



CLUB LUXEMBOURGEOIS POUR AGILITY

affilié à la Centrale du Chien de Chasse (C.C.C.)
membre de la Fédération Cynologique Luxembourgeoise (F.C.L.)
F.C.I.



RICHTERREGLEMENT 2013

Was muss ein Richter tun:

1. Sport für das Publikum bieten
2. Parcours zeichnen die dem Grad jeder Klasse entsprechen
3. Parcours mit logischen Schwierigkeiten aufstellen, die nicht zur Gefahr für den Hund werden
4. korrekt und fair, also ehrlich und gerecht sein
5. viele Prüfungen abhalten um den Sport besser zu verstehen
6. gleichzeitig streng und gutmütig sein
7. einfach, schnell und richtig entscheiden können (keine Zeit zum Überlegen), persönliche Gefühle dürfen nichts an seinen Entscheidungen ändern
8. nicht theatralisch handeln sowie den HF und den Hund nicht stören
9. konzentriert sein und seine Entscheidungen ohne Hektik treffen
10. zu seinen Entscheidungen stehen, auch wenn sie sich später als falsch herausstellen sollten
11. die Regeln und Reglemente strikt einhalten und keine persönlichen Änderungen vornehmen
12. alle Starter auf dieselbe Art und Weise richten
13. in der Lage sein, die gezeichneten Parcours dem Wetter oder der Bodenbeschaffenheit (z.B. Teppich) anzupassen
14. das Gelände kontrollieren (z.B. Löcher im Parcours)
15. Zeit einhalten können
16. spezielle Kleidung tragen, (er muss anders aussehen wie die Teilnehmer, d.h. der Unterschied muss zu sehen sein)
17. sich anständig verhalten (nicht betrunken sein usw.)
18. nicht auf dem Parcours rauchen und essen
19. nicht bestechen lassen
20. er darf keine Entscheidung oder das Benehmen eines Richterkollegen öffentlich kritisieren, sondern er soll versuchen mit diesem Kollegen diskret zu reden
21. er soll sich bewusst sein, dass er ein Vorbild ist, auch wenn er nicht richtet

22. er muss alle Geräte selber haben: Bandmass, Messrad, Pfeife, Stoppuhr, Richterblätter, Klebeband, Taschenrechner, Kilogewicht zum Kontrollieren der Wippe
23. bei Bedenken, die Hindernisse selber messen, kein anderer
24. den Parcours selber abmessen

Vor dem Turnier muss er:

1. Parcours zeichnen
2. Zeiten ausrechnen
3. Vor dem Turnier sich über die Wetterverhältnisse informieren (wegen der Bodenbeschaffenheit sowie Geräte wie Stofftunnel)

Vor dem Parcoursaufbau:

1. Welche Klasse
2. Schwierigkeitsgrad
3. Zeit spielt auch eine Rolle, z.B. bei vielen Anmeldungen
4. bei zu vielen Anmeldungen eventuell Parcours etwas kürzen
5. Finish sollte am Ausgang sein, damit der Start immer frei ist für den nächsten Starter
6. zwischen jedem Hund max. 10 Sekunden einrechnen
7. Tisch eventuell herausnehmen, um Zeit zu gewinnen
8. eine Person einsetzen, die die Leinen der HF. vom Start zum Ziel trägt
9. aufpassen, dass der Zeitnehmer nicht zu weit vom Sekretariat entfernt ist

den Sekretär orientieren:

1. dass die Notenblätter in fortlaufender Reihenfolge gehalten werden müssen
2. dass bei Unklarheiten der Richter sofort kontaktiert werden muss
3. dass er den Richter und nicht den Hund beobachten muss
4. dass er bei T.P.M. Überschreitung selbständig den Hundeführer abpfeift
bei Elimination in Grad 1 : Abpfeiff bei **TPM** - Überschreitung
bei Elimination in Grad 2 + 3 : Abpfeiff bei **TPS** - Überschreitung (Siehe A.Reg)
5. dass er nur Fehler und Verweigerungen notieren darf wenn der Richter sie angezeigt hat

den Platzordner orientieren:

1. dass die vorgeschriebene Startreihenfolge unbedingt eingehalten werden muss
2. dass er keine Stockungen aufkommen lässt

den Materialordner orientieren:

1. dass der Stofftunnel nach jedem Hund in Ordnung gebracht werden muss
2. dass vor jedem Hund die Hindernisse kontrolliert werden müssen

die Zeitnehmer orientieren:

1. wann Zeit und Hund gestartet und gestoppt werden müssen
2. dass die Zeit nie gestoppt werden soll, bevor der Hund das Ziel erreicht hat (ausgenommen bei außergewöhnlichen Vorfällen)
3. wie man eine Stoppuhr liest
4. darauf achten, dass die Zeitnehmer sich direkt in der Nähe von Start und Ziel befinden

Wenn das erste Gerät mit elektronischer Zeitmessung versehen ist:

Läuft der Hund am ersten Gerät vorbei, hat er die elektronische Zeitmessung nicht gestartet, aber der Zeitnehmer hat **die Zeit mit dem Handchrono ausgelöst**, und zwar ab dem Punkt wo sich der Hund mit dem Gerät auf gleicher Ebene befindet. Es gibt eine **Verweigerung**. **Der Hund darf nicht mehr abgesetzt werden, sonst Elimination. (unter Dis. Punkt14)**

Die Zeit darf **nicht gestoppt** werden während der Hund das erste Gerät erneut angeht. **In diesem Fall gilt nur die handgestoppte Zeit.**

Läuft der Hund unter der ersten Stange durch, ist genauso zu richten

Parcoursaufbau :

1. Die Geräte sollen dem FCI-Standard entsprechen
2. Entfernung zwischen den Geräten einhalten : 4 bis 7 Meter bei Small - 5 bis 7 Meter bei Medium und Large
(bei Qualifikationen muss immer der Maximalabstand eingehalten werden)
3. bei Doppelsprüngen: Höhenunterschied 15 cm bis 25 cm (F.C.I. Reglement)
4. Kontaktzonen sind wichtigste Hindernisse, also primär
5. Primäre Hindernisse nicht zu weit weg vom Richter, da er sonst zu viel laufen muss
6. Stangen dürfen nicht aus Metall sein
7. Tunnelleingänge müssen immer gut **einsichtbar** sein
8. bei der ersten Hürde müssen immer 2 Stangen aufliegen (national)
9. das erste und letzte Gerät muss immer eine Hürde sein, wobei die erste immer eine einfache Hürde sein muss

10. die Geräte müssen so aufgestellt werden, dass der HF. die Möglichkeit hat auf beiden Seiten vorbei zu laufen
11. der Reifen, der Weitsprung und die Doppel-Hürde müssen so aufgestellt werden, dass sie für den Hund eine gerade Linie zum vorhergehenden Gerät bilden
12. Der **Chrono**, der den Beginn und den Schluss des Parcours anzeigt, darf nicht mehr als 1 Meter vom Gerät entfernt sein. Der Chrono darf auf beiden Seiten der Stange nicht weiter entfernt sein als 50 cm.
Der Hund muss genügend Platz haben (**mindestens 6 Meter**) beim **Eingang** um gut abgelegt zu werden und beim **Ausgang** um genügend auslaufen zu können.
13. In Agility Grad 1 darf keine Doppel-Hürde sein.
14. Der Parcours besteht aus 15 bis 22 Hindernissen, wobei ein Minimum von 7 Sprüngen im Parcours sein muss.

Nummerierung der Hindernisse :

Die Nummernschilder sollen so stehen, dass sie weder dem Hund noch dem HF im Weg sind:

1. Hürden: vor das Seitenteil
2. Wippe und A-Wand links oder rechts vom Hindernis, aber mit genug Platz für den HF.
3. Laufsteg links oder rechts, aber mit genug Platz für den HF.
4. Mauer vor dem Seitenpfosten
5. Slalom: die Nummer darf auf keinen Fall dem Hund und dem HF. im Weg stehen
6. Reifen: davor
7. Tisch: unter dem Tisch

Standardzeit:

Das jeweilige interne Arbeitsreglement ist maßgebend

Zeitnehmer :

1. auch bei elektronischer Zeitmessung , immer 1 – 2 Zeitnehmer
2. der Zeitnehmer muss immer derselbe bleiben (pro Klasse) also nicht mitten im Wettbewerb ändern, da jeder anders bedient

Bevor der erste Hund startet:

1. Parcours abgehen, wenn Helfer den Parcours aufbauen, also alle Hindernisse kontrollieren
2. sicher sein, dass alle Helfer im Bilde sind und an den richtigen Stellen sitzen
3. Sekretär, Zeitnehmer, Parcours helfer aufklären (Briefing)
4. Briefing für die Starter abhalten

Abhalten eines Briefings vor dem Start:

1. sich informieren, ob eine Übersetzung notwendig ist
2. die Standardzeit und die Maximalzeit bekannt geben
3. Länge des Parcours
4. Anzahl der Geräte
5. Zählmethode auf dem Tisch
6. auf welche Art der Start freigegeben wird
7. wie Fehler, Verweigerungen oder Elimination angezeigt werden, und was nach einer Elimination geschieht

