

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)

Place Albert 1^{er}, 13 – B – 6530 Thuin, Tel : +32.71.59.12.38, Fax : +32.71.59.22.29, internet : <http://www.fci.be>

LEITFADEN

für

AGILITY-RICHTER



1. Januar 2018

INHALT

1. Einleitung.....	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.....	6
7.3 Ringeinweiser	6
7.4 Zeitnehmer	6
7.5 Ringverantwortlicher/ Helfer.....	6
8. Briefing der Teilnehmer.....	7
9. Parcoursplanung.....	7
10. Parcoursbau.....	14
11. Standardzeit und Maximalzeit.....	15
12. Beurteilung.....	15
13. Beurteilung an spezifischen Geräten.....	17
13.1 Hürden.....	17
13.2 Kontaktzonengeräte.....	17
13.3 Weitsprung	18
13.4 Slalom	18
14. Beurteilung von Situationen.....	19
14.1 Verweigerungen und daraus resultierende Entscheidungen	19
14.2 Kontaktzonen, Verweigerungen und Fehler	26
14.3 Beurteilen einer "Flugwippe"	27
14.4 Zweiter Richter am Aufgang des Laufstegs.....	28
15. Anderes.....	29
15.1 Disqualifikationen.....	29
15.2 Verweigerungen.....	29
15.3 Startsequenz	29
15.4 Wiederholungslauf	29



1. Einleitung

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

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Regelwerk gültig		01.01.2018					01.01.2023
Diskussion / Entscheidungen						Februar	
Vorschläge					01.07.2021		
Treffen der Arbeitsgruppe					November	April	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Richterleitfaden gültig		01.01.2018		01.07.2020			
Diskussion / Entscheidungen				Februar		September / Oktober	
Vorschläge			01.09.2019			01.05.2022	
Treffen der Arbeitsgruppe			November			Tag vor der WM	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Geräterichtlinien gültig		01.01.2018		01.07.2020			
Diskussion / Entscheidungen				February		September / Oktober	
Vorschläge						01.05.2022	
Treffen der Arbeitsgruppe			November			Tag vor der WM	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Internationaler Richter-Workshop	November			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 mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad zu entwerfen. Er 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 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.

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. Er bleibt stets bei seinen Entscheidungen.

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)
- Stoppuhr (falls die Zeitmessung der Zeitmessanlage ausfällt)
- Messrad
- Regelwerk und Bestimmungen des Landes, in dem die Veranstaltung stattfindet
- Maßband
- Körmaß zum Einmessen der Hunde (Small und Medium)

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.
- 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 er in jeder Klasse zu richten hat.
- wie viele Helfer im Ring zur Verfügung stehen.
- Zeitplan.
- ob die Zeitmessung elektronisch oder manuell erfolgt.
- 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:
 - die erste Hürde übersprungen wird
 - die erste Hürde unterlaufen wird
 - der Hund am Hindernis vorbeiläuft und die Startlinie auf Höhe der ersten Hürde dabei übertreten wird.
- 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 die letzte Hürde 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 der Sacktunnel nach jedem gelaufenen Hund zu richten und der Sicherheitsreifen zu kontrollieren ist.
- 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.
- 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 sandigem Untergrund).



8. Briefing der Teilnehmer

Falls der Richter die Teilnehmer einweisen möchte, sollte er:

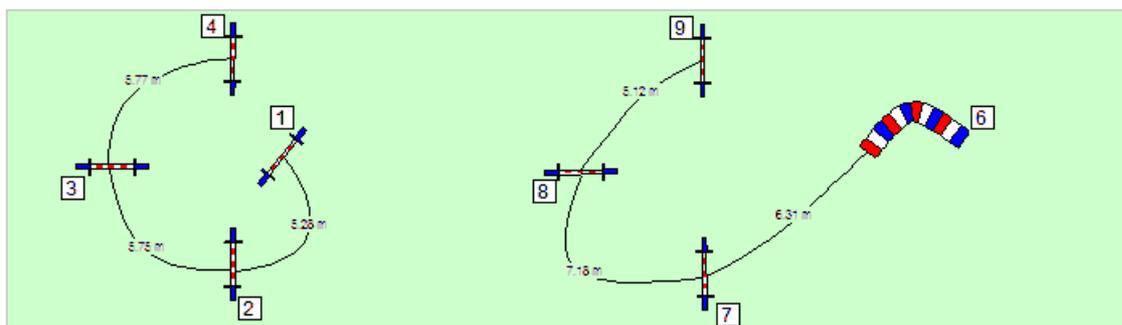
- klären, ob eine Übersetzung nötig ist.
- die Teilnehmer über die Parcourslänge sowie darüber informieren, wie die Laufzeiten ermittelt werden.
- angeben, wie er die Startfreigabe erteilt.
- erklären, wie Fehler, Verweigerungen und Disqualifizierungen angezeigt werden und was nach einer Disqualifizierung geschieht.
- die Hundeführer daran erinnern, dass sie ihren Lauf fortzusetzen haben, es sei denn, der Richter weist sie an anzuhalten.

9. Parcoursplanung

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

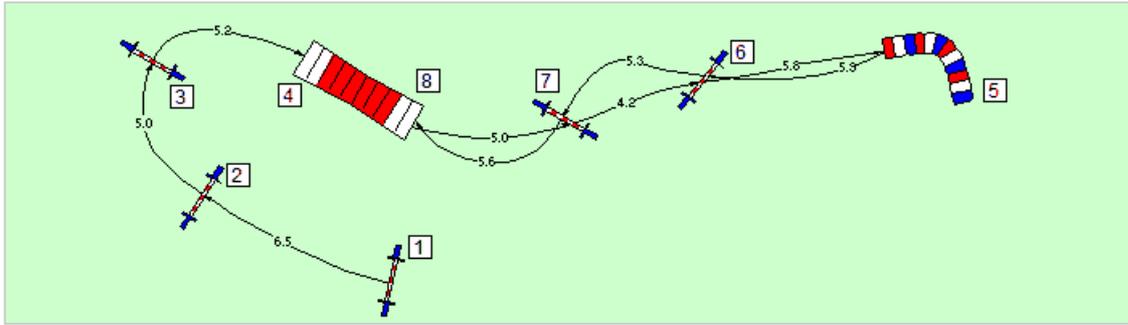
B) Der Mindestabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt **auf der Lauflinie des Hundes** 5m (4m in Small). Der Maximalabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt **in gerader Linie** 7m.

Der Mindestabstand 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.



Agility Blues

Die Sequenz 2-3-4 ist exakt dieselbe wie die Sequenz 7-8-9. Jedoch nähert sich der Hund der Nummer 7 auf einer anderen Linie und seine Geschwindigkeit ist viel höher, sodass der Abstand zwischen 2-3 und 7-8 nicht derselbe ist. Durch die unterschiedliche Geschwindigkeit und Annäherung ändert sich die Lauflinie des Hundes zwischen 2-3 und 7-8 um etwa einen Meter.



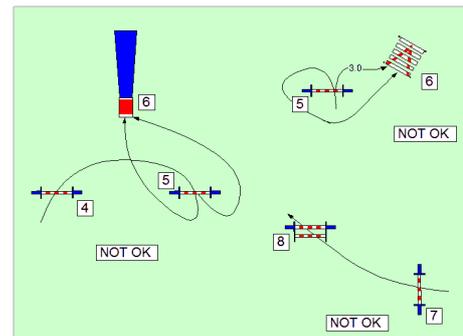
Agility Blues

Die Sequenz 3-4 von links ist exakt dieselbe wie die Sequenz 7-8 von rechts gelaufen. Der Abstand und der Winkel zwischen 2-3 ist derselbe wie zwischen 6-7. Startet man von links, dann entspricht der Abstand zwischen den Hindernissen den Regeln.

Beginnt man von rechts, könnte der Richter den Abstand zwischen den Hindernissen auf derselben Linie bemessen, die er von links beginnend gewählt hätte, und somit den Regeln gerecht werden. Die meisten Hunde würden jedoch einer Lauflinie folgen, bei der die Abstände kürzer wären, als in den Regeln festgelegt. Die Situation ist möglicherweise gefährlich, da die Hunde die A-Wand in einer hohen Geschwindigkeit und mit einem geringen Abstand zur Vorbereitung anlaufen würden (A-Wand im gewinkelten Anlauf).

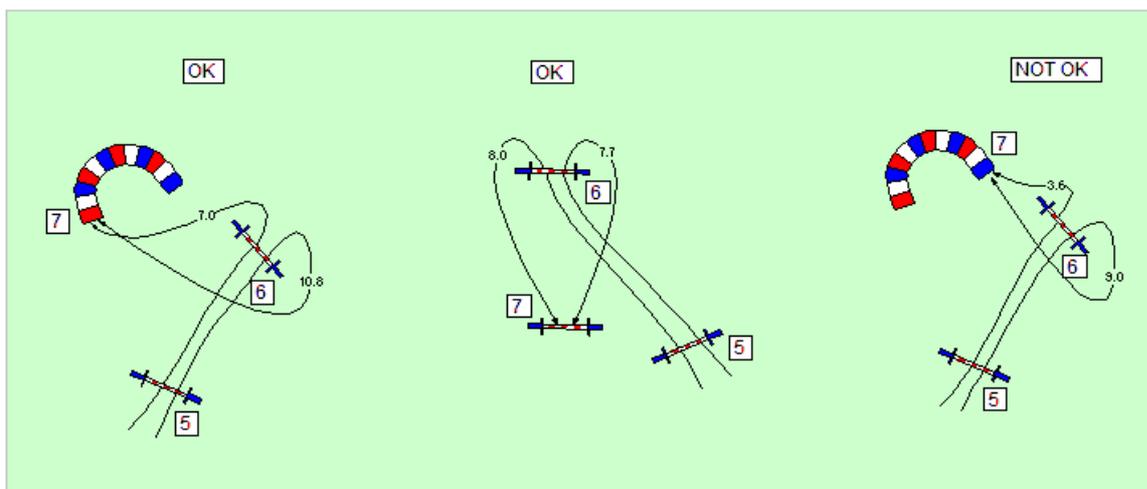
C) Aus Aussicherheitsgründen legt das Regelwerk fest, dass Weitsprung, Reifen, Doppelhürde und Sacktunnel (sowie das Folgehindernis zu Letzterem) für den Hund in gerader Linie anlaufbar zu sein haben. Anlauf und Geschwindigkeit sind darüber hinaus bei Kontaktzonenengern zu bedenken, wie das obige Beispiel 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.



