



VDH Obmann für Hundesport  
Christoph Holzschneider, Schwarzenberger Straße 16, 51647 Gummersbach

Obmann für Hundesport  
Christoph Holzschneider  
Schwarzenberger Straße 16  
51647 Gummersbach  
Telefon: (0 22 61) 91 37 58  
Mobil: (01 70) 9 26 72 57  
E-Mail: Holzschneider-VDH@gmx.net

Ihr Zeichen

Ihre Nachricht vom

Unser Zeichen

Datum:  
26.10.2008

### **FCI Agility-Richterleitfaden 02-2008**

Die FCI Agility-Kommission hat in ihrer Sitzung im Februar 2008 den Richterleitfaden überarbeitet und ergänzt.

Die als Anhang zur VDH PO Agility im dortigen Ausbilder- und Richterleitfaden veröffentlichte Version 2007 wird hierdurch unwirksam und ist durch die Version 02-2008 zu ersetzen.

Mit freundlichen Grüßen

Christoph Holzschneider  
VDH Obmann für Hundesport

# FCI-Agility-Kommission

## “Guidelines” für Agility-Richter

### **Einleitung**

- Diese Richtlinien sind dazu gedacht, dass Richtern aus allen Mitgliedsländern der FCI die Agilityregeln gleichermaßen auslegen.
- Die Agilityregeln sollen weder verändert noch soll ihnen etwas hinzugefügt werden.
- Unterschiedliche Auslegungen können durch die Übersetzung in verschiedene Sprachen entstehen.
- Diese Richtlinien für Agilityrichter sind so zusammengefasst worden, dass neue Vorschläge hinzugefügt werden können.
- Vorschläge können sechs Wochen vor dem nächsten Treffen der FCI-Agility-Kommission eingereicht werden.
- Daher sollten Richter immer die neueste Version der Richtlinien benutzen.



**Richterleitfaden**  
FCI-Agility-Kommission

Version 10.2.2008

### **1. Kriterien eines Richters**

Ein Agilityrichter sollte immer vor Augen halten, dass Agility ein Vergnügen für den Hund, den Hundehalter und die Zuschauer bedeuten soll.

Ein Agilityrichter sollte in der Lage sein, Parcours mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad zu entwerfen. Ein Agilityrichter sollte selbst einen Hund in diesem Sport geführt haben, um einschätzen zu können, wie man sich als Teilnehmer an einem Agilityturnier fühlt.

Ein Agilityrichter sollte immer fair und gerecht sein. Persönliche Gefühle sollten nie seine Entscheidung beeinflussen.

Ein Agilityrichter sollte standhaft, zuversichtlich und höflich sein.

Ein Agilityrichter sollte fähig sein, schnelle und verlässliche Entscheidungen zu treffen.

Ein Agilityrichter sollte seinen Parcours den vorherrschenden Bedingungen anpassen können, zum Beispiel aufgrund des Wetters oder der Bodenbeschaffenheit.

## **2. Moralische Gesichtspunkte eines Richters**

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

Ein Richter handelt unparteiisch, ist kompetent und tritt ohne Theatralik auf.

Ein Richter sollte nicht in jeder Kleinigkeit einen Fehler suchen, falls Zweifel bestehen, sollten diese immer zugunsten des Hundes und des Hundeführers ausgelegt werden.

Ein Agilityrichter sollte alle Turnierteilnehmer auf dieselbe Art und Weise richten.

Ein Richter sollte immer konzentriert sein und seine Entscheidungen ohne Zögern fällen. Er bleibt bei seinen Entscheidungen.

Ein Agilityrichter hält sich strikt an die Regeln und Verordnungen.

Ein Richter sollte sich nicht mit einem Turnierteilnehmer unterhalten, während er sich im Ring befindet. Falls es nötig ist, kann der Richter dem Hundehalter kurz mitteilen, warum er disqualifiziert wurde.

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

Ein Richter kritisiert die Entscheidungen oder das Verhalten eines anderen Richters nicht öffentlich, sondern spricht sie/ihn deswegen persönlich an.

Ein Agilityrichter ist sich immer dessen bewusst, dass er eine Vorbildfunktion hat, selbst wenn er nicht als Richter fungiert.

Ein Richter sollte unter keinen Umständen um einen Einsatz als Richter bitten.



**Richterleitfaden**

**FCI-Agility-Kommission**

**Version 10.2.2008**

## **3. Auftreten**

Ein Agilityrichter sollte passende Kleidung tragen, die ihn von den Turnierteilnehmern unterscheidet.

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

Ein Agilityrichter muss Fehler und Verweigerungen durch Handzeichen anzeigen. Der Arm sollte dabei deutlich über den Kopf gehalten werden. Disqualifizierungen sollten eindeutig angezeigt werden, damit der Hundehalter und die Zuschauer die Entscheidung zweifelsfrei mitbekommen. Er sollte sich nicht auf Diskussionen mit den Turnierteilnehmern und Zuschauern einlassen.

## **4. Persönliche Gegenstände**

Für einen Agilityrichter ist es empfehlenswert, die folgenden Gegenstände mitzuführen:

- Trillerpfeife (zwei Stück - eine in Reserve)
- Stoppuhr (möglichst eine zweite, um die eines Zeitnehmers zu ersetzen)

- Messrad
- Agilityregeln und Regulierungen des Landes, in denen das Turnier stattfindet
- Maßband
- Körmaß zum Einmessen der Hunde (Small und Medium)
- Richterzettel und Stift
- Resultatbogen
- Klebeband

## **5. Vorbereitung des Turniers**

Der Agilityrichter sollte sich mit dem Prüfungsleiter in Verbindung setzen, um folgende Angaben einzuholen bzw. zu klären:

Größe und Anordnung des Rings, in dem der Wettkampf abgehalten werden soll.

Wo sich der Richtertisch befindet und in welchem Bereich man mit den meisten Zuschauern oder auch Verkaufsständen rechnet.

Eine Aufstellung der verfügbaren Hindernisse. Feststellung, ob die Hindernisse den Agilityregeln entsprechen.

Welche Kategorien und Klassen gerichtet werden. Wie viele Teilnehmer es in jeder Klasse zu richten hat.

Wie viele Helfer im Ring zur Verfügung stehen.

Ist ein Zeitplan vorhanden.

Wird die Zeitmessung elektronisch oder manuell vorgenommen.

Sind Start und Ziel getrennt.

Falls notwendig sollten Kopien der Parcourspläne vom Richter zur Verfügung gestellt werden.

Die Parcourspläne sollten frühestens eine Stunde vor dem Wettkampf an die Helfer ausgegeben werden.



**Richterleitfaden**  
FCI-Agility-Kommission

Version 10.2.2008

## **6. Aufbau des Parcours und Briefing des Verantwortlichen für den Ring**

Das Aufstellen des Parcours wird grundsätzlich vom Richter persönlich beaufsichtigt.

Nach der Parcoursbegehung und dem Briefing mit den Teilnehmern dürfen am Parcours und der Parcourszeit (sowohl Standardzeit als auch Maximalzeit) keine Veränderungen mehr vorgenommen werden, sobald diese vom Richter bekannt gegeben wurden.

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 wegfallen, wenn die Organisatoren und Helfer erfahrene Turnierausrichter sind.

### **Wichtig:**

**Der Schreiber oder die Zeitnehmer dürfen innerhalb einer Klasse nicht ausgewechselt werden.**

Die Ring- und Turnier-Verantwortlichen müssen wie folgend eingewiesen werden:

### **6.1 Der Schreiber**

- wie der Richter Fehler, Verweigerungen und Disqualifikationen anzeigt
- wie ein Richtblatt eines Hundes ausgefüllt werden muss
- fortwährend den Richter und nicht den Hund beobachten bis der Richter die Beurteilung des Hundes beendet hat
- die Position des Richters im Parcours während des Laufes
- der Schreiber sollte so sitzen, dass er stets den Richter im Blick hat - falls nötig dazu in Bewegung bleiben
- Kommunikation zwischen Schreiber und Richter nach 3 Verweigerungen

### **6.2 Das Auswertungsbüro**

- wie das Ergebnisblatt ausgefüllt werden muss
- sicherstellen, dass der Richter die Ergebnisse kontrolliert
- während des Wettkampfes müssen die Ergebnisblätter immer den neuesten Stand präsentieren
- gewährleisten, dass die Richtblätter in der Starterreihenfolge abgelegt werden
- sofort den Richter informieren, falls sich ein Problem abzeichnet

### **6.3 Der Ringeinweiser**

- er ist dafür verantwortlich, dass die Startreihenfolge eingehalten wird
- muss dafür sorgen, dass stets die nächsten drei bis fünf Teams am Start bereit stehen
- vergleicht die Starter mit den Namen auf seiner Liste und vermerkt Änderungen (va. Abwesende)
- nach Absprache mit dem Richter den als Nächstes startenden Hund und Halter in den Ring einlassen

