



WETTKAMPFORDNUNG
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft SKG
für die Sportarten

AGILITY MOBILITY OBEDIENCE

Reglement
Agility Schweizermeisterschaft
für Vereine

gültig ab xx.xx.2015

Ehrenkodex

Ich bekenne mich zu fairem und korrektem Umgang mit meinem Hund, verzichte auf tierquälerische, nicht tiergerechte Methoden und setze keine verbotenen Hilfsmittel ein. Die Gesundheit und das Wohlergehen des Hundes hat für mich oberste Priorität.

Code d'honneur

Je m'engage à traiter mon chien toujours avec loyauté et respect, à renoncer à toute méthode cruelle ou non adaptée à l'animal et à ne pas employer de moyens artificiels interdits. La santé et le bien-être du chien sont pour moi la priorité absolue.



INHALTSVERZEICHNIS

REGLEMENT AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE.....	1
1. AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE.....	4
2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.....	4
2.1 Koordination	4
2.2 Qualifikation und Final	4
2.3 Veranstalter und Durchführung	4
2.4 Termine ASMV	4
2.5 Organisation.....	4
2.5.1 Administration	4
2.5.2 Sponsoring.....	5
2.5.3 Ehrenpreise.....	5
2.5.4 Finanzen	5
2.5.5 Anforderungen an die Veranstalter	5
3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND MANNSCHAFTSREGISTRIERUNG.....	5
3.1 Vereine.....	5
3.2 Mannschaften.....	6
3.3 Teams	6
3.4 Anmeldung und Mannschaftsnummer	6
3.5 Mutationen	6
4. DISZIPLINEN UND WERTUNGEN	7
4.1 Agility und Jumping	7
4.1.1 Korrekturfaktor Kategorie	7
4.2 Stafette.....	8
4.2.1 Disziplinen und Richter	8
4.2.1.1 Agility.....	9
4.2.1.2 Gambler.....	10
4.2.1.3 Jumping.....	10
4.2.1.4 Zeit-Fehler-Aus.....	10
4.2.2 Start- / Ziellinie	11
4.2.3 Rangierung Stafette	11
4.3 Ranglisten	11
4.3.1 Tagesranglisten	11
4.3.2 Gesamtranglisten Qualifikation	11
4.3.3 Finalqualifikation	12
5. FINAL.....	12
5.1 Titelverteidiger.....	12



6. GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN 13



1. AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE

Die Agility Schweizermeisterschaft für Vereine (nachstehend ASMV genannt) ist eine Mannschaftsmeisterschaft für Vereine und wird jährlich ausgetragen.

Eine ASMV-Saison gliedert sich in drei Phasen:

1. Registrierung der Mannschaften
2. Qualifikationswettkämpfe
3. Final

2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

2.1 Koordination

Die Koordination der ASMV erfolgt durch die TKAMO. Die TKAMO kann dazu eine Kommission bilden und Dritte als Organisationskomitee (nachstehend ASMV OK genannt) mit der Durchführung der ASMV beauftragen.

2.2 Qualifikation und Final

Die ASMV besteht aus einem oder mehreren Qualifikationswettkämpfen und einem Finalwettkampf. Die Anzahl der Qualifikationswettkämpfe ist abhängig von der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Die Qualifikationswettkämpfe können als reiner ASMV Wettkampf oder als Bestandteil eines grösseren Wettkampfs organisiert werden.

2.3 Veranstalter und Durchführung

Die Qualifikationswettkämpfe und der Final der ASMV müssen durch Vereine der SKG durchgeführt werden (nachstehend Veranstalter genannt). Veranstalter können sich bei der TKAMO um die Durchführung eines Wettkampfs bewerben oder die TKAMO nimmt mit den aus ihrer Sicht in Frage kommenden Veranstaltern zwecks Übernahme einer Veranstaltung Kontakt auf. Die Vergabe für die Durchführung eines ASMV Qualifikationswettkampfs oder des Finals erfolgt durch die TKAMO.

2.4 Termine ASMV

Die Austragungsdaten der Qualifikationswettkämpfe und des Finals der ASMV werden von der TKAMO in Absprache mit den Veranstaltern bestimmt und publiziert. Die Qualifikationswettkämpfe der ASMV dürfen nicht mit der WM, anderen internationalen Veranstaltungen und deren Qualifikationsläufen, der Agility Schweizermeisterschaft Einzel oder dem Championat Romand zusammenfallen. Ausnahmen hierzu regelt die TKAMO.

2.5 Organisation

2.5.1 Administration

Für die Administration der ASMV ist die TKAMO verantwortlich. Sie kann die administrativen Arbeiten an ein ASMV OK delegieren, dessen Mitglieder sie bestimmt.