Strafpunkte :

es gibt 2 Arten von Fehler:

1. Parcoursfehler
2. Zeitfehler

Anzeigen der Fehler :

1. Parcoursfehler = gespreizte Hand
2. Verweigerungsfehler = geballte Faust
3. muss für die Teilnehmer und den Sekretär gut erkennbar sein, man sieht deutlich, dass der Richter entscheidet
4. bei schnell aufeinanderfolgenden Fehler, beide Arme abwechselnd benutzen zur Fehleranzeige
5. der Kommentator muss richtige Angaben über Fehler und Verweigerungen machen und nicht richten, also Fehler erst ansagen wenn der Richter sie angezeigt hat

Allgemeine Parcoursfehler :

- | | |
|--|---------------|
| 1. HF. berührt absichtlich ein Hindernis | Fehler |
| 2. Hf. berührt absichtlich den Hund | Fehler |

Allgemeine Verweigerungsfehler :

- | | |
|---|---------------------|
| 1. der Hund bleibt vor einem Hindernis kurz stehen (+/- 3 Sek.) | Verweigerung |
| 2. der Hund läuft an einem Hindernis vorbei | Verweigerung |
| 3. der Hund ist +/- 3 Sekunden nicht mehr in Bewegung | Verweigerung |

Ausnahme :

Der Hund bleibt auf dem Laufsteg, der A-Wand und der Wippe stehen, also keine Verweigerung, da er ja Zeit verliert

bei einer Verweigerung muss der Hund neu angesetzt werden, ausser beim Tisch

Disqualifikation :

1. maximale Laufzeit (TPM) ist überschritten
2. bei der dritten Verweigerung
3. Hindernisse werden in der falschen Reihenfolge angegangen
4. ein Hindernis wird übersehen
5. HF. überspringt oder durchläuft selbst ein Hindernis
6. HF. läuft unter der A-Wand oder dem Laufsteg durch
7. HF. nimmt Hund an den Start zurück obschon dieser die Startlinie überschritten hat (Ausnahme: auf Befehl des Richters)
8. Anhalten auf der Strecke ohne Befehl des Richters
9. der Hund scheidet aus wenn er den Ring verlässt
10. der Hund befindet sich nicht mehr unter der Kontrolle des HF.
11. der Hund trägt irgendein Halsband
12. der Hund uriniert oder löst sich im Parcours
13. der Hundeführer hält etwas in der Hand
14. HF. bricht seinen Parcourslauf ab
15. Hund oder der HF. zerstört ein Gerät das noch zu springen ist
16. HF. wartet das Startsignal des Richters nicht ab
17. HF. setzt den Hund bei einer Verweigerung nicht mehr neu an (außer beim Tisch)
18. der Hund zwickt ständig den HF. während des Parcourslaufs

Jede Disqualifikation wird durch einen Pfiff angezeigt

Ausschluss bei einem Turnier :

1. grobe Behandlung des Hundes, sei es verbal oder handgreiflich, führt zum Ausschluss für den ganzen Tag (dasselbe gilt auch für Starter außerhalb des Parcours)
2. unkorrektes Verhalten, verbal oder durch Zeichen gegenüber dem Richter, führt zum Ausschluss für den ganzen Tag (dasselbe gilt auch für Starter außerhalb des Parcours)
bei groben Verstößen entscheidet der CLA
3. aggressives Verhalten des Hundes gegenüber dem Richter führt zum Ausschluss

Fehler bei Kontaktzonen :

Laufsteg, Wippe und A-Wand

Nichtberühren der Kontaktzonen Hund setzt eine Pfote auf die Kontaktzone des angehenden Gerätes und zieht sie wieder zurück	Fehler Verweigerung
springt der Hund bei Laufsteg, Wippe und A-Wand vor dem absteigenden Teil des Gerätes ab, ist es eine (das Gerät muss neu begonnen werden)	Verweigerung
Wippe muss den Boden berühren bevor der Hund abspringt, also auch wenn die Kontaktzone berührt worden ist, sonst Strafpunkte	Fehler
Wippe berührt den Boden nicht, Hund berührt die Kontaktzone nicht	<u>2 Fehler</u>
springt ein Hund vor der absteigenden Kontaktzone ab, kommt mit 4 Pfoten hinter dem Gerät auf, geht rückwärts wieder auf die Kontaktzone zurück (Gerät von der falschen Seite angegangen)	Elimination
Hund läuft unter der angehenden A-Wand oder dem Laufsteg durch	Verweigerung
Hund läuft unter der nicht angehenden A-Wand oder dem Laufsteg durch	Elimination
liegt der angehende Tunnel unter der A-Wand oder dem Laufsteg und der Hund läuft am Tunnel vorbei	Verweigerung
springt der Hund vor der Kontaktzone ab, landet mit den Vorderpfoten hinter dem Gerät, kommt aber mit den Hinterpfoten auf die Kontaktzone , ist dies anerkennend zu bewerten, auch wenn der Hund eine längere Zeit auf der Kontaktzone verweilt (er verliert ja Zeit)	