### **6.4 Der Zeitnehmer**

- Erklären wann die Zeit ausgelöst und gestoppt werden soll
- dass die Zeit schon ausgelöst werden muss, wenn der Hund am ersten Hindernis vorbei läuft und dabei die Startlinie übertritt
- dass die Zeit niemals angehalten werden darf, bevor der Hund die Ziellinie überquert hat (außer der Hund wurde disqualifiziert)
- was zu tun ist, wenn der Hund nicht zwischen den beiden Stangen durchläuft, welche die Ziellinie eingrenzen



- dass die Dauer des Laufes bis auf das Hundertstel einer Sekunde genau an den Schreiber weitergegeben werden muss
- dass der Hund erst nach der Freigabe des Richters starten darf
- dass der zweite Zeitnehmer ein Pfeifsignal gibt sobald ein Hund die Maximalzeit überschritten hat
- dass beide Zeitnehmer innerhalb der Starterklasse ihren Standort nicht verändern dürfen
- dass sie erst dann die Angaben auf der Stoppuhr löschen dürfen, wenn der Schreiber die Zeit notiert hat (dem Schreiber die Uhr zeigen, damit er die Zeit auf dem Richtblatt vermerken kann)

## 6.5 Der Ringhelfer

- muss dafür sorgen, dass der Sacktunnel nach jedem Lauf gerade gerichtet wird
- dass die eingeteilten Geräte richtig stehen, um dieselben Voraussetzungen für alle Hunde zu schaffen
- dass die Höhe der Sprünge für alle Teilnehmer einer Größenklasse gleich ist
- dass die zugewiesenen Aufgaben nicht vor Abschluss der Klasse beendet werden dürfen

## 7. Briefing der Teilnehmer

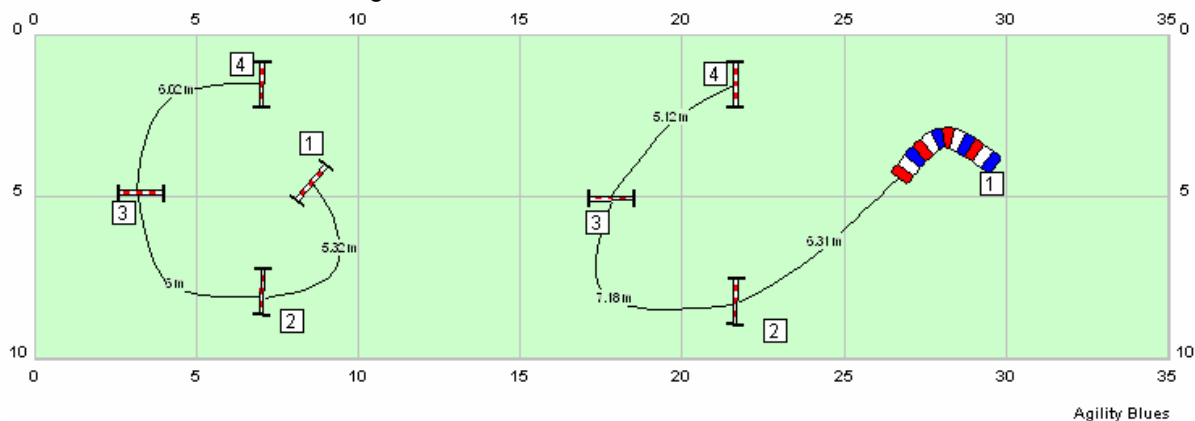
Der Richter muss

- zuerst klären, ob eine Übersetzung benötigt wird
- informiert die Teilnehmer über die Parcourslänge, die Standardzeit sowie die Maximalzeit
- legt fest, mit welchen Signalen er den Parcours freigibt
- erklärt, wie Fehler, Verweigerungen und Disqualifizierungen angezeigt werden und was nach einer Disqualifizierung passiert
- klärt darüber auf, dass der Teilnehmer von sich aus niemals seinen Lauf abbrechen darf

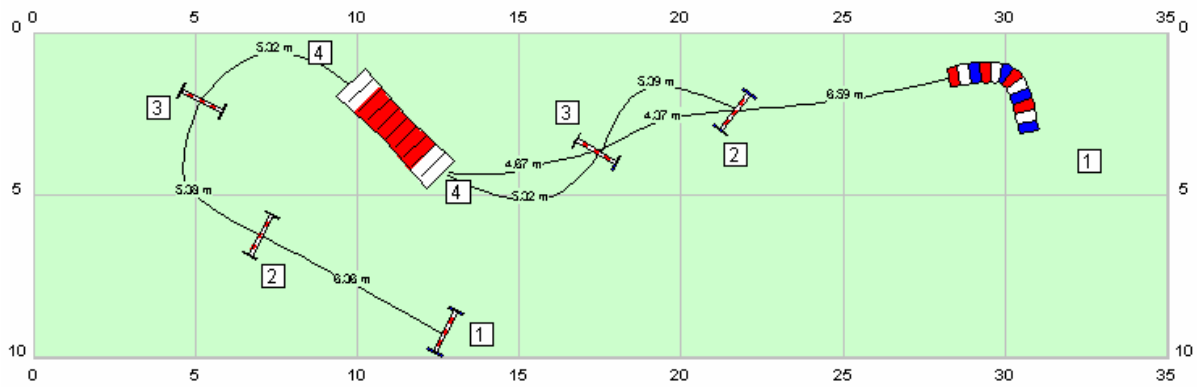
## 8. Parcoursplanung

8.1 Der Parcoursplan sollte maßstabsgetreu gezeichnet und am Tag des Wettkampfs verfügbar sein, wenn möglich in Kopien.

8.2 Der Abstand zwischen den Hindernissen sollte fünf bis sieben Meter betragen. Dieser sollte durch die Lauflinie bestimmt werden, welche die meisten Hunde nehmen würden, nicht durch die Linie, welche der Richter bevorzugen würde, damit die vorgeschriebenen Abstände (fünf bis sieben Meter) zwischen den Hindernissen eingehalten werden.



Die Sequenz 2-3-4 ist in beiden dargestellten Situationen genau dieselbe. Allerdings ist bei der zweiten Skizze die Geschwindigkeit des Hundes viel höher und die Annäherung anders, wodurch der Abstand zwischen 2 und 3 sowie 3 und 4 nicht mehr derselbe ist. Durch den Unterschied in der Geschwindigkeit und der Annäherung verlängert sich die Lauflinien des Hundes zwischen 2 und 3 sowie 3 und 4 um etwa einen Meter.



Agility Blues

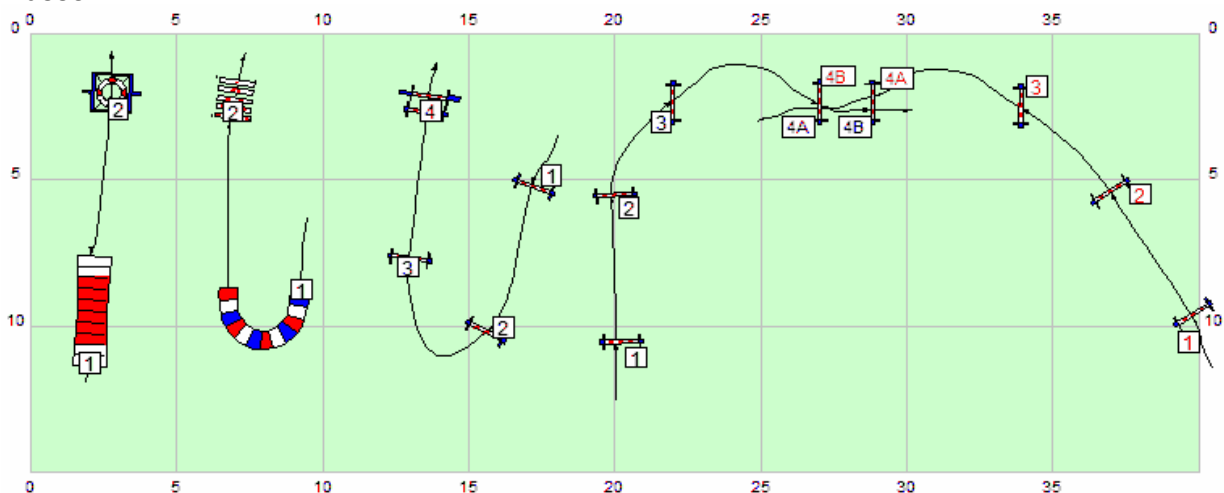
Die Sequenz 3-4 ist von links und von rechts gelaufen ebenfalls dieselbe. Der Abstand und der Winkel von 2 zu 3 ist derselbe. Startet man von links, dann entspricht der Abstand zwischen den Hindernissen den Regeln.