Agility Blues

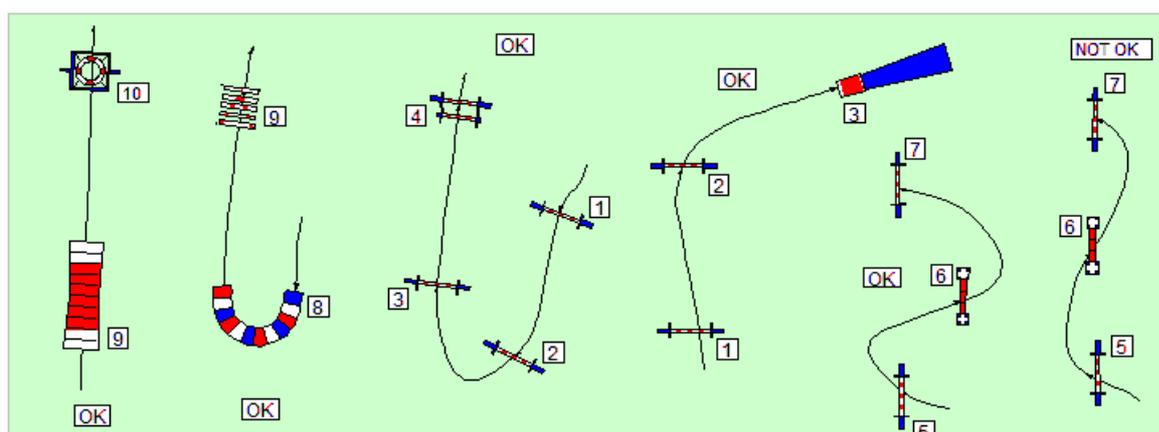
D) Gibt es zwei Linien, auf denen sich der Hund dem nächsten Gerät nähern kann, sind für die kürzeste Linie die im Regelwerk festgelegten Mindestabstände zu respektieren.



Agility Blues

E) Aus Sicherheitsgründen sind Mauer/ Viadukt 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:

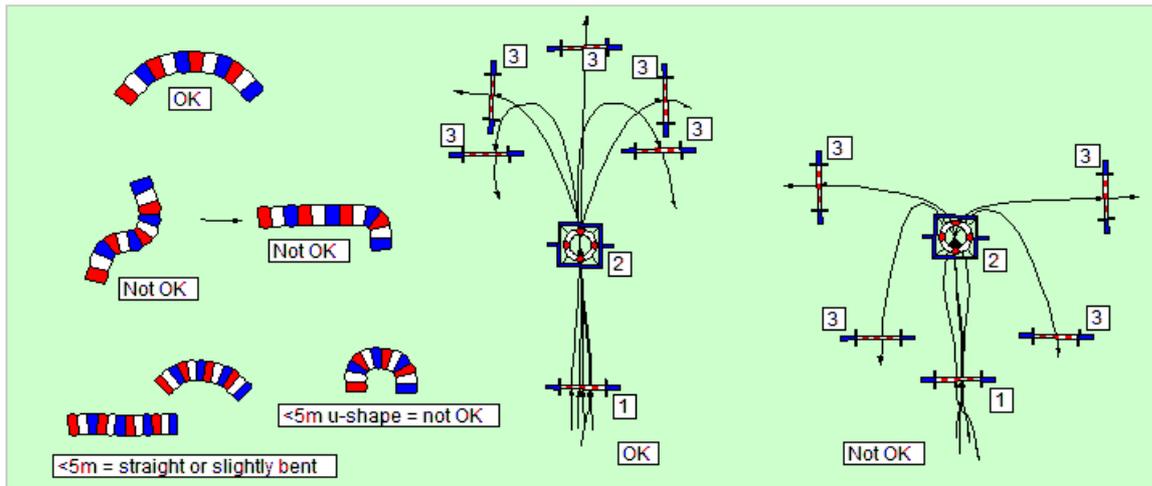


Agility Blues

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 3 einen geraden Anlauf zur Doppelhürde (die Linie vom Landepunkt zur 3 ermöglicht den geraden Anlauf).
4. Anlauf zum Sacktunnel = 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.

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.

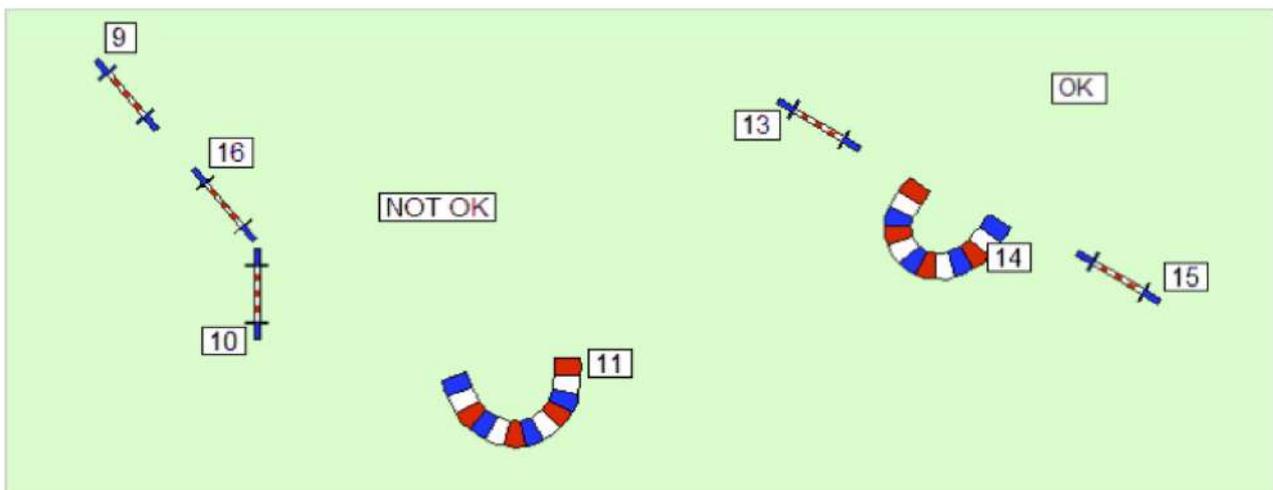
F) Fester Tunnel/ Reifen



Agility Blues

- 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. In der Mitte = OK. Auf der rechten Seite sind die Wendungen zu eng.

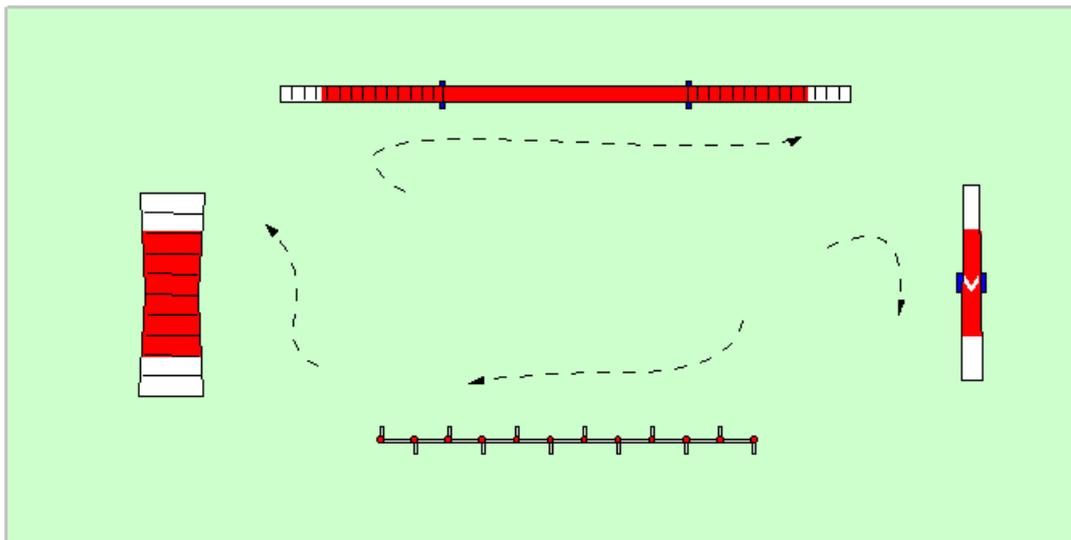
G) Die Hundeführer müssen die Möglichkeit haben, jedes Gerät auf beiden Seiten zu passieren. Der Abstand zwischen zwei Geräten hat mindestens einen Meter zu betragen (Tunnel unter dem Laufsteg oder der A-Wand sind die einzige Ausnahme).



