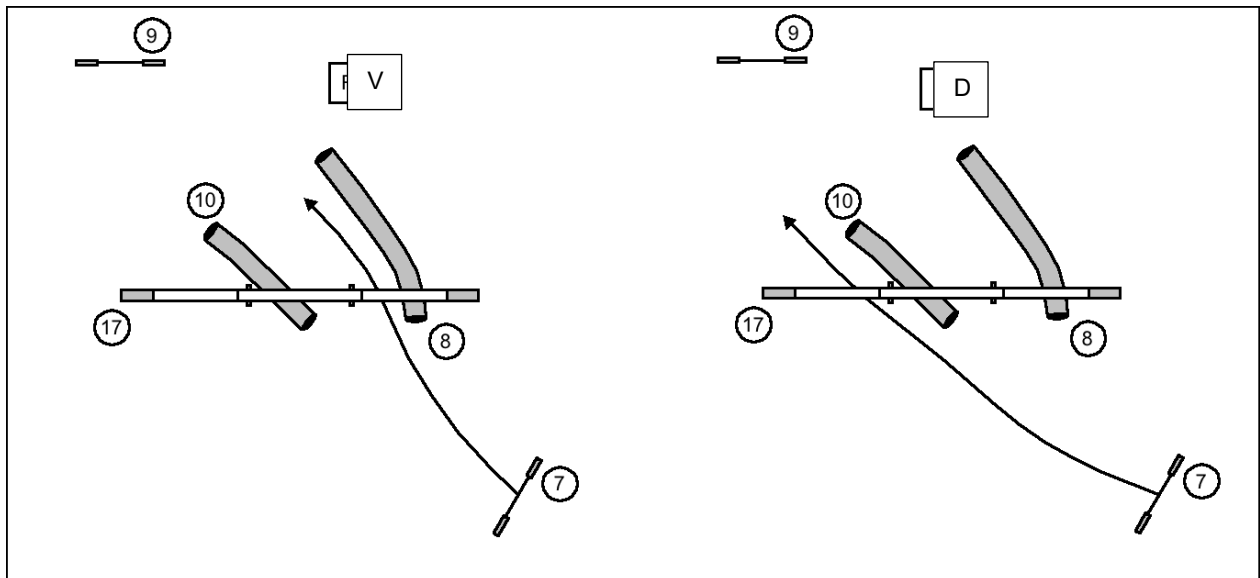
1. Nach einer Verweigerung am Tunnel schickt der Hundeführer den Hund, unter dem Laufsteg durch, zurück in den Tunnel = V, wenn der Steg berührt wird = D

2. Nach einer Verweigerung am Tunnel kommt der Hund unter dem Laufsteg durch zum Hundeführer zurück = V

3. Nach einer Verweigerung am Tunnel kommt der Hund über den Laufsteg zum Hundeführer zurück = D

4. Nach einer Verweigerung am Tunnel schickt der Hundeführer den Hund, um den Laufsteg herum, zurück in den Tunnel = V

5. Nach einer Verweigerung am Tunnel kommt der Hund zum Hundeführer zurück, dabei berührt er den Laufsteg oder springt darüber = (V +) D



Beispiele:

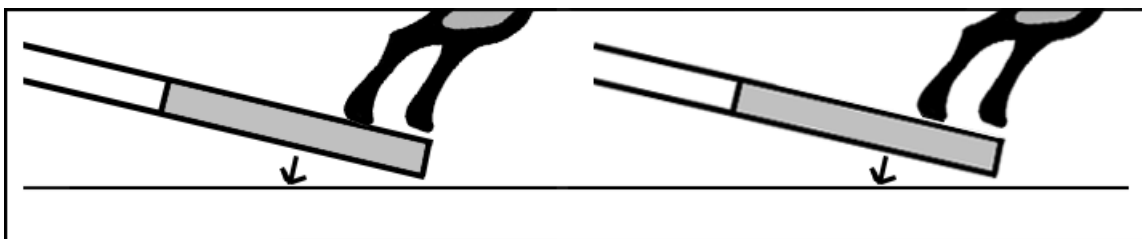
Links: Der Hund verweigert den Tunnel direkt neben ihm = V

Rechts: Der Hund verweigert den Tunnel neben einem Tunnel der nicht an der Reihe ist = D

14.3 Beurteilen einer "Flugwippe"

Das Richten von Flugwippen ist nicht immer einfach.