Beginnt man allerdings von rechts, könnte der Richter den Abstand zwischen den Hindernissen so bemessen, als würde die Sequenz von links gelaufen werden und würde damit den Regeln gerecht werden. Die meisten Hunde allerdings würden einer Lauflinie folgen, bei der die Abstände kürzer wären, als in den Regeln festgelegt. Die Situation ist vielleicht sogar gefährlich für den Hund, da dieser die A-Wand in einer hohen Geschwindigkeit und mit einem geringen Abstand zur Vorbereitung nehmen würde (die A-Wand im gewinkelten Anlauf).

8.3 Das erste und letzte Hindernis sollte eine Hürde sein.

8.4 Zur Sicherheit sollte der Hund den Weitsprung, den Reifen, einen Doppelsprung und eine Kombination in gerader Linie anlaufen können. Die Annäherung und die Geschwindigkeit des Hundes sollte auch bei der Einplanung der Kontaktzonen-Hindernisse bedacht werden.

Gerader Anlaufwinkel zu diesen Hindernissen, die einen geraden Anlaufwinkel haben müssen.



Agility Blues

1. Gerader Anlaufwinkel von der A-Wand zum Reifen = OK
2. Gerader Anlaufwinkel vom Tunnel zum Weitsprung = OK
3. Gerader Anlaufwinkel von 3 zum Doppelsprung, Der Hund hat schon einen geraden Anlaufwinkel während er 3 absolviert (Die Linie vom Landepunkt nach 2 zur 3 ergibt einen geraden Anlaufwinkel zum Doppelsprung).
4. Von 3 zu der Kombination ist eine gerade Linie, aber der Hund wird hier keinen geraden Anlaufwinkel zu der Kombination machen.
5. In dieser Situation ist der Winkel zwischen 2 und 3 nicht so eng, aber das Tempo des Hundes ergibt einen ähnlichen Anlaufwinkel wie in der Situation 4.

Wenn man sich Gedanken über die Anlaufwinkel macht, muss man die Geschwindigkeit **UND** den Anlaufwinkel beim Absolvieren des vorherigen Hindernisses überlegen.

8.5 Man sollte sich darüber im Klaren sein, dass Kombinationen zu Problemen führen können.

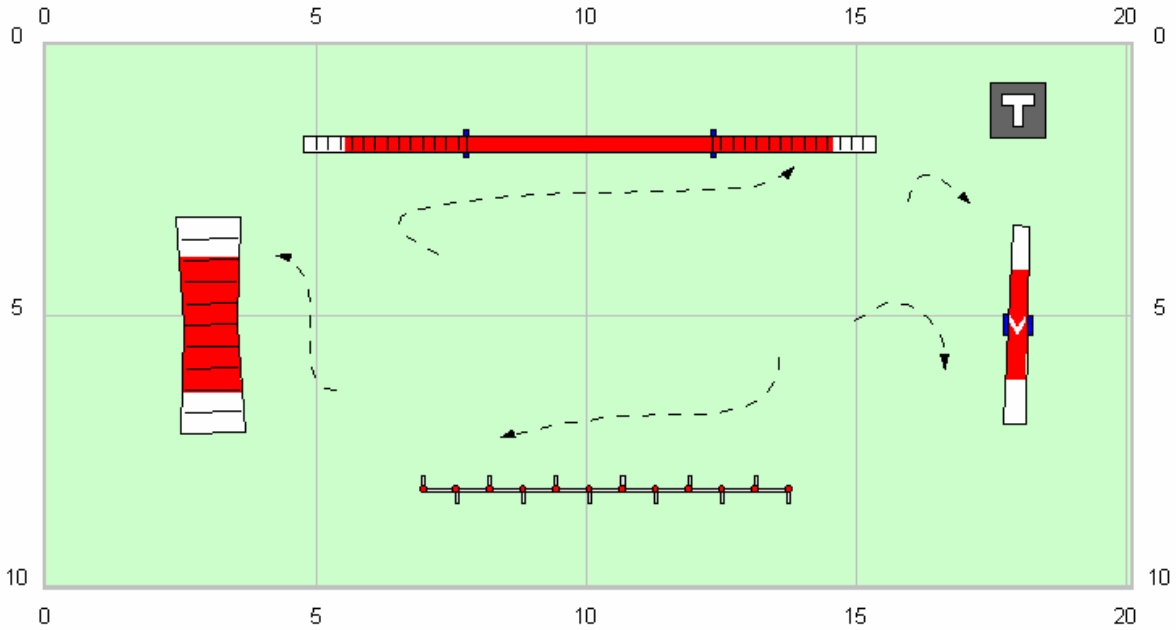
8.6 Der Richter sollte darauf achten, dass der Hundeführer bei jedem Hindernis an beiden Seiten vorbeilaufen kann.

8.7 Klassifizierungen der Hindernisse:

**Primär-Geräte**

A-Wand, Steg, Wippe, Slalom, Tisch

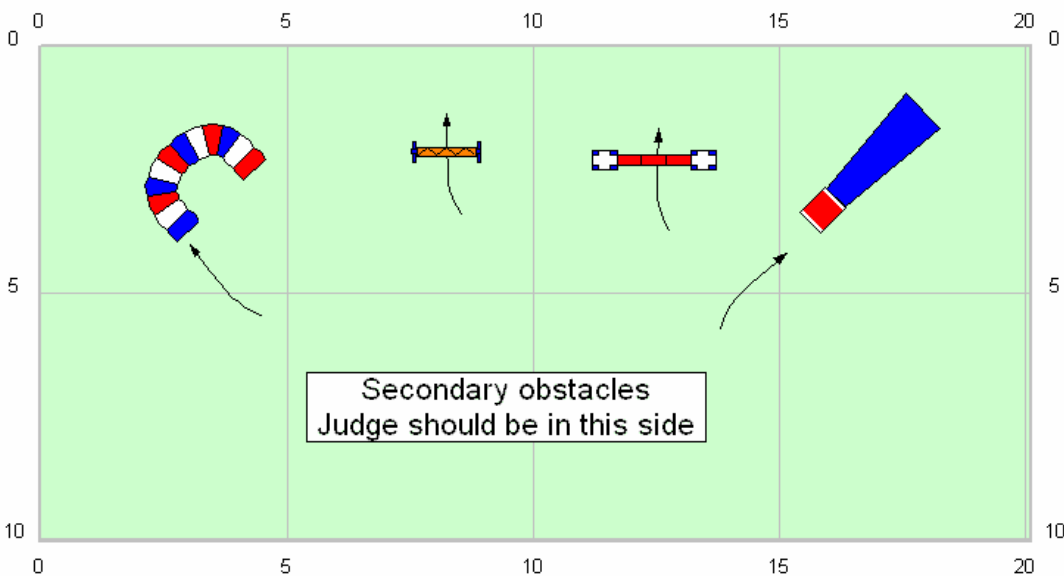
Der Richter sollte so nah wie möglich am Hund sein, wenn dieser die Hindernisse ausführt (ohne dabei dem Hundeführer im Weg zu stehen)



Agility Blues

**Sekundär-Geräte**

Tunnel, Stofftunnel, Reifen, Weitsprung, Besenhürde, Mauer, Hürde mit geschlossener Fläche

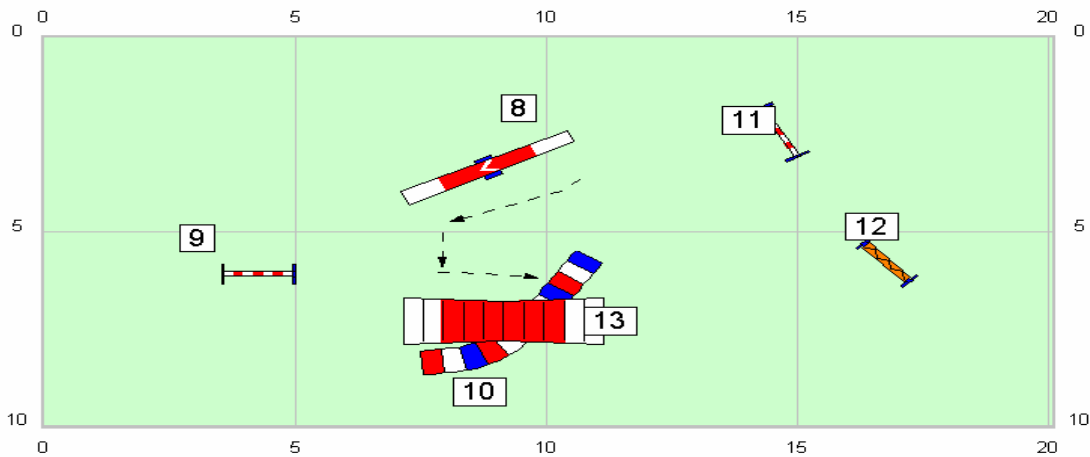


Agility Blues

Bei diesen Hindernissen muss der Richter darauf achten, sich so hinzustellen, damit er sieht, ob der Hund am Hindernis vorbeiläuft, drum herumläuft und dass er erkennt, ob der richtige Eingang genommen wird.