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

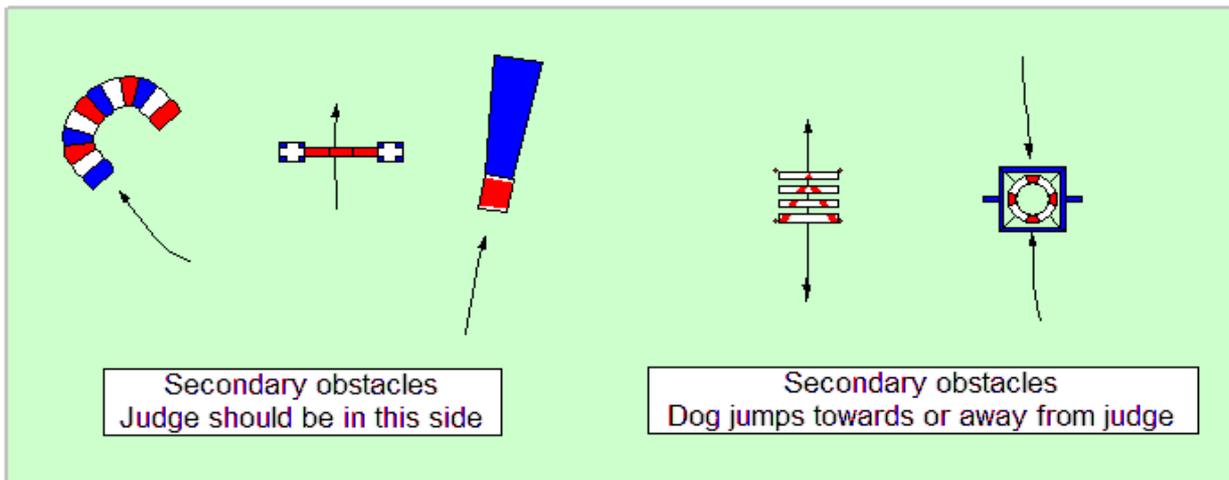
Primärgeräte: A-Wand - Laufsteg - Wippe - Slalom

Der Richter hat stets zu versuchen, nah genug am Hund zu sein, wenn dieser jene Geräte überwindet (ohne dabei dem Hundeführer im Weg zu sein).



Agility Blues

Sekundärgeräte: Fester Tunnel - Sacktunnel - Reifen - Weitsprung - Mauer

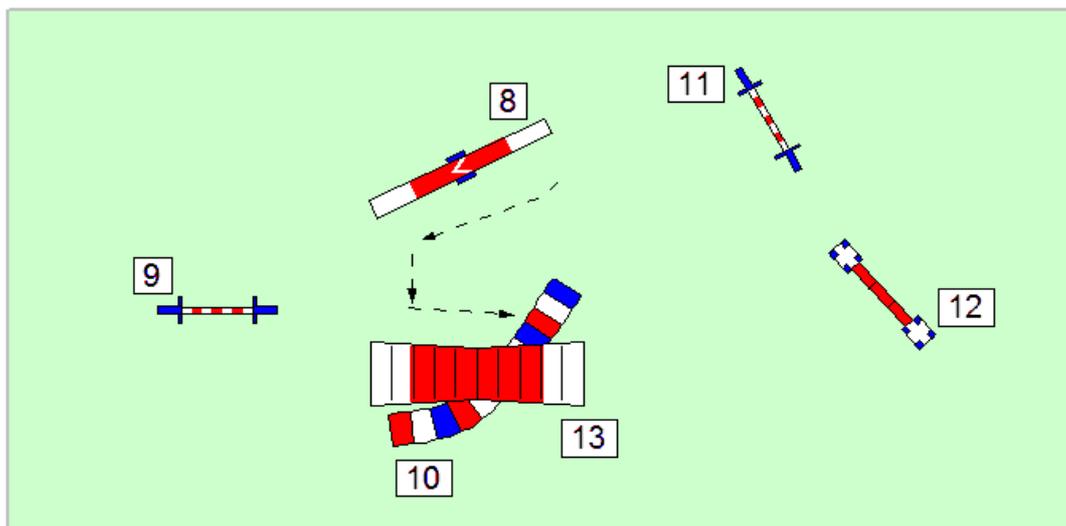


Agility Blues

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:

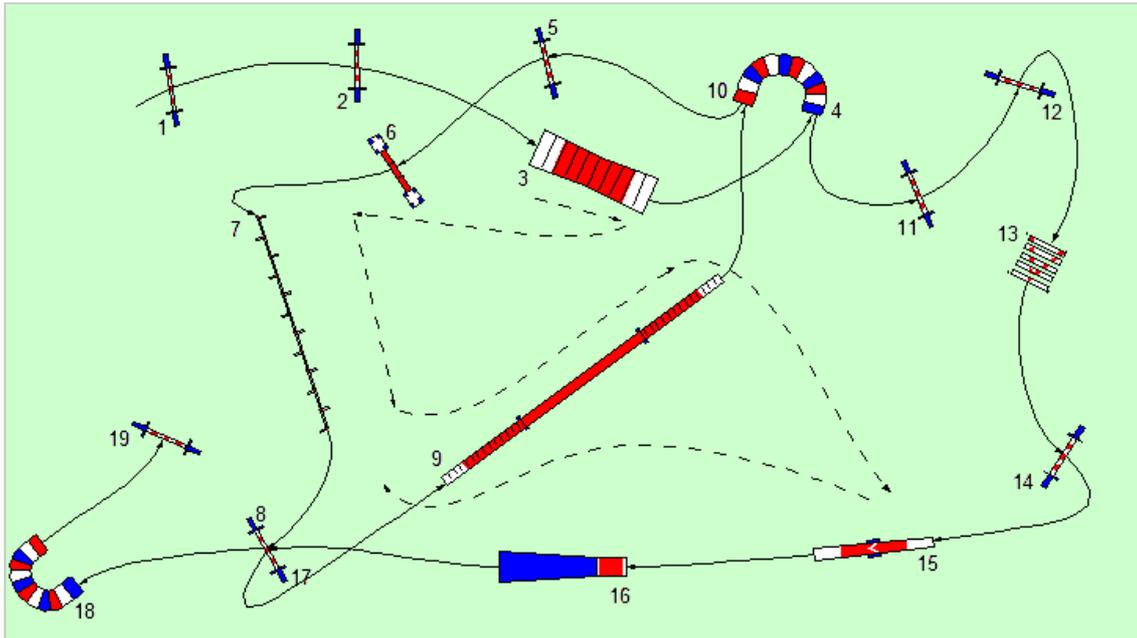


Agility Blues

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

Andere Geräte

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



Agility Blues

Der Richter wartet beim Primärgerät 3, um die Kontaktzonen zu sehen, wartet, bis der Hund den Tunnel betritt, bewegt sich zum Slalom, um den Slalomeingang aus dem richtigen Winkel zu beobachten, folgt dem Hund zum Laufsteg, wartet an der Aufgangszone und bewegt sich mit dem Hund zur Abgangszone. Der Richter wartet, bis der Hund den Tunnel betritt und bewegt sich (während der Hund 11-12 bewältigt) zur 15 (von wo aus er einen guten Blick auf den Weitsprung hat) und nach dem letzten Primärgerät 15 kontrolliert er den Eingang des Sacktunnels und sieht, wie der Hund den Tunnel 18 betritt.

I) Richtlinien bei der Parcoursplanung

- Während des Richtens des Hundes sollte es der Parcoursplan dem Richter erlauben, sich in normaler Geschwindigkeit zu bewegen. Beim Laufsteg ist es viel schwieriger, sich beim Laufen in höherer Geschwindigkeit auf die Kontaktzonen zu konzentrieren.
- 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.
- Er sollte flüssig zu laufen und sicher sein. Wenn der Richter sich Gedanken zur Sicherheit macht, sollte er auch an Geräte denken, die sich außerhalb des eigentlichen Streckenverlaufs befinden (Verleitungen).

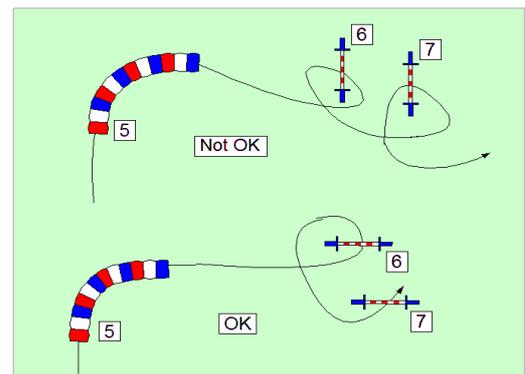
J) Folgendes ist zu vermeiden:

- 2 Primärgeräte nacheinander zu stellen.
- Primärgeräte aus zu großer Entfernung zu beurteilen – 5-8m werden empfohlen.
- scharfe Wendungen im Parcours, die den Hundeführer veranlassen, in den Weg des Richters zu laufen – speziell nach Kontaktzonengeräten und dem Slalom.
- Die Doppelhürde 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.

K) Ein Parcours ist so zu gestalten, dass:

- Verleitungen für den Hund keine mögliche Gefahr darstellen (oberes Beispiel: ein Missverständnis oder ungenügende Kontrolle über den Hund könnten dazu führen, dass der Hund über die 6 direkt in die 7 springt).
- er den Zuschauern beim Zusehen Freude bereitet.
- das Richten problemlos möglich ist.
- er flüssig verläuft, selbst bei den fortgeschritteneren Klassen (die Parcourszeit kann ebenfalls einen Schwierigkeitsgrad darstellen).



Agility Blues

L) 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. Parcoursbau

Der Agility-Richter überwacht den Parcoursbau stets persönlich.

Wetterbedingungen oder Bodenverhältnisse können Anpassungen des Streckenverlaufs erforderlich machen.