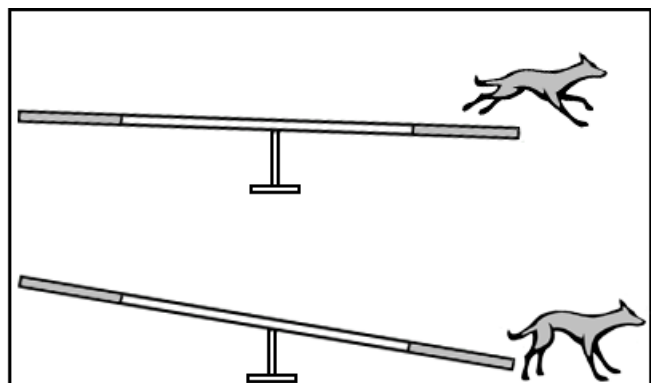
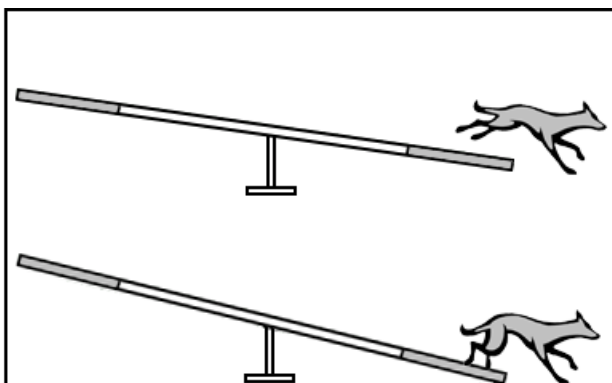
Definition von „Verlassen der Wippe“ = Beine in der Luft, überhaupt kein Pfotenkontakt mehr.



Beispiele:

Links: Die Wippe ist kurz davor, den Boden zu berühren: Der Hund drückt die Wippe zu Boden, wobei jedoch noch Kontakt mit den Hinterpfoten zur Wippe besteht, wenn diese den Boden berührt = OK.

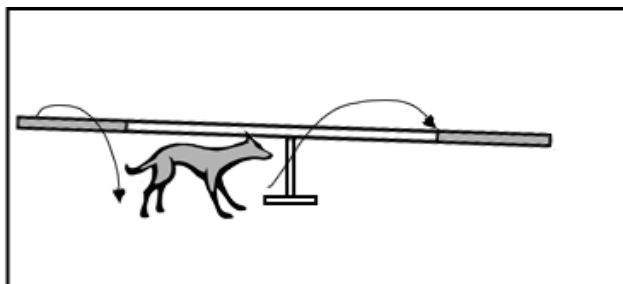
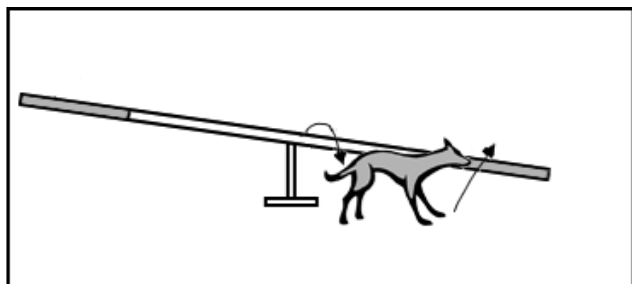
Rechts: Diese Situation ist schwieriger zu beurteilen. Der Hund drückt die Wippe ebenfalls nach unten, aber man kann nicht sicher sein, ob die Wippe den Boden wirklich berührt, bevor die letzte Hinterpfote den Kontakt zu dieser verliert. Deshalb ist hier im Zweifel für den Hund zu entscheiden.



Beispiele:

Links: Der Hund beginnt zu früh die Wippen zu verlassen, landet jedoch mit zwei Pfoten auf und zwei Pfoten hinter dem Gerät = OK

Rechts: Der Hund beginnt zu früh, die Wippen zu verlassen und landet auf dem Boden = F



Beispiele:

Links: Der Hund verlässt die Wippe nach dem Drehpunkt und springt wieder auf die Wippe und arbeitet den Parcours weiter = F + D

Rechts: Der Hund verlässt die Wippe vor dem Drehpunkt und springt wieder auf die Wippe nach dem Drehpunkt und arbeitet den Parcours weiter = V + D

14.4 Zweiter Richter

Wenn ein Assistenzrichter im Parcours agiert, müssen beiden Richter sich darüber im Klaren sein wer was richtet. **Die Verantwortung für alle getroffenen Entscheidungen liegt beim Hauptrichter, dessen Entscheidungen endgültig sind.**

15. Anderes

15.1 Disqualifikationen

Beschreibung von „Verlassen des Rings“:

- Der Hund hat außerhalb des Rings etwas entdeckt, das offensichtlich interessanter für ihn ist, als im Ring zu bleiben.
- Der Hundeführer hat mehrere Male versucht, seinen Hund zu rufen, jedoch erfolglos.