Schwierigkeiten mit Sekundär-Geräten im Parcours:



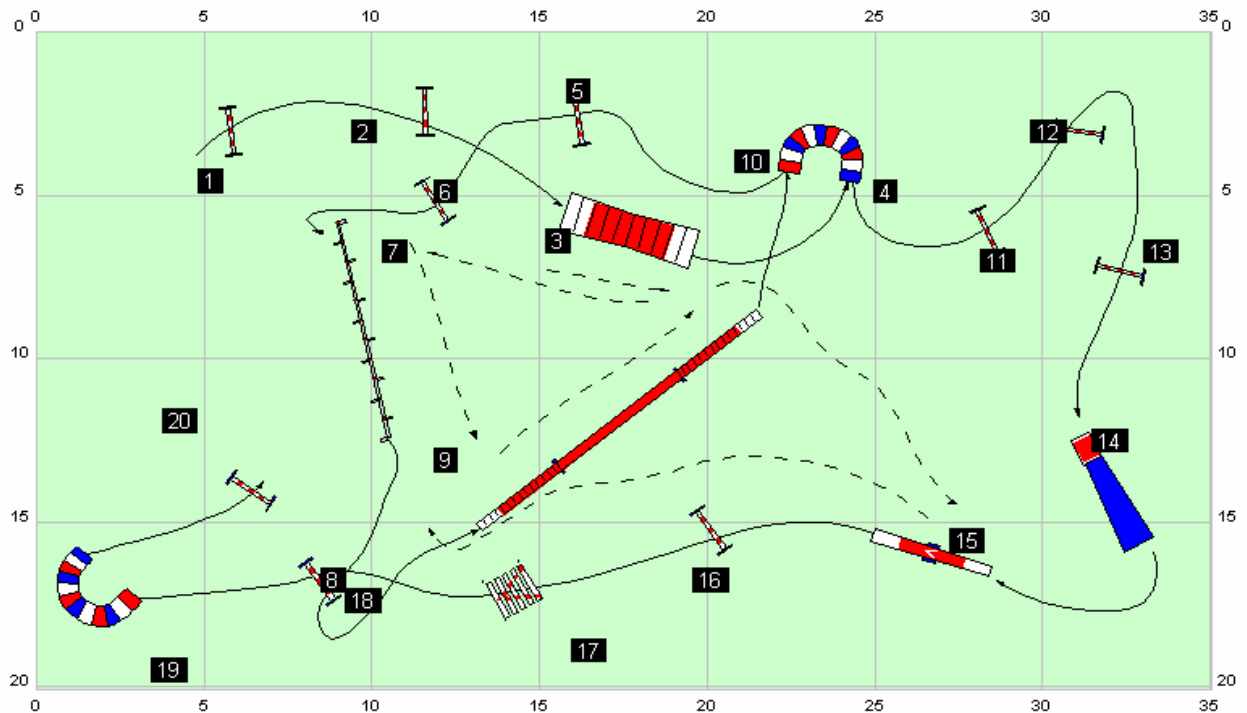


Agility Blues

Richter kann den Tunneleingang nicht sehen, ebenfalls nicht eine Verweigerung an der Besenhürde (12)

## Andere Geräte

Die einfachen Hürden und Doppelsprünge bereiten keine besonderen Probleme für den Richter. Er sollte nur darauf achten, dass der Winkel zu den Hindernissen so gewählt ist, dass der Richter die Stangen sehen und mögliche Verweigerungen erkennen kann.



Agility Blues

Der Richter steht beim Primärgerät 3, um die Kontaktzonen zu erkennen, wartet, bis der Hund den Tunnel betritt, läuft zum Slalom und steht im richtigen Winkel, um den Slalomeingang zu beobachten, folgt dem Hund zum Steg, wartet beim Aufgang und rennt bewegt sich mit dem Hund zum Abgang. Dann wartet er, bis der Hund im Tunnel ist und läuft zu den Hindernissen 14 (den Eingang vom Sacktunnel beachten) und 15, während der Hund die Hindernisse 11 bis 14 ausführt, der Richter kontrolliert das letzte Primärhindernis 15, bewegt sich langsam zu dem Dreieck 7-8-9 und beobachtet von dort den Hund, wie er im Tunnel 19 verschwindet.



Richterleitfaden  
FCI-Agility-Kommission

Version 10.2.2008

## 8.8 Richtlinien

- Während des Richtens eines Hundes sollte es der Parcoursplan erlauben, dass der Richter sich in normaler Geschwindigkeit bewegen kann.
- Es sollte niemals so aussehen, als könnte der Agilityrichter nicht mit der Geschwindigkeit des Hundes mithalten.
- Der Parcours sollte stets einen angemessenen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Er sollte flüssig sein, Fallen sollten vermieden werden.

**Falle: ein Hindernis, das der Hund nicht nehmen soll, ist sehr nahe dem, welches der Hund absolvieren muss.**

## 8.9 Folgendes sollte vermieden werden:

- den Tisch früh im Parcours oder nah am Ende einsetzen. ideal wäre der Tisch im Mittelfeld des Parcours
- zwei Primär-Geräte (außer dem Tisch) hintereinander aufzustellen
- Die Sprünge mehr als ein Mal benutzen, wenn nicht ausreichend Zeit zur Verfügung steht, das zerstörte Hindernis wieder aufzurichten
- scharfe Wendungen im Parcours, die den Hundehalter dazu zwingen, dem Richters in den Weg zu laufen – speziell nach Kontaktzonen-Elementen und dem Slalom
- Doppelsprünge mehr als einmal im Parcours zu verwenden

## 9. *Parcoursaufbau*

9.1 Nur Hindernisse verwenden, die in den Regeln benannt werden(auch in nicht offiziellen Klassen).

9.2 Zur Sicherheit der Hunde sollte der Richter die Hindernisse untersuchen, um sicherzustellen, dass Sie keine Gefahren darstellen. Fehlerhafte Hindernisse müssen nicht verwendet werden.

9.3 Die Hürden sollten so wenige Stangen wie möglich aufliegen haben. Der Doppelsprung sollte vorne eine oder maximal zwei Stangen haben, hinten nur eine.

9.4 Die Stangen, welche die Ecken des Weitsprungs markieren, müssen so platziert werden, dass sie nach einem Umfallen wieder exakt an derselben Stelle aufgerichtet werden können.

9.5 Die Nummerntafeln müssen so aufgestellt werden, dass sie weder Hund noch Halter in ihrem Lauf behindern.

9.6 Vor dem Briefing stellt der Richter Folgendes sicher:

- steht der Parcours so wie erwartet
- ähnelt der Parcours dem Entwurf
- sind alle Hindernisse stabil aufgestellt und befestigt

9.7 Vor dem Start des ersten Hundes stellt der Richter Folgendes sicher:

- alle Helfer ausreichend eingewiesen sind und sich an ihren zugewiesenen Positionen befinden
- alle Hindernisse korrekt aufgestellt sind

9.8 Stangen, welche die Start- und Ziellinien markieren, müssen so aufgestellt sein, dass der Hund sie unweigerlich passieren muss.



9.9 Ein Parcours sollte so aufgestellt werden, dass

- er keine Fallen beinhaltet
- der Anblick der laufenden Hunde ein Vergnügen für die Zuseher ist
- er ohne Probleme zu richten ist
- er flüssig zu meistern ist, selbst für die weiter fortgeschrittenen Klassen (die Parcourszeit kann ebenfalls einen Schwierigkeitsgrad darstellen)

9.10 Zeit kann eingespart werden, wenn

- der Tisch nicht benutzt wird
- der Parcours verkürzt wird
- der Ausgang so optimal angeordnet wird, dass der nächste Hund schneller starten kann
- Start- und Ziellinie separiert sind (jemand sollte die Leine zum Ziel bringen)
- Schreiber und Zeitnehmer nebeneinander sitzen
- Start- und Ziellinie in der Nähe des Ringein- und -ausgangs sind
- der Parcoursentwurf einen zu großen Vorsprung des HF's vor dem Start des Hundes verhindert

## **10. Standardzeit und Maximalzeit**

10.1 Um die Standardzeit zu errechnen, muss der Richter erst die genaue Länge des Parcours wissen. Um diese Länge zu ermitteln, wird ein Messrad empfohlen (die Methode, die das genaueste Ergebnis liefert).