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.

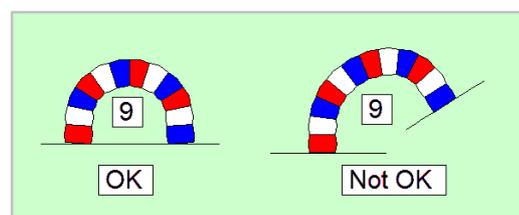
Falls möglich, sollte der Richter veranlassen, dass die Position aller Geräte, die von den Hunden beim Absolvieren verschoben werden können, markiert wird.

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

Wird die Standardzeit durch den Richter festgelegt, muss er zunächst die exakte Länge des Streckenverlaufs kennen.

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

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. Beurteilung

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.

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:

- jedes Mal, wenn der Hund tatsächlich versucht, ein Gerät zu absolvieren

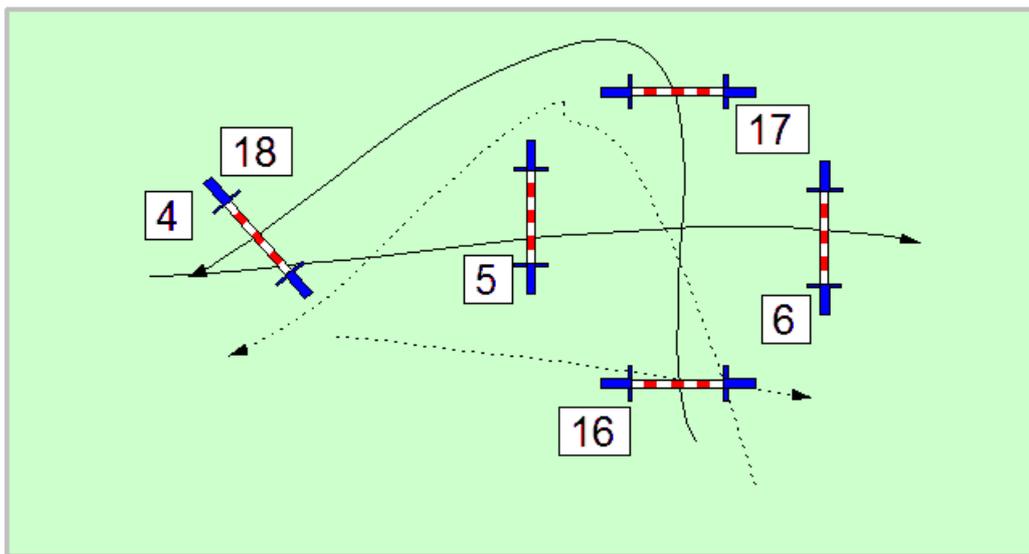


- jedes Mal, wenn der Hund vom Hundeführer geschickt wird, um ein Gerät zu absolvieren

13. Beurteilung an spezifischen Geräten

13.1 Hürden

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).



Agility Blues

Beispiele:

- Der Hund wirft die Stange an Hindernis 4 ab = Fehler. Keine Disqualifikation, selbst wenn der Ausleger umfällt, unabhängig davon, ob genügend Zeit besteht, das Hindernis wieder aufzurichten.
- 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 an Hindernis 16 zu Fall, während der Hund Hindernis 17 überspringt = Disqualifikation

13.2 Kontaktzengeräte

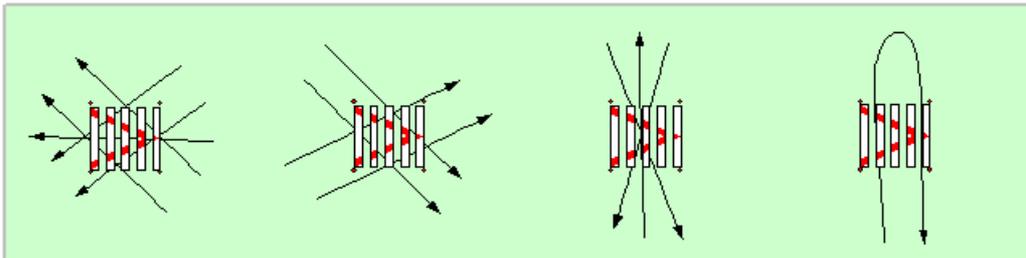
- Der Richter sollte sich auf die Kontaktzone konzentrieren, um festzustellen, ob der Hund sie mit einem Teil einer Pfote betritt. Diese Methode ist besser, als sich auf den Hund zu konzentrieren, weil dabei übersehen werden könnte, dass eine Hinterpfote die Zone noch berührt, während der Hund das Gerät 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 angehalten werden, 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.

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.



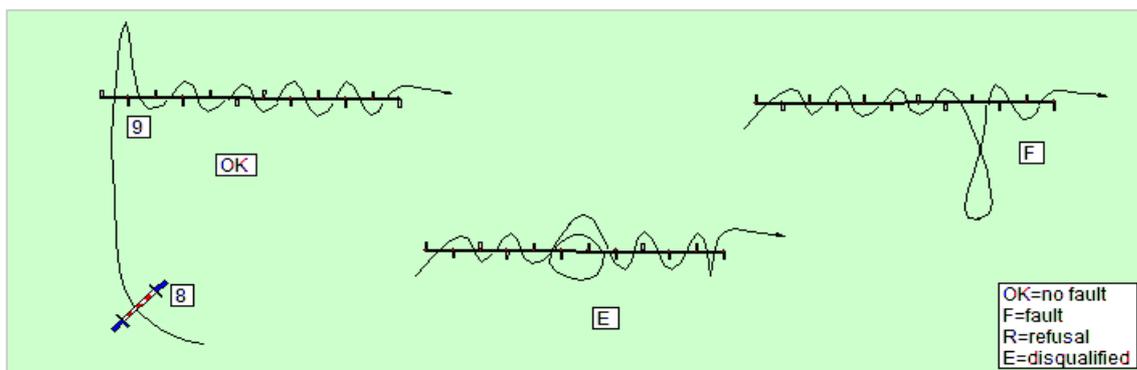
Agility Blues

Beispiele:

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)

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.



Agility Blues

Beispiele:

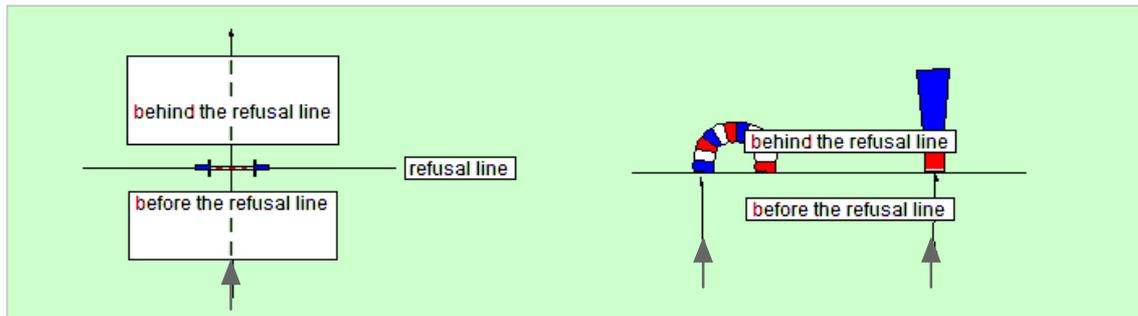


1. oben links: Zugeständnis wegen des spitzen Eingangs in den Slalom = OK
2. unten: korrekter Eingang, Fehler in der Mitte des Slaloms, der nicht korrekt korrigiert wird, sodass der Hund seinen Weg durch die falschen Tore fortsetzt und auf der falschen Seite aus dem Slalom kommt; der Hundeführer korrigiert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

14. Beurteilung von Situationen

14.1 Verweigerungen und daraus resultierende Entscheidungen

Definitionen



Agility Blues

Der Bereich um ein Gerät kann durch eine Linie in zwei Teile unterteilt werden. Sie wird Verweigerungslinie (VL) genannt und befindet sich senkrecht zu einem geraden Anlauf auf das Gerät. Die Seite, von der aus sich der Hund dem Gerät nähern sollte, wird als „vor der Verweigerungslinie“ bezeichnet. Die andere Seite nennt sich „hinter der Verweigerungslinie“.

Startet der Hund vor der VL, ist es nicht gestattet, die VL zu überqueren, sonst wird ihm eine Verweigerung erteilt.

Startet der Hund hinter der Verweigerungslinie (VL), muss er die Verweigerungslinie (VL) einmal übertreten. Er wird erst mit einer Verweigerung (V) bestraft, wenn er diese Linie mehr als einmal übertritt, ohne dabei das Hindernis zu absolvieren.