15.2 Verweigerungen

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

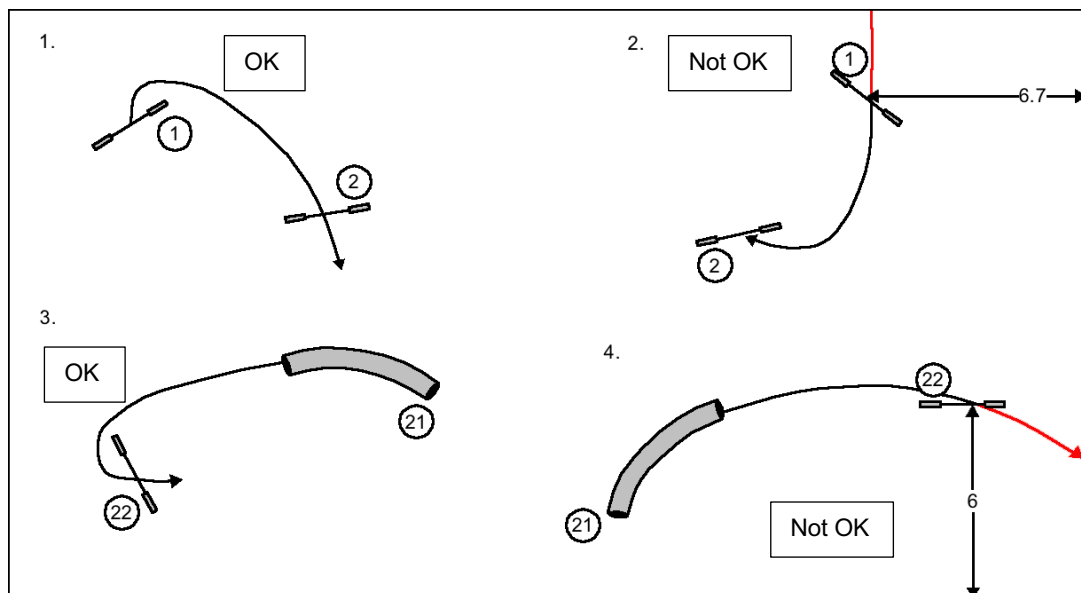
15.3 Start - Ziel

Verweigert der Hund das erste Hindernis, hat der Hundeführer die Verweigerung in einer fließenden Bewegung zu korrigieren.

Startet der Hundeführer den Hund erneut oder unterbricht dessen natürliche Bewegung, um ihn erneut starten zu lassen = D

Am Start und im Ziel muss für den Hund ausreichend Platz sein (mindestens 6m), um an Start und Ziel in natürlicher Richtung springen zu können.

Die Zeitmessung muss so platziert werden, dass sie nicht mit dem natürlichen Laufweg des Hundes in Konflikt kommt.



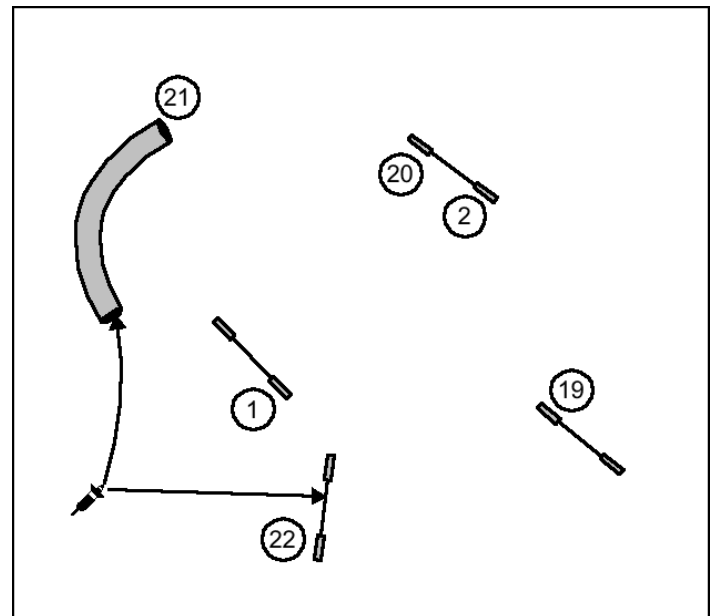
Beispiele:

1. Der Hund kann sicher in beide Richtungen zum nächsten 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 genügend Platz in der natürlichen Linie des Hundes. In dieser Situation sollten die Richter die Art des verwendeten Zeitmessungssystems berücksichtigen (bei einigen Arten könnte ein Kabel dem Hunde im Weg sein).
4. Obwohl unterhalb des letzten Hindernisses genug Platz ist, ist in der natürlichen Linie vom vorherigen Hindernis für die meisten Hunde nicht genug Platz

Es ist eine Disqualifikation wenn der Hund ein Hindernis nimmt bevor er gestartet ist (z.B. bevor er den ersten Sprung genommen hat).