**Natürlich wird der Richter die ideale Lauflinie des Hundes während seines Laufes abmessen. Das bedeutet, dass abwechselnd die innen am Hindernis vorbeiführende und die außen vorbeiführende Linie vermessen wird. Idealerweise müsste man den Weg entlang der Mittellinie des Hindernisses messen.**

10.2 Wenn die Standardzeit festgelegt wird, muss man Folgendes in die Überlegung einbeziehen:

- den Charakter des Wettkampfes
- den Schwierigkeitsgrad
- die Wetterbedingungen
- die Beschaffenheit des Bodens

## **11 Das Richten**

Der Richter ist dafür verantwortlich, was in seinem Ring passiert, er sollte sicherstellen, dass alles so glatt wie nur möglich verläuft.

Die Leistung jedes Hundes sollte auf korrekte Weise erfolgen - um das zu gewährleisten, muss der Richter sich immer zur richtigen Stelle im Parcours bewegen. Trotzdem sollte die Position des Richters weder den Hund noch den Halter stören.

Es ist anzuraten, den Laufweg des Richters vor Beginn des Wettkampfs noch einige Male auszuprobieren.

Der Richter sollte vermeiden, vor dem laufenden Team dessen Weg zu kreuzen, während diese auf den Richter zulaufen.



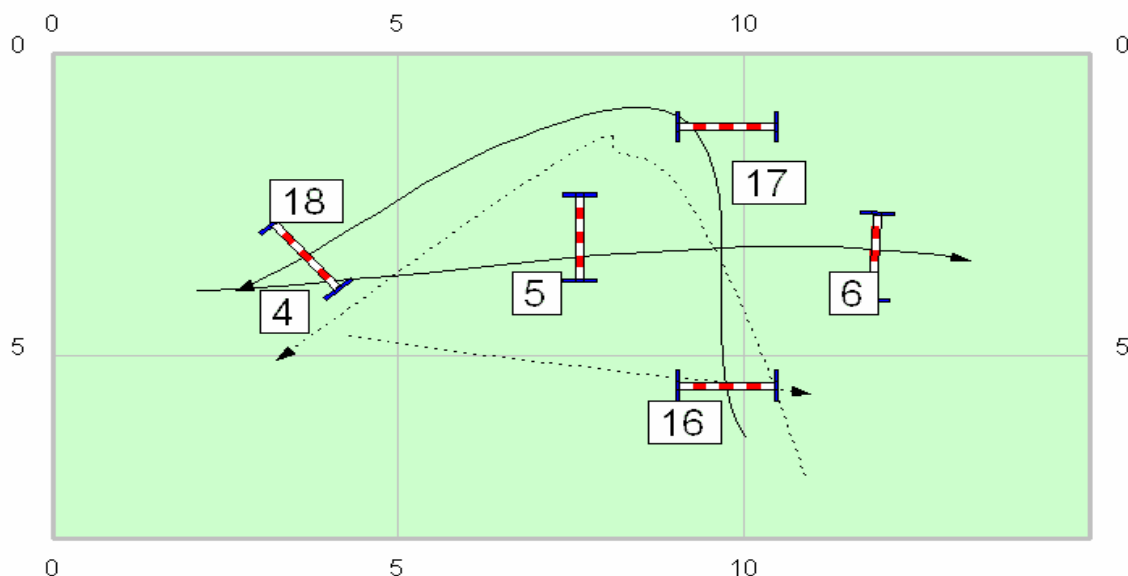
Die Position des Schreibers sollte ihm immer ermöglichen, den Richter fortwährend zu sehen. Trotzdem kann der Schreiber versetzt werden, wenn es nötig ist. Falls der Richter sich außerhalb des Sichtfeldes des Schreibers befinden sollte, weil er z.B. hinter der Wand nicht mehr erkennbar ist, sollte der Richter sein Handzeichen lange genug hochhalten, damit der Schreiber es sehen kann.

Niemals den Hund aus den Augen verlieren, solange er sich im Ring befindet, selbst wenn der Hund schon disqualifiziert wurde.

## 12. Richten von spezifischen Hindernisse

Hürde:

- Als Parcoursfehler ist zu werten, wenn der Hund die Stange so verändert, dass sie nicht mehr die vorgegebene Höhe markiert (die Stange muss nicht komplett auf den Boden fallen, um einen Parcoursfehler auszulösen).
- Beispiele:
  - Hund berührt Stange(fällt runter) der Hürde 4 = Fehler
  - Hundeführer berührt Hürde 16 (fällt runter) während der Hund 6 absolviert = Disqualifikation
  - Hundeführer berührt Hürde 16 (fällt runter) während der Hund 17 absolviert = Fehler (für Berühren des Hindernisses)



Agility Blues

Kontaktzonenhindernisse:

- Der Richter sollte sich auf die Kontaktzonen konzentrieren, um festzustellen, ob die Zone von einer Pfote betreten wurde. Dieser Weg ist besser, als auf den Hund zu achten, weil dabei übersehen werden könnte, dass eine Hinterpfote doch noch die Zone berührt, während der Hund vom Hindernis abspringt.
- Erst wenn alle vier Pfoten des Hundes auf dem Boden aufgekommen sind, gilt das Hindernis als vom Hund vollendet und verlassen.
- Ein Parcoursfehler kann dem Hund nicht zugeteilt werden, wenn er auf dem Hindernis stehen bleibt, rückwärts geht, darauf wendet oder in falscher Richtung geht, solange der Hund sich auf dem Hindernis befindet. Natürlich muss der Hund das Hindernis trotzdem richtig und vollständig meistern.



- Ein Hund darf an der Kontaktzone angehalten werden, auch wenn er sich schon teilweise auf dem Boden befindet, teilweise noch auf dem Hindernis.
- Wenn der Hund einmal das Hindernis verlassen hat, also den Boden mit allen vier Pfoten berührt hat, wird er disqualifiziert, sobald er das Hindernis erneut mit einer Pfote betritt.

Weitsprung:

- Die markierenden Stangen an den Ecken des Weitsprungs sind nur eine Richterhilfe. Sie helfen bei der Feststellung, ob der Hund das Hindernis in korrekter Weise vollzieht. Daher ist das Fallen dieser Stangen, ausgelöst durch den Hund oder den Hundehalter kein Fehler, selbst wenn dadurch ein Teil des eigentlichen Weitsprungs umfallen sollte.

Tisch:

- Der Hund sollte sich mit allen vier Pfoten auf dem Tisch befinden. Während der Zeit auf dem Tisch hat der Hund nur auf dem Tisch zu bleiben.

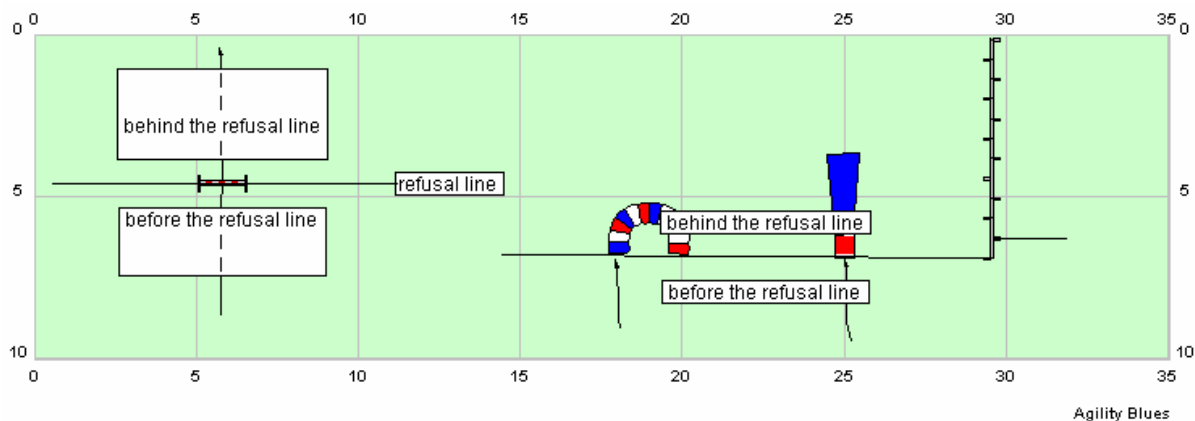
Verweigerung:

- Ein Hund, der eine Verweigerung für das Anhalten im Parcours bekommen hat, sollte nicht noch mal eine Verweigerung bekommen, solange er nicht wenigstens einen weiteren Schritt gegangen ist.