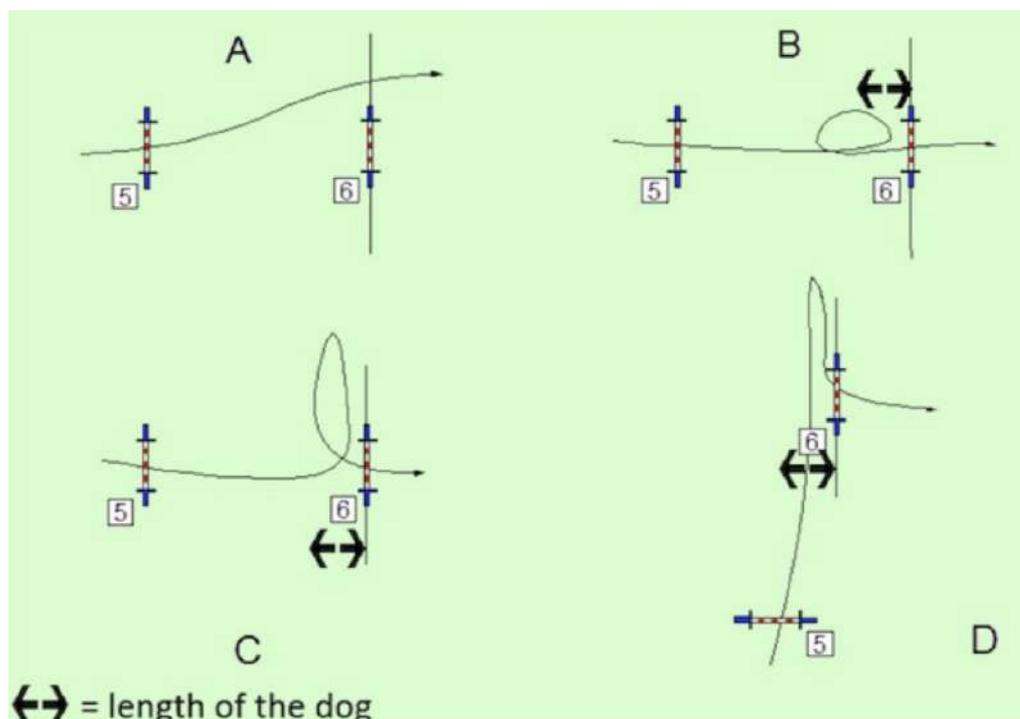
Einem Hund kann nur eine Verweigerung erteilt werden, wenn er sich auf der Seite des Gerätes befindet, von der aus es zu absolvieren ist.

Beispiele:

A) Der Hund läuft am Gerät vorbei.

B, C) Der Hund wendet sich vom Gerät ab.

D) Der Hund läuft vor dem Gerät vorbei.



Leitfaden

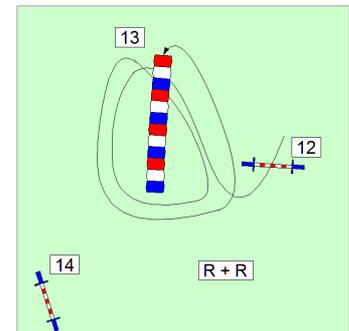
↔ = length of the dog

Ein Richter muss seinen Parcours sorgfältig planen, um den Hund nicht zu nah an die Verweigerungslinie (VL) zu bringen, während dieser den Parcours überwindet. Dies macht die Entscheidung, ob es sich um eine Verweigerung handelt oder nicht, nur schwieriger.

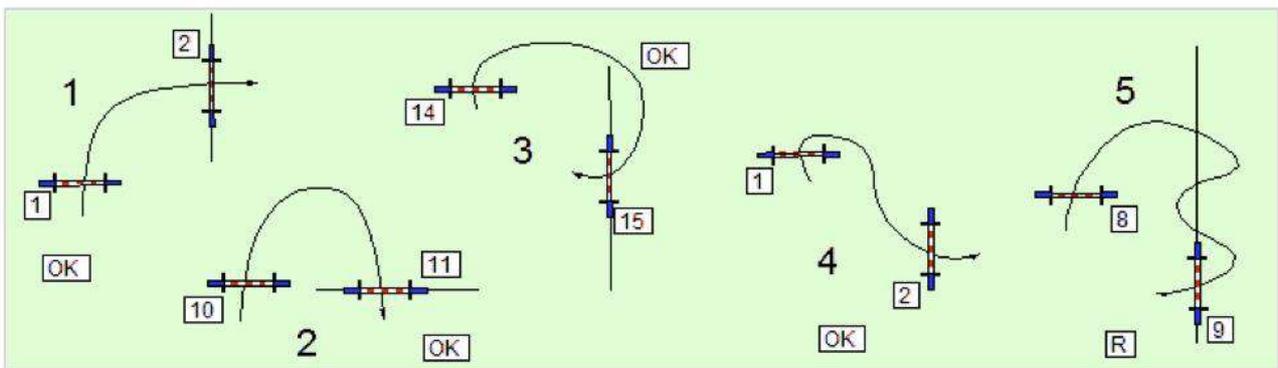
Zu Beachten ist, dass ein Hund dennoch bei jedem Versuch, ein Gerät zu absolvieren, mit einer Verweigerung bestraft werden kann, selbst wenn er die VL nicht überschreitet (z.B. wenn er sich von einem Gerät abwendet oder vor diesem vorbeiläuft, ohne es zu nehmen, siehe folgendes Bild).

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.

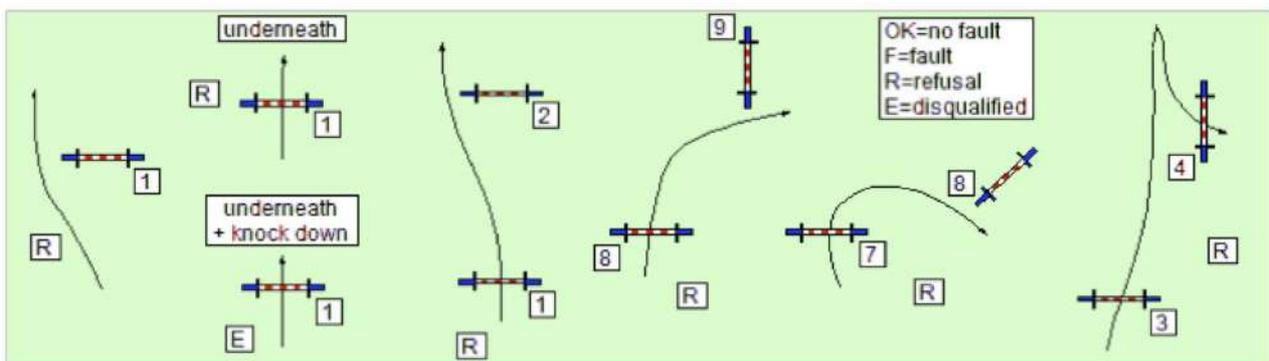


Agility Blues



Beispiele:

- 1 und 2. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie nicht = OK
3. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (15) und übertritt diese Linie nur einmal.
4. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie nicht = OK
5. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (15) und übertritt diese Linie mehr als einmal = V

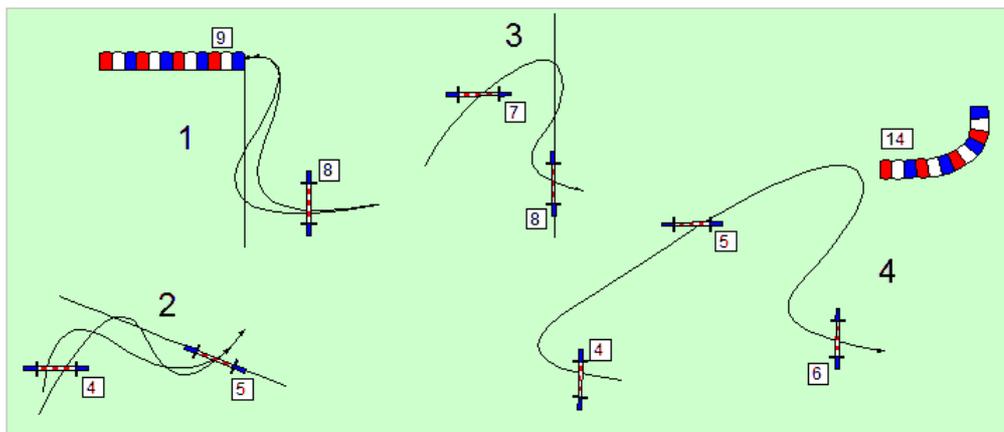


Beispiele

1. Hund läuft an der Hürde vorbei = V
2. Hund unterläuft die Hürde = V



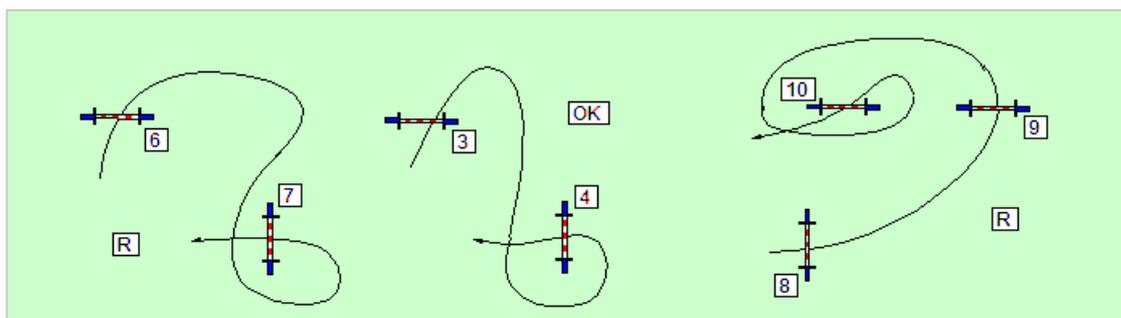
3. Hund läuft unter der Stange hindurch und wirft diese dabei ab: Zerstörung des Gerätes während es absolviert wird = D
- 4, 5 und 6. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie = V
7. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes und läuft vor diesem vorbei, ohne es zu absolvieren = V



Agility Blues

Beispiele:

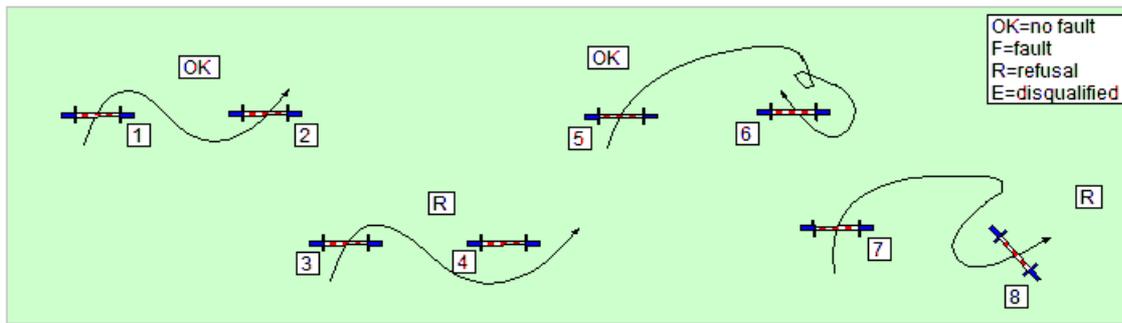
- 1, 2 und 3. Hunde mit kurzem Galoppsprung und langsame Hunde landen vor der VL des nächsten Gerätes und können sich diesem zuwenden. Hunde mit langem Galoppsprung und sehr schnelle Hunde können hinter der VL des nächsten Gerätes landen jedoch aufgrund ihres Körperbaus oder ihrer Geschwindigkeit nicht wenden, ohne die Verweigerungslinie zu überschreiten = OK
4. Noch extremer, jedoch landet der Hund in einem Bereich, von wo aus er sich nicht zum korrekten Hindernis bewegen kann = OK



Agility Blues

Beispiele:

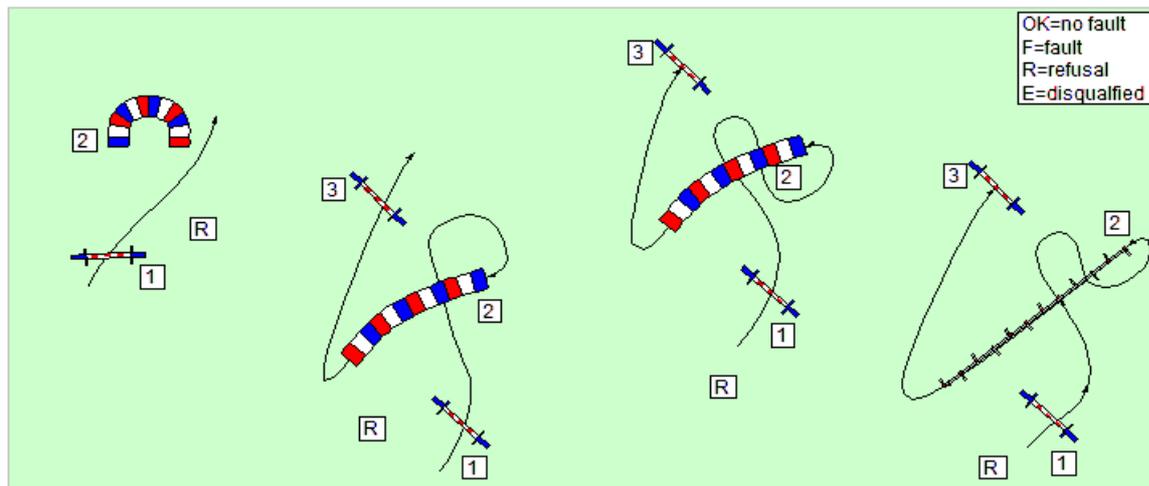
1. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie mehr als einmal = V
2. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie nur einmal = OK
3. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (10) und übertritt diese Linie = V



Agility Blues

Beispiele:

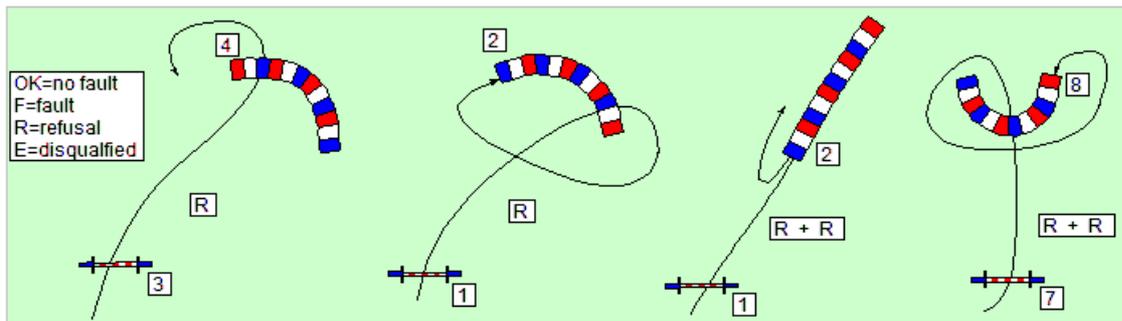
1. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie nur einmal = OK
2. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie mehr als einmal = V
3. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie nur einmal = OK, selbst wenn der Hund sich hinter der VL um sich selbst dreht.
4. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes und übertritt diese Linie = V



Agility Blues

Beispiele:

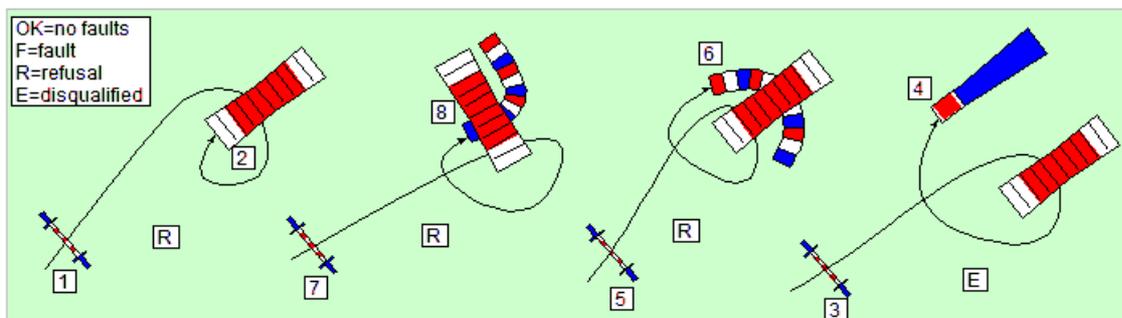
1. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel) und übertritt diese Linie = V
2. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), überspringt es und betritt es dann = V (keine D für Einschlagen eines falschen Parcours).
3. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), überspringt 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 Einschlagen eines falschen Parcours).
4. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Slalom), läuft zweimal durch dieses hindurch und fädelt dann ein = V (nicht V+V, da der Hund nur einen einzigen Versuch an diesem Gerät unternimmt, und keine D für Einschlagen eines falschen Parcours).



Agility Blues

Beispiele:

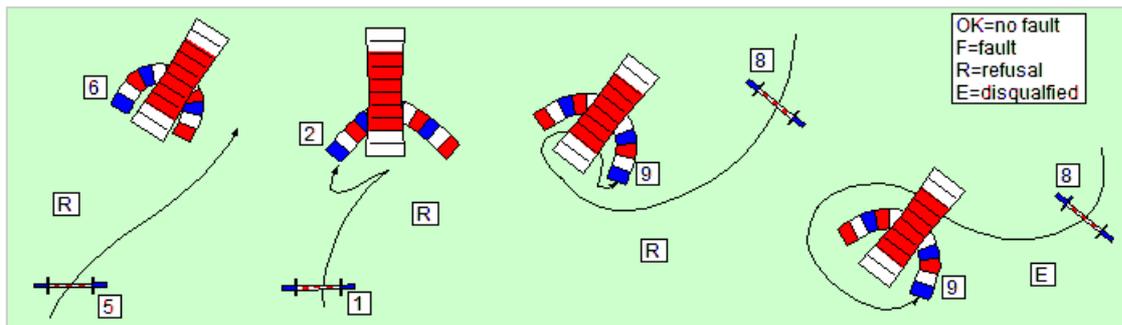
- 1 und 2. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), übertritt diese Linie und überspringt das zu nehmende Gerät = V (keine D)
3. Hund betritt den Tunnel korrekt, kommt wieder heraus (Verweigerung) und läuft dann am Tunnel vorbei, wobei die VL übertreten wird (2. Verweigerung) = V+V
4. Hund überspringt den Tunnel (Verweigerung), dreht um und übertritt die VL des Tunnels (2. Verweigerung) = V+V



Agility Blues

Beispiele:

1. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (A-Wand), übertritt diese Linie einmal und unterläuft das zu nehmende Gerät = V (keine D).
2. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), übertritt diese Linie einmal und unterläuft ein Gerät, das er nicht nehmen darf (A-Wand). Jedoch kann der Hund dies in dieser durch den Richter herbeigeführten Situation nicht vermeiden = V (keine D).
3. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), übertritt diese Linie einmal und unterläuft ein Gerät, 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. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Sacktunnel) und unterläuft ein Gerät, das er nicht nehmen darf (A-Wand) = D



Agility Blues

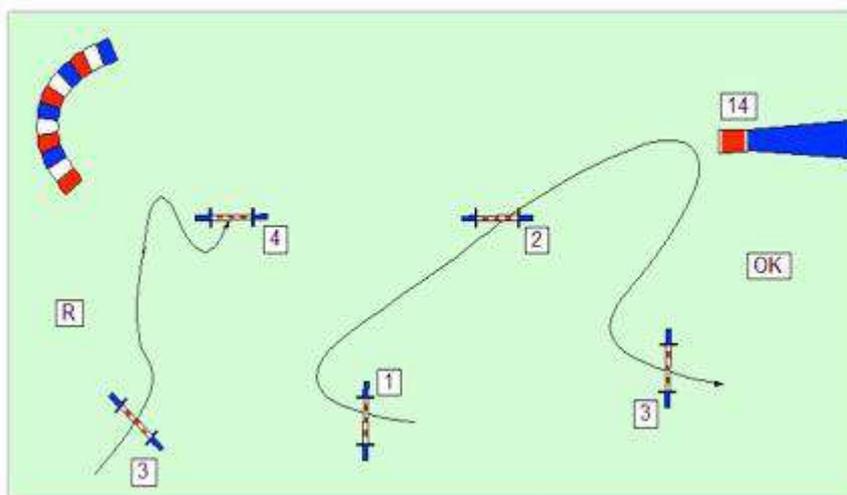
Beispiele:

1. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel) und übertritt diese Linie = V
2. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (Tunnel) und übertritt diese Linie, indem er auf die A-Wand zuläuft = V (der Hund sieht den Tunnel während er die A-Wand anläuft).
3. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), übertritt diese Linie einmal 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. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel), übertritt diese Linie nicht und unterläuft ein Gerät, das er nicht nehmen darf (A-Wand) = D

Beispiele:

Verweigerungen mit/ ohne Anlauf eines falsches Gerätes.

1. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (4) und übertritt diese Linie = V
2. Hund landet vor der VL des nächsten Gerätes (3) und übertritt diese Linie, befindet sich jedoch nicht in einem Bereich, von wo aus er das korrekte Gerät anlaufen kann = OK



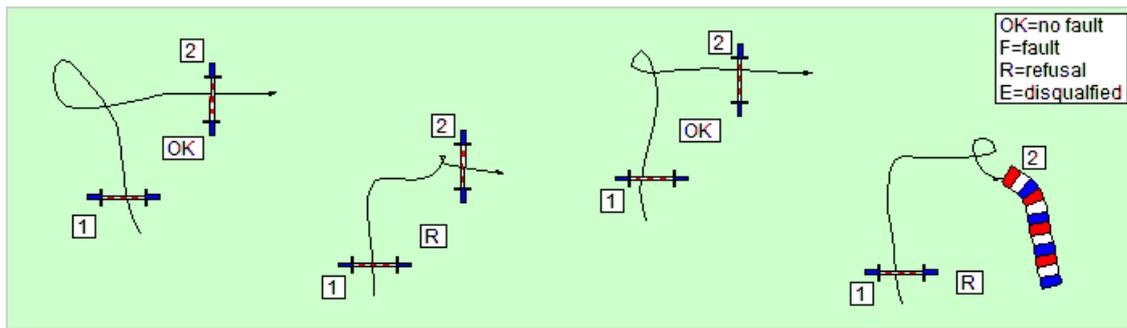
Diese 2 Situationen sind eindeutig, alle dazwischen liegenden Situationen müssen vom Richter im entsprechenden Moment entschieden werden.

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

Der Absprungbereich ist von der Größe des Hundes abhängig. Hunde mit kurzem Galoppsprung haben automatisch einen kleineren Bereich, um abzuspringen, als Hunde mit großem Galoppsprung. Es obliegt dem Richter, darüber zu entscheiden. Zwei Anhaltspunkte können genutzt werden, um eine Entscheidung zu erleichtern:

1. Wenn sich der Hund bis auf eine Hundelänge an das Gerät heranbewegt und es nicht absolviert, handelt es sich um eine Verweigerung.
2. Wenn der Hund sich dreht und der Richter denkt: "Warum springt der Hund nicht ab?", dann ist es eine Verweigerung.

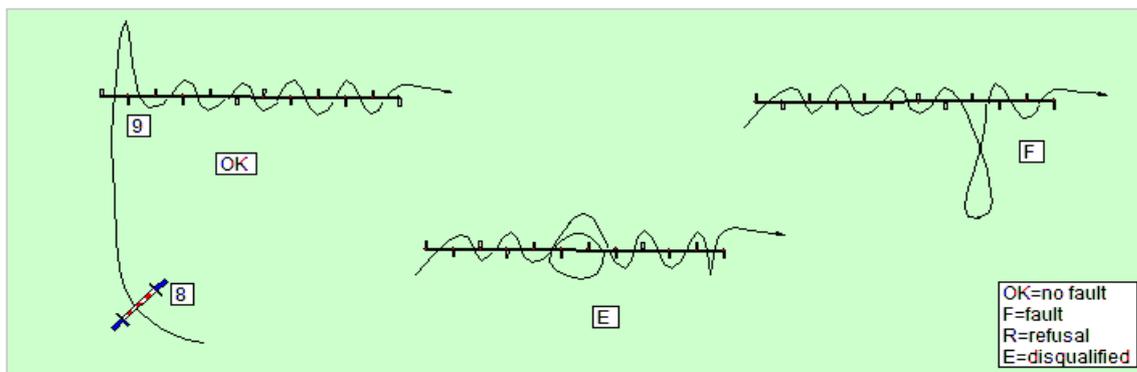




Agility Blues

Beispiele:

1. Hund dreht sich in einem Bereich, wo er nicht zur Hürde 2 abspringen kann = OK
2. Hund dreht sich in einem Bereich, wo er abspringen sollte = V
3. Hund dreht sich in einem Bereich, wo er nicht zur Hürde 2 abspringen kann = OK
4. Hund dreht sich in einem Bereich, wo er in den Tunnel gehen sollte (Absprung) = V



Agility Blues

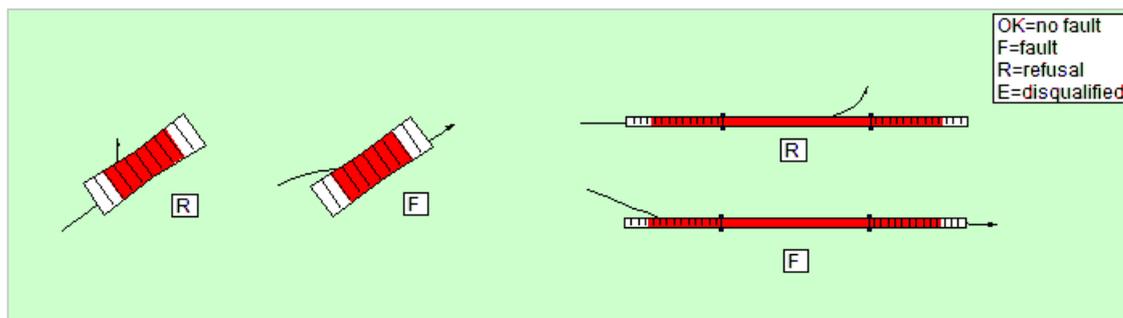
Beispiele:

1. oben links: Hund dreht sich in einem Bereich, wo er in den Slalom einfädeln sollte („Absprungpunkt“) = V
2. oben rechts: falscher Eingang = V (der Hund nimmt dann den korrekten Eingang)
3. unten: Hund absolviert das Gerät (mehr als zwei Tote) in der falschen Richtung = D

14.2 Kontaktzonen, Verweigerungen und Fehler

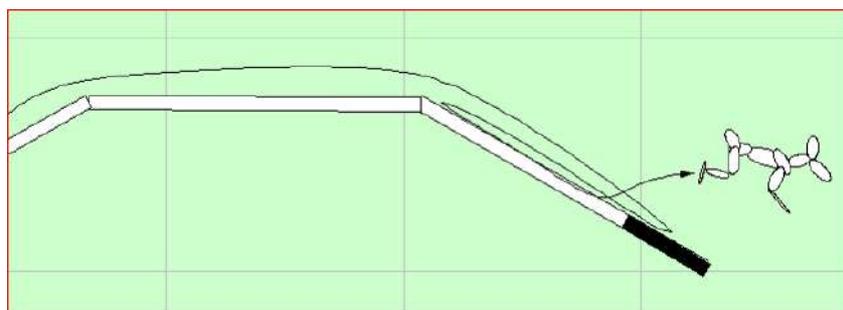
Bei Kontaktzonengeräten funktioniert die Einteilung in Bereiche vor und hinter der VL nicht wirklich, weil die Situation sich ein wenig anders darstellt. Selbst wenn der Hund sich hinter der VL befindet, kann er immer noch auf das Hindernis gelangen – in diesem Fall sollte er nicht bestraft werden, wenn der Hund die Aufgangszone berührt.

