

Das Agilityplauschmeeting KV Embrach

Hier wird erklärt, welche Grössen- und Leistungskategorie für den eigenen Hund passend sind. Weiter wird der Ablauf des Tages beschrieben. Diese Informationen richten sich vor allem an Personen, die noch nie an einem Agilityturnier teilgenommen haben.

1. Wie melde ich mich an?

Anmeldung über Formular auf
agilityplausch.jimdo.com/anmeldung/

- Eigene Personalien (Name, Adresse, Email)
- Angaben zum Hund (Name, Rasse, Geburtsdatum)
- Wähle die Grössenkategorie des Hundes:

Schulterhöhe des Hundes messen. Bei kleinen Startfeldern werden wir Small und Medium in einer Kategorie zusammennehmen in der Wertung, die Sprunghöhe jedoch der Kategorie anpassen.

Small: kleiner als 35 cm
Medium: von 35 bis kleiner als 43 cm
Large: ab 43 cm

- Wähle die passende Leistungskategorie des Hundes

Oldies: Hunde ab 8 Jahren. Die Hunde können eine Lizenz haben, müssen aber nicht. Jedoch sollen die Hunde die Geräte kennen, auch der Slalom ist dabei. Die Wand wird tiefer gestellt (140 cm), die Wippe darf gehalten werden ohne, dass es einen Fehler gibt.

Hindernishöhen: S: 15 cm, M: 25 cm, L: 35 cm

Beginner: Hunde ab 18 Monaten, Slalom und Wippe sind nicht dabei, der Hund sollte die Geräte kennen, die Sprünge sind tiefer, einfacher Parcoursverlauf. Ein Anfängerhund über 8 Jahre darf natürlich auch bei den Beginner starten.

Hindernishöhen: S: 25 cm, M: 35 cm, L: 45 cm

Advanced: Hier starten Hunde ab 18 Monate, die entweder eine Agilitylizenz haben oder alle Geräte gut können. Hier hat es Slalom und Wippe. Parcoursverlauf etwas schwieriger.

Hindernishöhen: S: 30 cm, M: 40 cm, L: 55 cm

Je nach Witterung/Wetter können Sprünge auch tiefer sein.

Bitte Bestätigungsmail von Bettina Stemmler abwarten (ob es noch freie Startplätze hat). Danach das Startgeld einzahlen (35 Franken pro Hund)

Konto Nr.	80-151-4
IBAN Nr.	CH91 0070 0353 2859 0209 1

Isabelle Huber
Breiteackerstrasse 52
8422 Pfungen

Bitte beim Zahlungszweck Hundename und Kategorie angeben.

2. Welche Läufe werden angeboten?

Mit der Anmeldung ist man für alle drei Läufe (Gambler, Open und Clear Run) angemeldet.

Gambler: Hier zählt jedes Hindernis eine gewisse Punktzahl. Nach einem Hindernis darf man nicht gerade wieder wenden. Zwischen den Kontaktzonen muss mindestens ein anderes Hindernis absolviert werden. Hier ist es von Vorteil, mit einem Timer (z.B. Mobiltelefon) zu briefen, um zu sehen, was in der vorgegebenen Zeit machbar ist. Zudem wird es einen Joker geben, welcher vor Ort bekannt gegeben wird. Mit diesem kann man Bonuspunkte sammeln. Bei diesem Lauf gibt es eine Rangliste. Die ersten vier Ränge kriegen einen speziellen Preis bei der Rangverkündigung.

Open: Hier gibt es einen Parcoursverlauf mit nummerierten Hindernissen. Die Kontaktzonengeräte sind dabei. Dabei wird die Zeit und Fehler gewertet und es gibt eine Rangliste. Die ersten vier Ränge kriegen einen speziellen Preis bei der Rangverkündigung.

Clear Run (Jumping): Hier gibt es einen Parcoursverlauf mit nummerierten Hindernissen, jedoch ohne Kontaktzonengeräte. Dabei spielt die Zeit keine Rolle. Wer den Lauf ohne Fehler beendet hat, kriegt einen Einheitspreis. Bei diesem Lauf gibt es keine Rangliste.