der Hund hat das Gerät erst verlassen, wenn die 4 Pfoten sich auf dem Boden befinden

die Wippe muss in 2 bis 3 Sekunden den Boden berühren, wenn auf die Mitte der absteigenden Kontaktzone ein Gewicht von 1 kg gelegt wird.

die Höhe der A-Wand beträgt bei allen Klassen 1,70 Meter (mit einem Winkel von 101,5°) vom Boden aus gemessen.

Die Länge der Rampe beträgt 2,65 bis 2,75 Meter (F.C.I.)

bei A&M aufgeklappt 1,50 Meter (national)

bei jedem Zweifel entscheidet der Richter zugunsten des Hundes

Kontaktzonen sollen nie in einer geraden Linie stehen (z.B. A-Wand - Laufsteg) der Richter muss sonst zuviel laufen

Sprünge : (Hürde – Viadukt – Mauer)

- | | | |
|----|---|---------------------|
| 1. | erste Stange fällt, ob oben oder unten | Fehler |
| 2. | der Hund wirft eine Stange ab und die Hürde fällt um (wenn das Gerät nicht mehr gesprungen werden muss) | Fehler |
| 3. | Auflagen der Mauer und des Viaduktes fallen runter | Fehler |
| 4. | Mauer oder Viadukt fallen um (wenn das Gerät nicht mehr gesprungen werden muss) | Fehler |
| 5. | Hund bleibt stehen und stößt die obere Stange mit der Nase weg (dies gilt als Zerstörung, weil die zu springende Höhe nicht mehr gegeben ist)
dasselbe gilt für die Auflagen der Mauer und des Viadukts | Elimination |
| 6. | Hund läuft unter der Stange durch, Stange fällt | Elimination |
| 7. | Hund läuft unter der Stange durch | Verweigerung |
| 8. | der Doppelsprung muss wie ein einfacher Sprung gerichtet werden | |

Weitsprung :

- | | | |
|----|---|---------------------|
| 1. | Umwerfen der Eckstangen (dienen zur Orientierung) | kein Fehler |
| 2. | der Hund springt quer über den Weitsprung | Verweigerung |
| 3. | der Hund springt den Weitsprung zurück | Elimination |
| 4. | der Hund geht über den Weitsprung | Verweigerung |
| 5. | ein Streifen wird nicht gewertet | |
| 6. | der Hund setzt eine oder zwei Pfoten zwischen den Weitsprung | Fehler |
| 7. | der Hund wirft ein Teil des Weitsprungs um | Fehler |
| 8. | der Hund setzt eine Pfote auf den Weitsprung | Fehler |
| 9. | der Weitsprung wird so aufgestellt dass man einen Sprung von 0,40 m bis 1,50 m erhält | |

- S. : 40 bis 50 cm (2 Elemente)
 M. : 70 bis 90 cm (3 bis 4 Elemente)
 L. : 120 bis 150 cm (4 bis 5 Elemente)

fester und teilbarer Reifen :

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1. der Hund läuft unter dem Reifen durch | Verweigerung |
| 2. der Hund springt zwischen Rahmen und Reifen durch | Verweigerung |
| 3. der Hund schmeißt den Reifen um | Elimination |
| 4. der Durchmesser des Reifens muss zwischen 45 und 60 cm betragen | |
| 5. die Füße des Kaders müssen Minimum 2 Meter lang sein (1 Meter auf beiden Seiten des Gerätes)
Das Gerät muss standfest sein | |
| 6 der Reifen teilt sich beim Durchspringen
der Reifen teilt sich bei einer Verweigerung | Fehler
Elimination |
| 7 der Reifen darf im Parcours nur einmal durchsprungen werden | |

Fester Tunnel :