Die administrativen Aufgaben umfassen insbesondere:

- Ausschreibung und Administration der Mannschaftsanmeldung
- Koordination der Wettkämpfe mit den Veranstaltern
- Unterstützung der Veranstalter, insbesondere bei der Bestimmung der Richter
- Zusammenführen und Publizieren der Gesamtranglisten



- Unterstützung und Mithilfe bei der Durchführung des ASMV Finals

2.5.2 Sponsoring

Die Zusammenarbeit mit einem Sponsor für die ASMV ist wünschenswert. Vertragliche Vereinbarungen und die Koordination erfolgen durch die TKAMO. Jeder Veranstalter ist an die zwischen der TKAMO und ihren Sponsoren getroffenen Vereinbarungen gebunden. Es steht dem Veranstalter frei, weitere Sponsoren zu verpflichten.

2.5.3 Ehrenpreise

ASMV-Qualifikation

Der Veranstalter ist für die Beschaffung sämtlicher Ehrenpreise etc. für die Siegerehrungen der Agility-, Jumping- und Stafetten-Wettbewerbe sowie weiterer durchgeführter Wettbewerbe verantwortlich.

Die TKAMO / das OK ASMV beschafft und liefert pro Kategorie die Ehrenpreise für die ersten drei Mannschaften der Tageswertung (ein Ehrenpreis pro Mannschaft).

ASMV-Final

Der Veranstalter ist für die Beschaffung sämtlicher Ehrenpreise etc. für die Siegerehrungen für die Agility-, Jumping- und Stafetten-Wettbewerbe verantwortlich.

Die SKG und die TKAMO stellen zusätzliche Ehrenpreise für die drei Schweizermeister und die Ränge 2 und 3 für Large, Medium und Small zur Verfügung (ein Ehrenpreis pro Mannschaft).

2.5.4 Finanzen

Die ASMV wird durch folgende Posten finanziert:

- Anmeldegebühr Mannschaft
- Sponsoring-Vereinbarungen TKAMO
- Weitere Sponsoren

Die Höhe der Anmeldegebühr wird von der TKAMO jedes Jahr festgelegt und publiziert.

2.5.5 Anforderungen an die Veranstalter

Für die Durchführung von ASMV Wettkämpfen muss der Veranstalter Mindestanforderungen erfüllen. Diese sind im Pflichtenheft für Veranstalter geregelt.

Zudem müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- keine Limitierung betreffend startberechtigter Klassen
- getrennte Ranglisten pro Kategorie und Klasse für Agility und Jumping

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND MANNSCHAFTSREGISTRIERUNG

3.1 Vereine

An der ASMV können ausschliesslich Mannschaften von Agility betreibenden Lokalsektionen und Rasseclubs (bzw. deren Ortsgruppen) der SKG teilnehmen.



3.2 Mannschaften

Pro Verein können maximal 6 Mannschaften, limitiert auf maximal 4 Mannschaften pro Kategorie an der ASMV teilnehmen. Betreffend Zugehörigkeit zu einer Leistungsklasse bestehen keinerlei Einschränkungen.

Eine vollständige Mannschaft besteht aus

Small: 3 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)

Medium: 3 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)

Large: 4 Teams (plus max. 2 Reserve-Teams)

Eine Mannschaft kann an mehr als einem Qualifikationswettkampf teilnehmen, sofern alle gemeldeten Mannschaften mindestens eine Qualifikation bestreiten können und es die Anzahl der Qualifikationswettkämpfe erlaubt.

Das ASMV OK kann zu Beginn der Saison die Anzahl Starts pro Mannschaft limitieren.

3.3 Teams

- Teams bestehen aus Hund (identifiziert via Lizenznummer) und Hundeführer.
- Alle teilnehmenden Hunde benötigen eine gültige Agility-Lizenz der TKAMO.
- Die teilnehmenden Hundeführer müssen Mitglied des gemeldeten Vereins sein.
- Ein Hund kann nur in einer Mannschaft starten.
- Ein Hundeführer kann pro Mannschaft mit mehreren Hunden vertreten sein.
Pro Mannschaft darf aber maximal 1 Hundeführer mit maximal 2 Hunden an einem Qualifikationswettkampf oder dem Final in die Wertung kommen.

3.4 Anmeldung und Mannschaftsnummer

Nach der offiziellen Ausschreibung der ASMV meldet jeder Verein seine Mannschaft(en) unter Nennung der Teams bei der TKAMO an.

Die Anmeldung muss eine komplette, startberechtigte Mannschaftszusammenstellung beinhalten.

Die Anmeldungen müssen bis zum von der TKAMO festgelegten Anmeldeschluss und in der festgelegten Form eintreffen.

Die TKAMO entscheidet über die Richtigkeit der Anmeldung gemäss Ausschreibung und bestätigt der Mannschaft die Startmöglichkeit mit der Zustellung der Mannschaftsnummer, die für die gesamte ASMV Saison gültig ist. Die Mannschaftszusammenstellungen werden auf der offiziellen Website der TKAMO / ASMV publiziert.