3. Was man einpacken kann

Für den Hund

- Wurst, Käse oder andere Futterbelohnung
- Spielzeug
- Robidog-Säckchen
- Wasser und Napf (hat es auch vor Ort, eigener Napf kann nützlich sein)
- Bodenschraube, falls vorhanden

Für den Platz (nur falls vorhanden - geht auch ohne!)

- Zelt/Strandmuschel
- Hundebox, Faltbox
- Campingstuhl
- Decke für den Hund

Organisatorisches

- Anfahrtsweg (www.kvembrach.ch/unser_klubhaus.html)
- Zeitplan (Auf agilityplausch.jimdo.com kurz vor Anlass publiziert)

4. Der Ablauf

Am Morgen früh, wenn möglich zuhause, den Hund versäubern, dass er alles gemacht hat. Rechtzeitig vor der Startnummernaussgabe auf dem Platz sein. Sich einen Platz suchen, wo man den Hund zwischen den Läufen anbinden kann, ev. Zelt aufschlagen und Hundebox aufbauen (oder in Auto). Rechtzeitig zur Startnummernaussgabe erscheinen. Dort erhält man eine Startnummer und einen Einheitspreis (kleines Geschenk). Vor Ort hat es einen Zeitplan, dort informiert man sich über den Beginn des ersten Briefings. Bitte auch Durchsagen beachten, es kann zu Verspätungen oder Verfrühungen kommen.

Briefing

Zuerst wird der Richter über Parcourslänge, Standard- und Maximalzeit informieren (vgl. Reglementsauszug). Danach gibt es 8-10 Minuten Zeit den Parcours abzulaufen und sich ihn einzuprägen. Überleg aus Sicht des Hundes, was Du wann sagen und zeigen musst. Geh den Parcours auch mit geschlossenen Augen im Kopf durch. Nutze die ganze Briefing-Zeit. Beim Gambler kann man sich den Weg selber aussuchen. Wie oben beschrieben, ist es bei diesem Lauf sinnvoll mit Stoppuhr zu briefen. Bei Unklarheiten oder Fragen nicht zögern, den Richter zu fragen.

Hund einlaufen

10-15 Min. vor dem Start wird der Hund geholt. Dem Hund nochmals die Möglichkeit geben, sich zu versäubern. Hund nicht auspumpen, er braucht seine Energie noch! Er soll einfach etwas warm sein und sich auf Dich konzentrieren, also Massage an den Beinen, Fusslaufen mit schnellen Richtungswechseln oder Beinslalom damit er sich auf Dich konzentriert. Sich immer mal wieder den Parcours durch den Kopf gehen lassen.

Der Lauf

- Hund hat kein Halsband oder Geschirr an
- Keine offenen Taschen (damit nichts herausfallen kann)
- Startnummer klebt so gut, dass sie beim rennen nicht abfallen kann. Wenn Startnummer nicht gut klebt, Nummer um Leine machen.
- Du hast nichts in der Hand, auch nach dem Lauf erst ausserhalb des Ringes spielen oder füttern (sonst EL.)
- Bleib ruhig! Lieber langsam und ruhig, als hektisch

Läuft der Hund an einem Hindernis vorbei, kommt aus dem Tunnel wieder raus oder fädelt falsch ein im Slalom, ist das eine Verweigerung und der Hund muss

das Hindernis wiederholen, sonst wird er disqualifiziert. Nicht so bei den Fehlern, wie Stangenwurf oder Überspringen der Kontaktzonen, dort kann man weiter rennen. Beachte den Reglementsauszug am Schluss des Dokuments.

Und das Allerwichtigste: Es soll Dir und dem Hund Spass machen. Es ist alles andere als tragisch, wenn es ein Eliminé gibt. Wir tolerieren keinerlei psychischen oder physischen Druck auf den Hund. Der Richter wird, wenn dies geschieht, die betreffende Person vom Platz weisen.