- | | |
|--|---------------------|
| 1. der Hund hat Kopf oder Pfote im Tunnel und zieht sich wieder zurück | Verweigerung |
| 2. der Hund hat Kopf oder Pfote im falschen Tunneleingang | Elimination |
| 3. springt der Hund über den angehenden Tunnel | Verweigerung |
| 4. springt der Hund über den nicht angehenden Tunnel | Elimination |

Stofftunnel :

wird gerichtet wie der feste Tunnel
 berührt oder läuft der HF. über den Stofftunnel, ist es eine Elimination
der Stofftunnel soll immer so liegen, dass der Hund eine gerade Anlauflinie erreichen kann

Slalom :

1. der Hund nimmt den falschen Eingang oder läuft am Slalom vorbei **Verweigerung
nur einmal Fehler**
2. der Hund macht einen oder mehrere Fehler
3. der Hund muss immer an der richtigen Fehlerquelle im Slalom angesetzt werden, **sonst Elimination** (außer bei Neuanfang)
4. der Hund nimmt den falschen Ausgang und der HF. nimmt den Hund nicht zurück **Elimination**
5. Hund läuft mehr als 2 Stangen in entgegengesetzter Richtung **Elimination**
6. die Distanz zwischen den Stangen muss 60 cm betragen
7. Slalom darf im Parcours nur einmal durchlaufen werden

Tisch:

1. der Hund verlässt den Tisch vor 5 Sekunden (das Zählen beginnt von vorn) **Fehler**
2. der Hund verlässt den Tisch vor 5 Sekunden, nimmt das folgende Hindernis **Elimination**
3. der Hund läuft unter den Tisch **Verweigerung**
4. der Hund springt von der falschen Seite (D) auf den Tisch (der Hund darf auf dem Tisch bleiben) **Verweigerung**
5. der Hund ist zu schnell und rutscht ab, (kann aber bei A-B-C-D wieder aufsteigen) **Fehler**

Fälle von höherer Gewalt:

bei Zwischenfall ohne Zutun des Hundeführers, z.B. Umfallen von Hindernissen, Verwicklung des Stofftunnels durch den Wind, kann der Richter den HF. anhalten.

Nachdem das Gerät wieder in Ordnung gebracht ist, lässt der Richter den Hund den Parcours wieder von vorne beginnen. Alle vorherigen Fehler bleiben bestehen, aber bis zu der Stelle wo der HF. angehalten wurde, wird **kein** neuer Fehler angezeigt.

Der HF. muss den Neustart auf faire Art und Weise laufen.

Arbeitsklassen :

Agility Klasse Large :	Grad 1 (max. 3 Hindernisse mit Kontaktzonen)
Agility Klasse Large:	Grad 2 (max. 4 Hindernisse mit Kontaktzonen)
Agility Klasse Large :	Grad 3 (max. 4 Hindernisse mit Kontaktzonen)

Dasselbe gilt für die Klassen Medium und Small
Für die Gruppe „A&M“ gilt Grad 1 oder Grad 2

Start und Neustart:

1. ist der Hund gestartet, ist nur auf Befehl des Richters ein Neustart möglich
2. der Richter soll nur einen Neustart zulassen, wenn es unbedingt notwendig ist
3. jeder Neustart bereitet immer Probleme
4. erfolgt ein Neustart, dem HF. darüber keine Erklärung abgeben
5. fallen Geräte sei es durch Wind etc. immer wieder um, entscheidet der Richter zugunsten des Hundes
6. **nur die Richterentscheidung zählt**

Was ein Richter immer machen soll:

1. Parcours anders gestalten, wenn das Gelände zu klein ist
2. bei einer falschen Entscheidung : nicht mit dem HF. diskutieren, die Rektifikation nicht während des Laufes sondern erst nach dem Finish zurücknehmen
3. der Richter soll eine gute Stellung einnehmen um Reifen, Tunneleingang, Mauer und Weitsprung gut beurteilen zu können

Ein Richter, ob er am Wettbewerbstag **amtiert** oder **nicht**, hat das Recht einen Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschliessen, wenn er bemerkt, dass dieser sich brutal zu seinem Hund verhält, oder auch wenn er merkt, dass ein Hund ein Stachelhalsband trägt, sei es auf dem Parcours Gelände oder in der Umgebung des Geländes.

Was ein Richter nicht machen soll:

1. nie etwas im Parcours ändern wenn der erste Hund gestartet ist, auch nicht die Standardzeit
2. sich nie in Diskussionen mit den Hundeführern einlassen
3. nie den Hund während des Parcours aus den Augen lassen

Nach Unterzeichnung dieses Dokumentes, sind alle vorherigen schriftlichen Bestimmungen, welche auf die Agility-Richter Bezug nehmen, aufgehoben.