### 13. Fehler an spezifischen Hindernissen

#### Verweigerungen und daraus resultierende Entscheidungen:

Definitionen:



Man kann den Bereich um ein Hindernis aufteilen:

Teile ihn durch eine Verweigerungslinie (RL) in zwei Bereiche, die von der Seite betrachtet, von der man sich dem Hindernis nähert, eine gerade Linie darstellt. Den Bereich, in dem sich der Hund dem Hindernis nähern sollte, bezeichnet man als „vor der Verweigerungslinie“. Die andere Seite wird „hinter der Verweigerungslinie“ genannt.

Wenn der Hund seinen Lauf vor der Verweigerungslinie (RL) beginnt, darf er nicht über die Linie (RL) treten, ohne dafür eine Verweigerung angezeigt zu bekommen.

Wenn der Hund hinter der Verweigerungslinie (RL) beginnt, muss er vorerst die Verweigerungslinie (RL) einmal übertreten. Er wird erst mit einer Verweigerung (R) bestraft, wenn er mehr als einmal diese Linie übertritt.

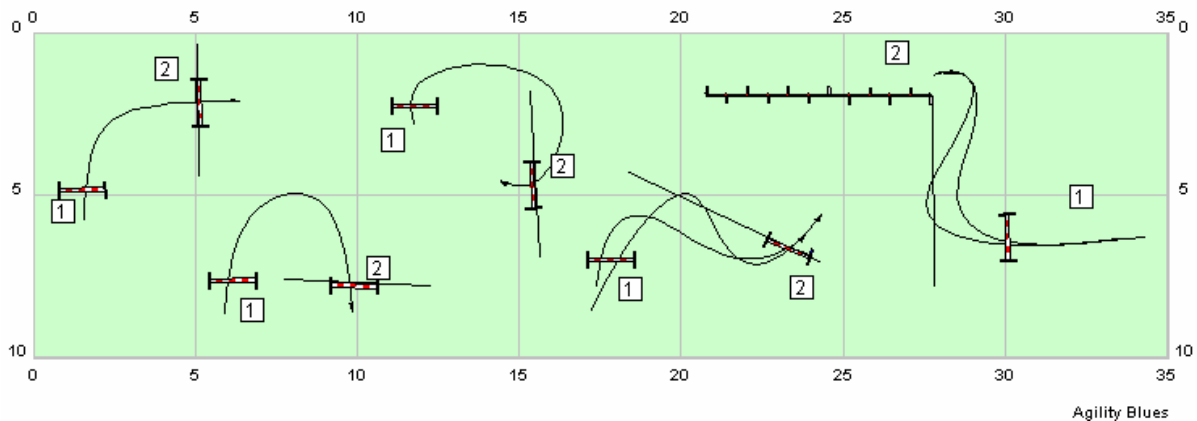
Ein Richter muss seinen Parcours sorgsam planen und den Hund nicht zu nahe an die Verweigerungslinie (RL) bringen, während der Hund den Parcours bestreitet. Das macht die Entscheidung über eine Verweigerung nur noch schwieriger.



Richterleitfaden

FCI-Agility-Kommission

Version 10.2.2008

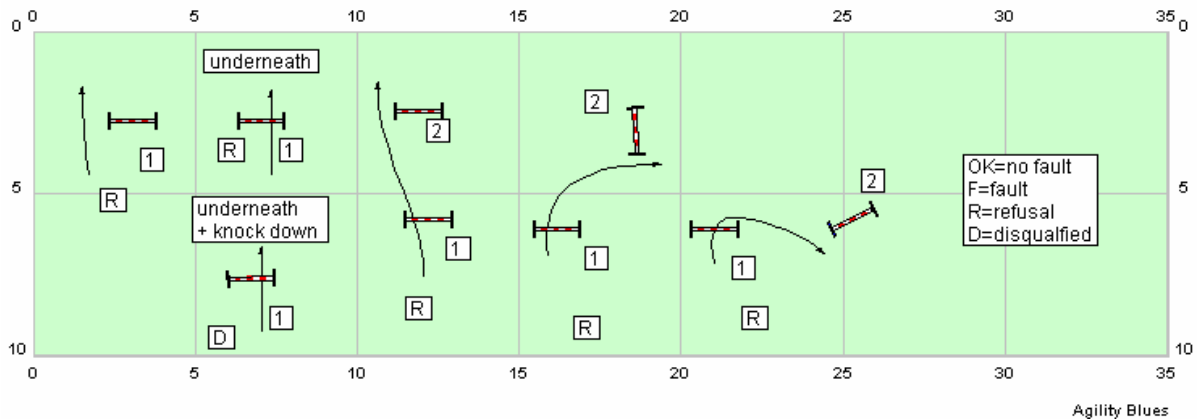


Beispiele

1 und 2: alle Hunde kommen vor der RL des folgenden Hindernisses auf

3: alle Hunde kommen hinter der RL des folgenden Hindernisses auf

4 und 5: Hunde mit kurzer Schrittfolge und langsame Hunde werden vor der RL des nächsten Hindernisses aufkommen und können direkt auf 2 zulaufen, Hunde mit langer Schrittfolge und schnelle Hunde werden zwar vor der RL des nächsten Hindernisses landen, doch aufgrund ihrer Körpermaße oder der Geschwindigkeit können sie nicht die Richtung ändern, ohne die RL des nächsten Hindernisses zu überschreiten

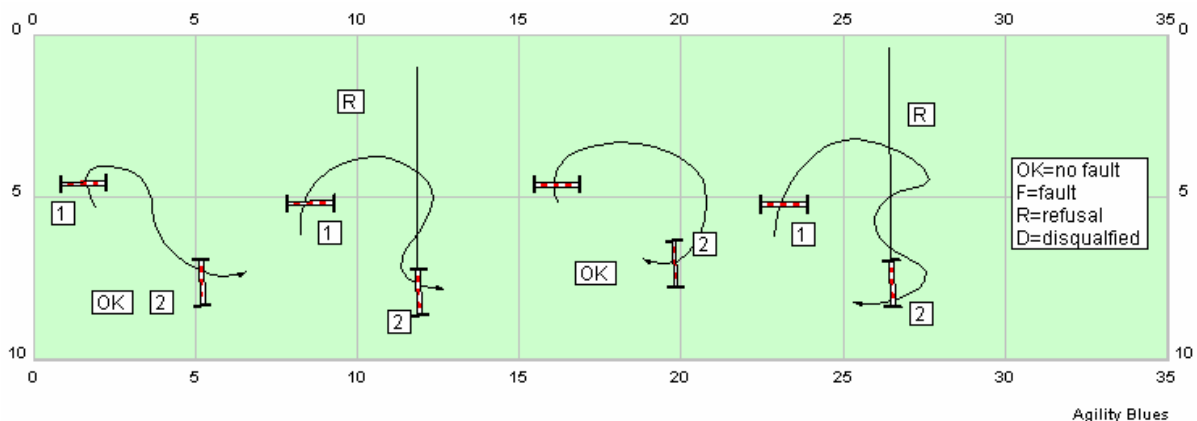


1. der Hund rennt an der Hürde 1 vorbei = R Verweigerung

2. der Hund läuft unter der Stange durch = R

3. der Hund läuft unter der Stange durch und wirft dabei die Stange runter = D

4, 5 und 6: der Hund landet vor der RL des nächsten Hindernisses und überschreitet die Linie einmal = R

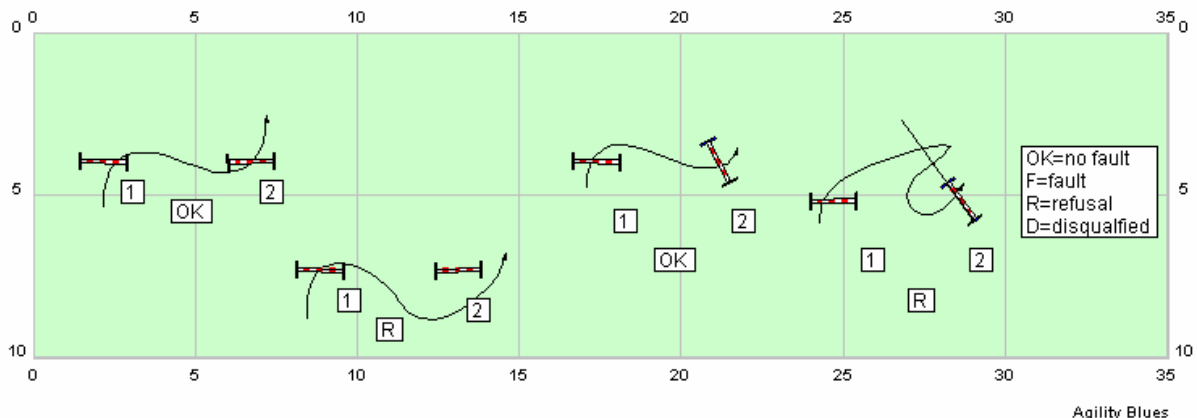


1. der Hund landet vor der RL des nächsten Hindernisses, übertritt diese aber nicht = OK