Zwischen den Läufen

Gib dem Hund Wasser und schau das er bei grosser Hitze in der Kühle liegen kann und er Ruhe findet, z.B. in Faltbox. Es gibt Hunde, die können sich gut entspannen, wenn sie einfach angebunden werden, andere finden keine Ruhe. Am Rand des Wettkampfplatzes gibt es viel Schatten. Wenn der Hund nur im Auto ruhig ist, unbedingt auf Schatten achten und Hecktüren/Fenster öffnen und mit Tüchern abdecken. Besonders wenn der Hund von passierenden Hunden irritiert ist, hilft ein Sichtschutz gegen diese Aufregung. Zudem regelmässig vorbeischaun! Wenn es heiss ist, Hund nass machen (beim Klubhaus) und ihn nur für die Läufe an die Hitze lassen.

Wenn es sehr heiss ist und Du denkst, dass der dritte Lauf für Deinen Hund (z.B. aufgrund Alter) zuviel ist, dann lass diesen aus (Bitte den Helfern im Speakerwagen mitteilen). Falls Zuschauerkinder ungefragt Deinen Hund berühren wollen, was nicht passieren sollte, sei bitte bereit, einzugreifen, falls nötig. Bei langen Pausen ist ein kurzer Spaziergang gut. Aber geh nicht zu weit und zu lange weg. Denn es kann zu Zeitverschiebungen (auch Verfrühungen) kommen, die per Lautsprecherdurchsage bekannt gegeben werden. Bitte den Hund auf dem Areal nicht von der Leine lassen.

Bei Fragen oder medizinischen Noffällen, wende Dich an einen Helfer beim Speakerwagen. Mobiltelefon am Wettkampftag: **079 409 23 82**

Nach den Läufen

Nach dem zweiten Lauf wird sehr bald die Rangverkündigung vom Gambler und vom Open stattfinden. Die ersten vier Platzierungen und der älteste Hund, welcher teilgenommen hat, kriegen eine Prämierung.

Viel Erfolg und vor allem Viel Spass!

Bettina Stemmler

Anhang: Reglementsauszug

Obwohl wir ein lizenzfreies Agility machen, gelten bei uns die meisten Regeln vom offiziellen Agility. Hier die wichtigsten Regeln.

Ein Agility Parcours wird von einem Richter aufgestellt und besteht aus ca. 20 Hindernissen. Es gibt Fehler, die werden vom Richter mit erhobener, flacher Hand angezeigt werden, sowie Refus (Verweigerungen), die mit erhobener Faust angezeigt werden. Verschränkt der Richter die Arme und pfeift, heisst das Eliminée (Ausscheiden). Wenn das geschieht, kann man den Lauf trotzdem beenden.

Standard- und Maximalzeit (Zeitfehler)

Überschreiten der Standardzeit: pro Hundertstelsekunde mit 0,01 Fehlerpunkte
Überschreiten der Maximalzeit: Elimination

Allgemeine Fehler

Überschreiten der Start- oder Ziellinie durch den Hundeführer; Berühren des Hundes, Berühren von Hindernissen durch den Hundeführer (5 FP).

Abwurf

Fallen einer Hürdenstange oder eines Mauerelementes bevor der Hund das nächste Hindernis überwindet (5 FP).

Kontaktzonen

An der Schrägwand, Wippe und dem Laufsteg muss der Hund mindestens eine Pfote auf der Kontaktzone beim Aufstieg und Abstieg setzen (5 FP).

Verweigerungen/Refus

Bei einer Verweigerung muss der Hund das Hindernis wiederholen (sonst Elimination). 3 Verweigerungen geben eine Elimination.

- * Anhalten des Hundes vor dem Hindernis
- * Seitliches Ausweichen, um das Hindernis zu vermeiden
- * Vorbeilaufen am Hindernis, sodass der Hund eine halbe Umdrehung machen muss, um das Hindernis erneut zu machen
- * Anhalten des Hundes auf der Laufstrecke

Hindernisfehler

Hürde

- * Fehler, wenn die Stange fällt.
- * Verweigerung, wenn der Hund unter der Stange läuft, ohne dass sie fällt.
- * Elimination, wenn der Hund unter der Stange läuft und diese fällt.

Tisch

- * Wartezeit von 5 Sek. ohne Vorgabe der Position (kann geändert werden). Sobald der Hund auf dem Tisch ist, zählt die Zeit.