Hier einige Beispiele:

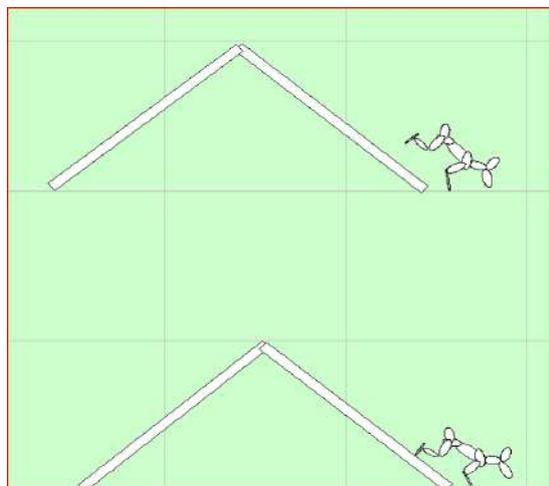


Agility Blues

1. Berühren der Aufgangszone, Verlassen der A-Wand vor der Mitte = V
2. Überschreiten der VL, Betreten der A-Wand, ohne die Aufgangszone zu berühren = F
3. Berühren der Aufgangszone, Verlassen des Laufstegs im Bereich des Aufgangs oder der waagerechten Planke = V
4. Überschreiten der VL, Betreten des Laufstegs, ohne die Aufgangszone zu berühren = F



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

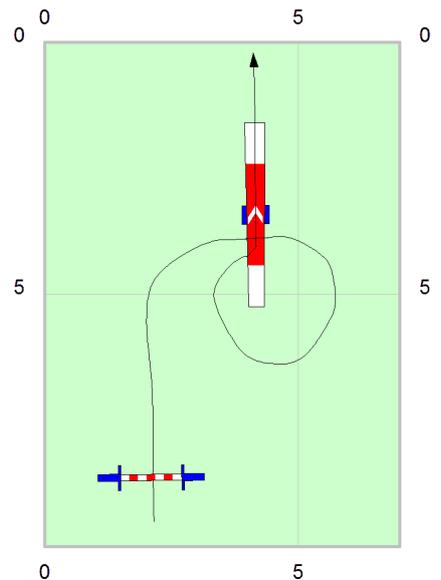


Der Hund kommt die A-Wand herunter und berührt mit vier Pfoten den Abgang. Er springt dann ab, bevor er die Kontaktzone berührt, landet mit zwei Pfoten auf dem Boden und fällt mit den Hinterpfoten zurück auf die Zone = OK

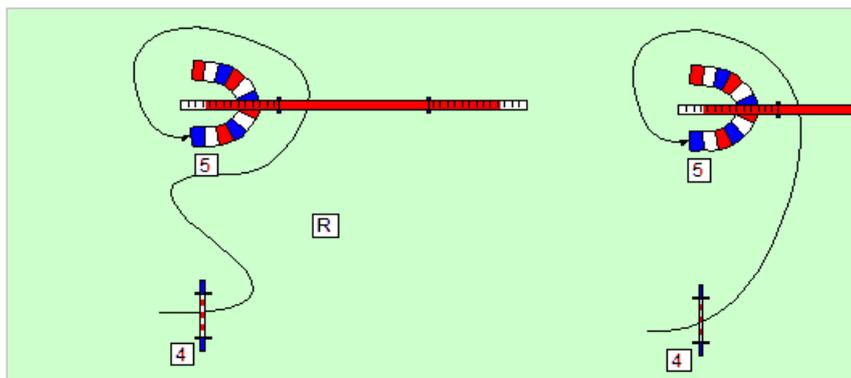
Der Hund springt über den Scheitelpunkt der A-Wand und landet, ohne den Abgang mit einer Pfote zu berühren, mit beiden Vorderpfoten direkt auf dem Boden (selbst wenn er mit den beiden Hinterpfoten zurück auf die Zone fällt) = D

Beispiele:

1. Der Hund läuft am Wippenaufgang vorbei, springt auf den oberen Teil des Wippenaufgangs (F) und auf der anderen Seite wieder herunter, 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



Agility Blues



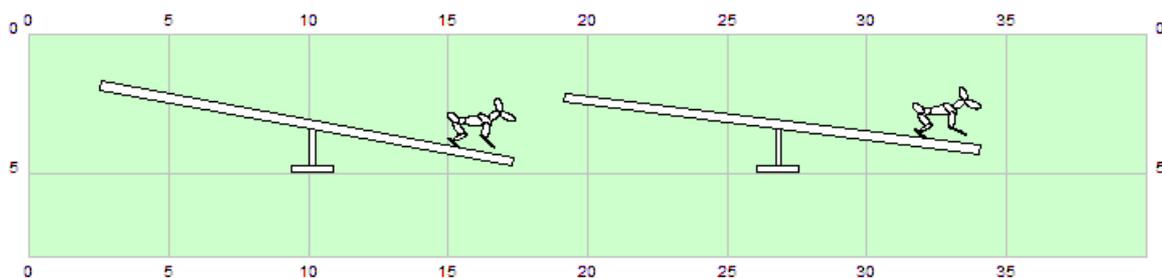
Beispiele:

1. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel) und übertritt diese Linie zweimal = V (Verweigerung des Tunnels, kein Einschlagen eines falschen Parcours beim Unterlaufen des Laufstegs)
2. Hund landet hinter der VL des nächsten Gerätes (Tunnel) und läuft unter das falsche Gerät = D (keine Verweigerung des Tunnels)

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.

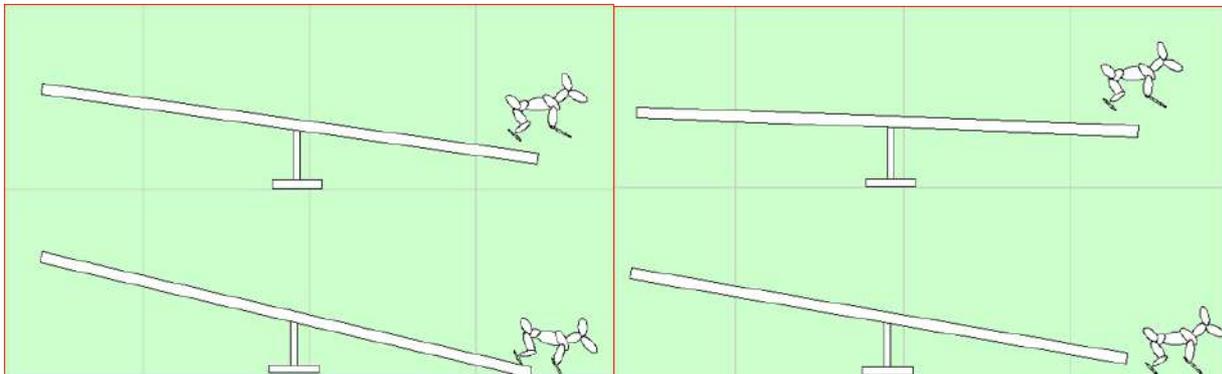


Agility Blues



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.

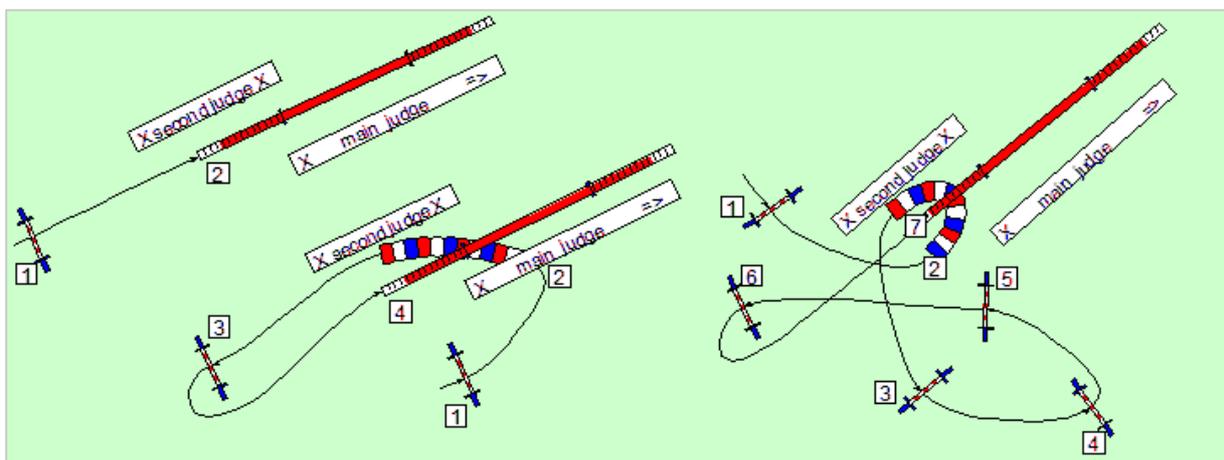


Links: Der Hund beginnt zu früh, die Wippen zu verlassen, landet jedoch mit zwei Pfoten auf und zwei Pfoten hinter dem Gerät = OK

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

14.4 Zweiter Richter am Aufgang des Laufstegs

Wenn ein Assistenzrichter im Parcours agiert, darf er ausschließlich die Aufgangszone des Laufstegs beurteilen und, falls nötig, den unmittelbaren Bereich um den Aufgang des Laufstegs, während der Hund sich diesem in der Parcoursreihenfolge nähert.



Agility Blues

Beide Richter müssen im Klaren darüber sein, wer was beurteilt:

1. Der Bereich, für den der Assistent verantwortlich ist, erstreckt über auf die Kontaktzone, Berührungen des Hundes/ Gerätes und Verweigerungen – dies bis der Hund mit allen vier Pfoten auf der waagerechten Planke ist.
2. In dieser Situation beobachtet der Assistent auch den Ausgang von Gerät 2 (Tunnel – dies schließt das Disqualifizieren des Hundes ein, wenn dieser in den Tunnel anstatt auf Gerät 4, den Laufsteg geht).
3. Wenn der Tunnel wie in Beispiel 3 in U-Form gelegt ist, sollte der Assistent zusätzlich zu den zuvor erwähnten Punkten auch den Eingang des Tunnels beurteilen.

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

Ein Hund, der für das Anhalten auf der Strecke (nicht auf einem Gerät) eine Verweigerung erhält, sollte keine weitere Verweigerung erhalten, bevor er nicht wenigstens einen weiteren Schritt getan hat.

15.3 Startsequenz

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

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, den Hund zu bestrafen, wenn er das Gefühl hat, dass der Hundeführer nicht sein Bestmöglichstes tut, um den Wiederholungslauf korrekt zu absolvieren.

Die englische Version dieser Richtlinien ist die ursprüngliche.

Diese Richtlinien wurden durch den FCI-Vorstand in Juni 2017 genehmigt. Sie werden angewendet und sind gültig ab dem 1. Januar 2018.