Beispiele:

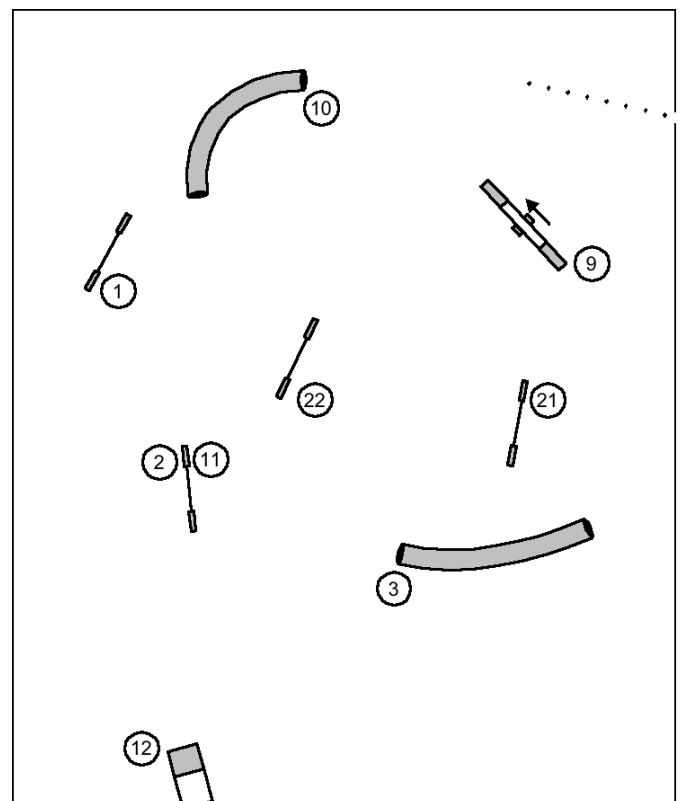
1. Vor dem Start nimmt der Hund den Tunnel = D
2. Vor dem Start nimmt der Hund den letzten Sprung = D



Wenn der Parcours so gebaut ist das der Hund in der natürlichen Laufbewegung Hindernisse nach den Zielsprung nehmen kann, wird keine Disqualifikation ausgesprochen. Aber wenn der Richter der Meinung ist, das der Hundeführer auf dem Parcours trainiert oder der Hund nicht unter Kontrolle ist, vor oder nach dem Lauf, wird er disqualifiziert.

Beispiele:

1. Nach dem letzten Hindernis springt der Hund Hürde 1 = OK
2. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund Tunnel 10 (von der falschen Seite) = OK
3. A Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund die A-Wand 12 = D
4. Nach dem letzten Hindernis nimmt der Hund Tunnel und Slalom = D
5. Nach dem letzten Hindernis nimmt oder drückt der Hund die Wippe herunter = D



15.4 Wiederholungslauf

Wenn ein Wiederholungslauf notwendig ist, sind folgende Punkte zu beachten:

- Alle Strafpunkte, die der Hund erhalten hat, bevor sein Lauf unterbrochen wurde, bleiben gültig.
- Die Beurteilung setzt an der Stelle wieder ein, an der der Hund angehalten wurde.
- Der Parcours ist in der richtigen Reihenfolge und der Fähigkeit des Hundeführers entsprechend bestmöglich zu absolvieren.
- Der Richter kann dennoch entscheiden, einen Fehler anzuzeigen, wenn er das Gefühl hat, dass der Hundeführer nicht sein Bestmöglichstes tut, um den Wiederholungslauf korrekt zu absolvieren.

15.5 Nicht zum Wettbewerb zugelassen

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 startberechtigt und gelten bis 3 Monate nach der Geburt ihrer Welpen als nicht mehr startberechtigt.

15.6 Kategorien

Bei internationalen Wettbewerben der FCI gibt es vier Kategorien. Der Hund muss in der Kategorie laufen, in der er am Widerrist gemessen wird. 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 Version dieser Richtlinien ist die ursprüngliche.

Diese Richtlinien wurden durch den FCI-Vorstand im genehmigt. Sie sind gültig ab dem 1. Juli 2023.