- * Verlässt der Hund den Tisch zu früh gibt es 5 FP. Er muss zurück auf den Tisch, um die 5 Sek. zu beenden (sonst Elimination).
- * Der Hund darf nur von den von ihm näherliegenden 3 Seiten auf den Tisch springen (sonst Verweigerung). Unterquert er den Tisch = Verweigerung.

Laufsteg

- * Das Abspringen ohne vorheriges Berühren des absteigenden Teils der Kontaktzone = Verweigerung

Wippe

- * Das Abspringen vor dem Überschreiten der Wippenachse = Verweigerung.
- * Das Verlassen der Wippe vor deren Berührung mit dem Boden = Fehler.

Schrägwand

- * Das Abspringen von der Wand ohne Berühren des absteigenden Teils = Verweigerung

Slalom

- * Fädelt der Hund nicht richtig ein (erster Pfosten auf linker Seite des Hundes) = Verweigerung.
- * Alle falschen Eingänge = Verweigerungen.
- * Verfehlt der Hund einen Pfosten = Fehler (Hund muss zur Fehlerquelle zurück oder den Slalom neu beginnen).
- * Bei falschem Ausgang muss der Fehler korrigiert werden, sonst Elimination.
- * Maximal können im Slalom 5 FP und 2 Verweigerungen gemacht werden.
- * Rückwärtiges Fädeln im Slalom = Elimination.

Tunnel und Sack

- * Steckt der Hund eine Pfote oder den Kopf hinein und zieht ihn zurück = Verweigerung.
- * Wendet der Hund im Tunnel und kommt wieder am Eingang heraus = Verweigerung.

Pneu

- * Der Hund muss durch den Pneu springen, sonst Verweigerung.

Weitsprung

- * Überspringt der Hund das Hindernis in der Breite = Verweigerung.
- * Das Umwerfen oder Setzen eines Fusses zwischen den Elementen = Fehler.
- * Überlaufen der Elemente, seitliches Vorbeilaufen, von der Seite aus springen = Verweigerung

Elimination

- * Misshandlung des Hundes
- * Hindernis wird von der falschen Seite her bewältigt
- * Unkorrektes Verhalten des Hundeführers gegen Richter
- * Aggressives Verhalten des Hundes gegen Ringpersonal
- * Überschreiten der Maximalzeit
- * Dritte Verweigerung
- * Hindernisse in falscher Reihenfolge
- * Hundeführer über-, unter, durchquert Hindernis
- * Hundeführer hält etwas in der Hand
- * Hund trägt ein Halsband
- * Unterbrechung d. Laufes durch Hundeführer
- * Hund versäubert sich auf dem Parcours
- * Hund verlässt den Parcours (nicht mehr unter Kontrolle)
- * Hund o. Hundeführer zerstört ein Hindernis vor dessen Absolvierung
- * Hund geht im Slalom mehr als 3 Tore in die falsche Richtung

Der Parcours

Open

- * Es werden Fehler an den Hindernissen und bei Überzeit gegeben
- * Parcours ist vorgegeben
- * Es können alle Hindernisse vorkommen
- * Maximal 20 Hindernisse sind zu absolvieren

Bewertung:

Vorzüglich (V) 0-5.99 Gesamtfehlerpunkte

Sehr gut (SG) 6-15.99 Gesamtfehlerpunkte

Gut (G) 16-25.99 Gesamtfehlerpunkte

Nicht klassiert ab 26.00 Gesamtfehlerpunkte

Gesamtfehlerpunkte = Summe der Fehlerpunkte aus Fehlern an den Hindernissen, den Verweigerungen und den Zeitfehlern

Jumping

- * Parcours ist vorgegeben
- * Hat keine Kontaktzonenhindernisse
- * Maximal 20 Hindernisse sind zu absolvieren

Gambler

- * Punkte/Zeit Wertung
- * Der Parcours ist frei wählbar unter Einhaltung der Bedingungen des Richters
- * Die verschiedenen Hindernisse geben unterschiedliche Punkte, meistens gib es einen Joker welcher vom Richter vorgegeben wird.
- * Die Zeit zum Punkte sammeln und für den Joker ist vom Richter vorgegeben.