2. der Hund landet vor der RL des nächsten Hindernisses, übertritt diese zweimal = R

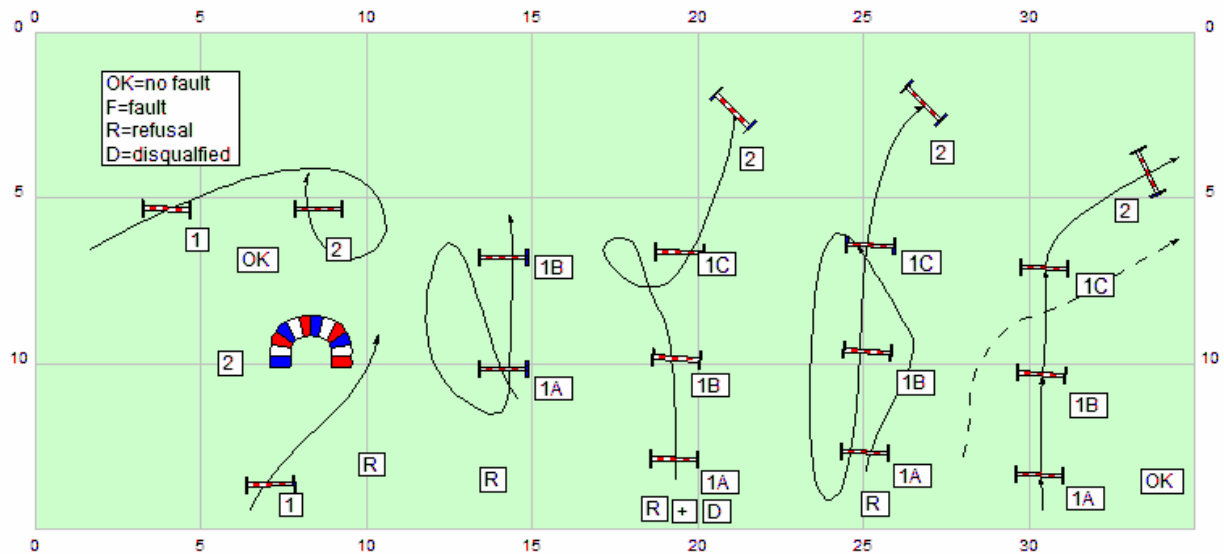
3. der Hund landet hinter der RL des nächsten Hindernisses, übertritt diese jedoch nur dieses eine Mal = OK

4. der Hund landet hinter der RL des nächsten Hindernisses, übertritt die Linie jedoch öfter als nur dieses Mal = R



Agility Blues

1. der Hund landet hinter der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie nur einmal = OK
2. der Hund landet hinter der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie mehr als einmal = R
3. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie nicht = OK
4. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie jedoch einmal = R



Agility Blues

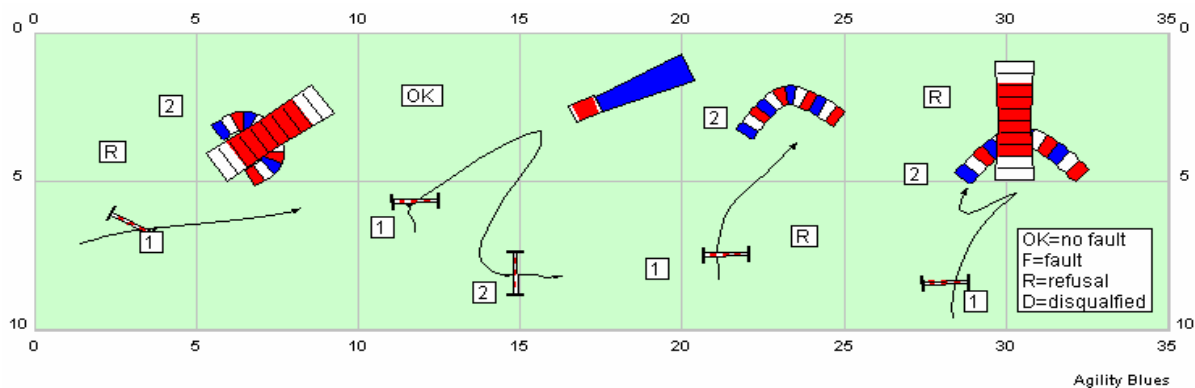
1. der Hund landet hinter der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal = OK
2. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal = R
3. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, korrigiert die Verweigerung richtig indem er A + B wiederholt = nur R
4. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, überschreitet diese Linie einmal, korrigiert die Verweigerung nicht richtig, indem er nur C wiederholt und das nächste Hindernis absolviert.= R + D
5. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, überschreitet diese Linie einmal, absolviert C der Kombination korrigiert die Verweigerung richtig, indem er A-B-C wiederholt = nur R (kein D wegen falscher Reihenfolge, nach einer R ist es erlaubt das nächste Element der Kombination zu absolvieren)
6. Der Hund absolviert die Kombination 1 A-C und 2 richtig, der Hundeführer kreuzt die Kombination = OK



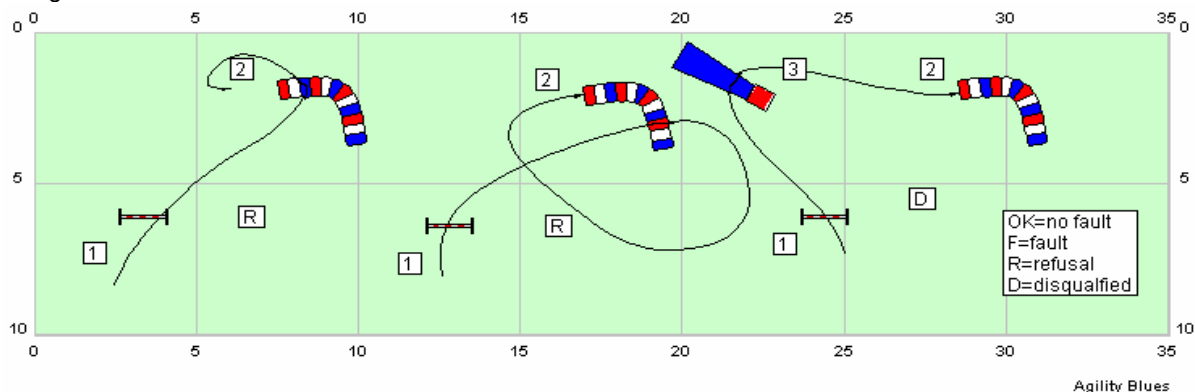
Richterleitfaden

FCI-Agility-Kommission

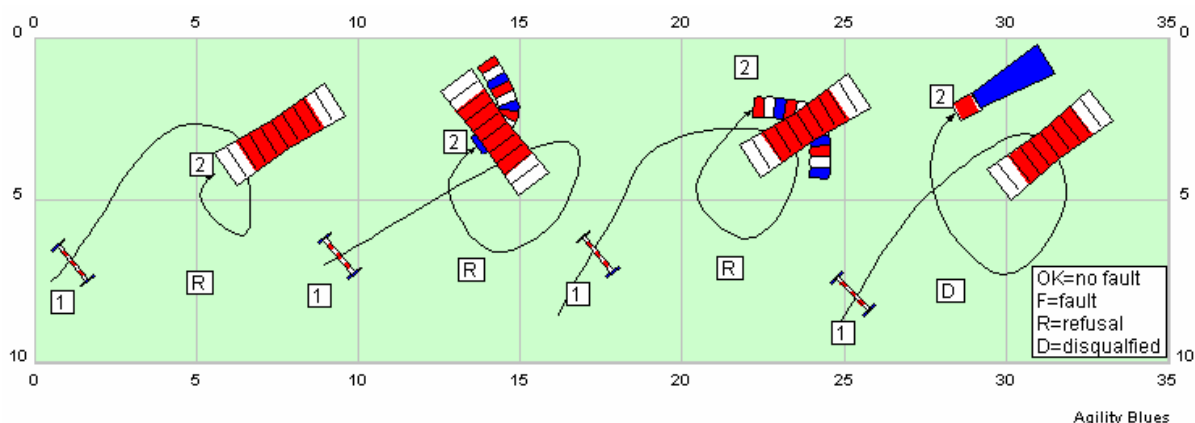
Version 10.2.2008



1. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal = R
2. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, während er versucht zum falschen Hindernis zu laufen = OK (während des Überschreitens der RL sieht er NICHT das zu nehmende Hindernis)
3. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal = R
4. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, während er zur A-Wand geht = R



1. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, springt seitlich über das Hindernis, das er eigentlich nehmen sollte = R (keine D)
2. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, springt seitlich über das Hindernis, das er eigentlich nehmen sollte = R (keine D)
3. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, springt seitlich über ein Hindernis, das nicht dran ist = D



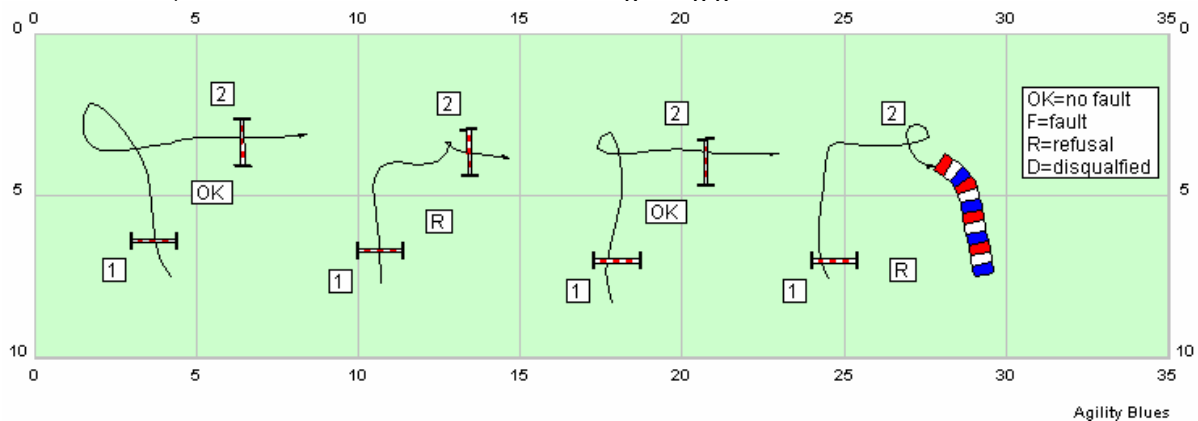
1. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, läuft unter dem Hindernis durch, das er hätte ausführen sollen = R (keine D)



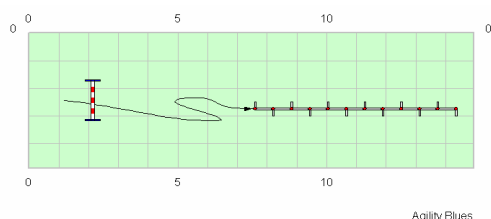


2. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, läuft unter einem Hindernis durch, das nicht dran wäre - nur bedingt durch den Aufbau der Hindernisse vom Richter ist diese Situation nicht zu vermeiden gewesen = R (keine D)
3. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, übertritt diese Linie einmal, läuft unter einem Hindernis durch, das nicht dran wäre - nur bedingt durch den Aufbau der Hindernisse vom Richter ist diese Situation nicht zu vermeiden gewesen = R (keine D)
4. der Hund landet vor der RL zum nächsten Hindernis, läuft unter einem Hindernis durch, das nicht dran wäre = D

Wenn ein Hund stehen bleibt oder sich im Absprungbereich des nächsten Hindernisses um die eigene Achse dreht, bekommt der Hund eine Verweigerung. Der Absprungbereich ist abhängig von der Größe des Hundes. Hunde mit kurzer Schrittlänge haben automatisch einen kleinen Absprungbereich als Hunde mit einer langen Schrittfolge. Die Entscheidung darüber liegt beim Richter. Wenn er meint „nun, warum springt der Hund nicht, stattdessen dreht er sich noch mal“, dann sollte er dem Hund eine Verweigerung geben.



1. der Hund dreht sich in einem Bereich, von wo aus er nicht zum Sprung auf Hürde 2 ansetzen kann = OK
2. der Hund dreht sich genau dort, wo er eigentlich springen sollte R
3. der Hund dreht sich in einem Bereich, von wo aus er nicht zum Sprung auf Hürde 2 ansetzen kann = OK
4. der Hund dreht sich in einem Bereich, von dem aus er eigentlich in den Tunnel gehen sollte (Absprung) = R



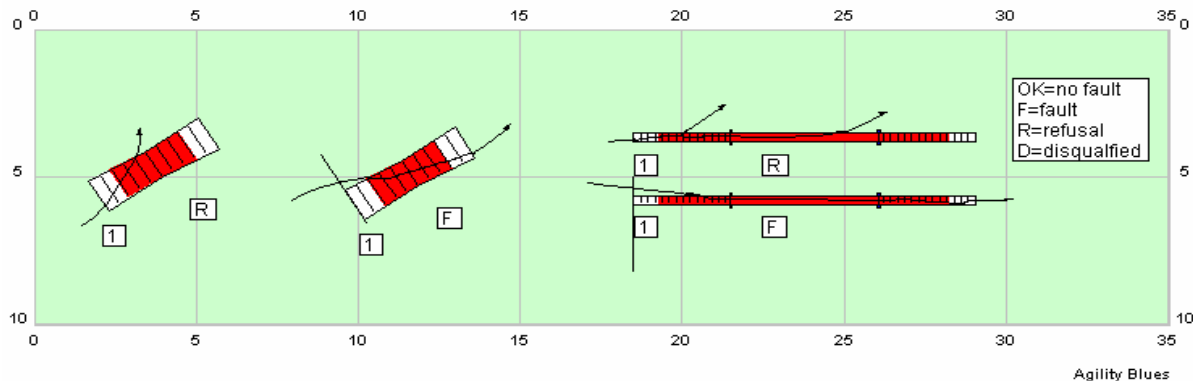
Der Hund dreht sich in einem Bereich zurück, von dem aus er eigentlich in den Slalom gehen sollte (Absprung) = R



## Kontaktzonen-Verweigerungen und Fehler

Die Situationen mit Kontaktzonen-Hindernissen sind ein wenig komplizierter. Man kann hier nicht mehr einfach in zwei Bereiche unterteilen, denn wenn der Hund in den anderen Bereich wechselt, muss man abwarten, was weiter passiert. Falls der Hund die RL überschreitet, dann aber doch noch das Hindernis nimmt und dabei auch noch die Zone beim Ausgang betritt, darf der Richter den Hund nicht bestrafen.

Hier sind einige Möglichkeiten aufgezeigt:

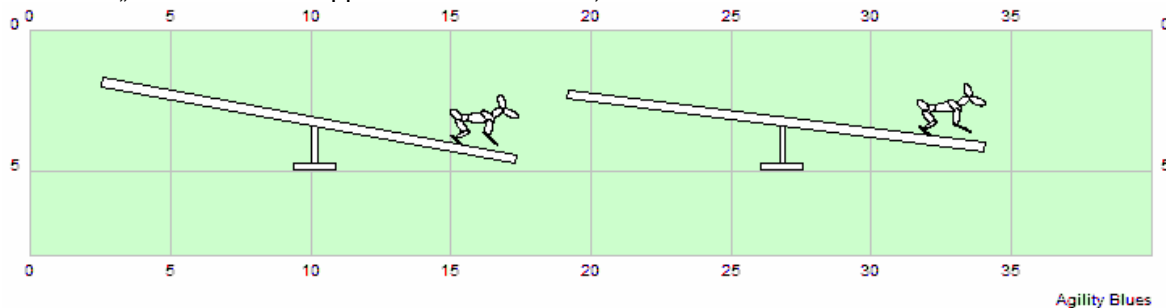


1. betreten des Aufgangs, verlassen der A-Wand vor der Mitte = V
2. überschreiten der RL, nehmen der A-Wand, ohne die Zone beim Ausgang zu betreten = F
3. berühren der Zone beim Aufgang, verlassen des Stegs während des Aufgangs oder der langen Gerade = V
4. überschreiten der RL, den Steg betreten, ohne dabei die Zone beim Aufgang zu berühren = F

## Richten eines „Fliegers“ auf der Wippe

Einen Flieger zu richten ist nicht sehr einfach

Definition „Verlassen der Wippe“: Beine in der Luft, kein Pfotenkontakt mehr.



1. Die Wippe berührt der Boden noch nicht, der Hund drückt die Wippe zu Boden. Es gibt noch einen Kontakt mit den Hinterpfoten auf der Wippe, wenn diese den Boden berührt = OK
2. Diese Situation ist schwieriger zu richten. Der Hund drückt die Wippe nach unten, aber man kann nicht mit Sicherheit sagen, ob die Wippe den Boden schon berührt hat, als der Hund diese verlassen hat



Richterleitfaden

FCI-Agility-Kommission

Version 10.2.2008