3.5 Mutationen

Mutationen der Mannschaftszusammensetzung (Teams hinzufügen oder herausnehmen und Hundeführerwechsel sowie die Benennung der an einem bestimmten Wettkampf in die Wertung kommenden Teams) können die gesamte ASMV Saison hindurch unter Einhaltung der nachfolgenden Kriterien erfolgen:

- Die Mutation muss mit dem offiziellen Mutationsformular via Internet erfolgen.
- 7 Tage vor einem ASMV Wettkampf können in einer startenden Mannschaft keine Mutationen der Teams mehr erfolgen.



- Ein Nachmelden eines Ersatzteams, welches offizielles Mitglied der Mannschaft ist, kann beim Veranstalter bis 18 Stunden vor der ersten Startnummernausgabe des ASMV Wettkampf erfolgen.
- Am Wettkampftag selbst dürfen bis 30 Minuten vor dem ersten Briefing des Wettkampfs nur noch die in die Wertung kommenden Teams geändert werden (Ausnahme: Stafette, siehe Punkt. **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**)
- Nach dem Bestreiten des Wettkampfes können wieder Mutationen ausgeführt werden, sofern sie nicht durch die zeitlichen Vorgaben einer nächsten Wettkampfteilnahme aufgehoben werden. Dabei bleiben Teams, welche einmal für eine Mannschaft in die Wertung gekommen sind, während der restlichen ASMV Saison dieser Mannschaft fest zugeteilt. Gleichzeitig kann bei diesen Teams kein Hundeführerwechsel mehr vorgenommen werden.
- Wird eine Mannschaftszusammenstellung so mutiert, dass sie nicht mehr der Minimalanzahl entspricht, scheidet die Mannschaft aus der laufenden ASMV Saison aus.
- Ziehen Mutationen Änderungen auf der offiziellen Mannschaftsliste nach sich, so sind diese zwingend dem ASMV OK mit dem Mutationsformular via Internet unter Einhaltung der oben genannten Frist zu melden.
- Betreffen Mutationen zudem einen Wettkampf, so sind diese auch zwingend dem Veranstalter bis spätestens 7 Tage vor dem Wettkampf mitzuteilen.

Ein Klassenwechsel der gemeldeten Hunde während einer ASMV Periode hat keinen Einfluss auf die Zusammensetzung der Mannschaft und muss dem ASMV OK nicht gemeldet werden. Alle Hunde bleiben startberechtigt.

Die Nichteinhaltung der aufgeführten Mutationsregeln oder der Einbezug eines nicht korrekt gemeldeten Teams kann zur Disqualifikation aus der gesamten laufenden Saison führen.

4. DISZIPLINEN UND WERTUNGEN

An der ASMV müssen folgende Wettbewerbe durchgeführt werden: Agility, Jumping und Stafette. Der Veranstalter kann zusätzlich Spiele anbieten.

Für alle Wettbewerbe muss eine elektronische Zeitmessung eingesetzt werden.

Eine Mannschaft kommt an einem Wettkampftag in die Wertung, wenn in mindestens einem Wettbewerb mindestens ein gemeldetes Team zum Start angetreten ist. Alle anderen nicht absolvierten Läufe und Wettbewerbe der gemeldeten Teams werden gegebenenfalls mit „Nicht gestartet“ gewertet und die Mannschaft und ihre Teams werden normal in den Ranglisten geführt.

4.1 Agility und Jumping

Diese Wettbewerbe werden gemäss gültigem Agility Reglement der TKAMO durchgeführt.

Jedes Team erhält dem Rang entsprechend ASMV Punkte. Für die Vergabe der ASMV Punkte müssen separate Ranglisten nötigenfalls um die nicht an der ASMV teilnehmenden Teams bereinigt werden.

4.1.1 Korrekturfaktor Kategorie

Die ASMV Punkte werden an jedem ASMV Wettkampf wegen den unterschiedlichen Startfeldgrößen der Klassen innerhalb einer Kategorie wie folgt ausgeglichen (gerundet auf eine Nachkommastelle):

$$\text{Korrekturfaktor Kategorie} = \frac{\text{kleinstes Startfeld Kategorie} + \text{grösstes Startfeld Kategorie}}{2}$$



Der Korrekturfaktor Kategorie wird am Wettkampftag sofort nach der Bereinigung der für die ASMV zu wertenden Teams ermittelt und muss gleichbleibend für den gesamten Wettkampf angewendet werden.

Jedes zu wertende Team erhält ASMV Punkte nach der folgenden Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{ASMV Punkte} = \frac{\text{Rang} \times \text{Korrekturfaktor Kategorie}}{\text{Anzahl Startende Klasse}}$$

Für **DIS**, **NK** und **NG** gelten folgende Regelungen:

Nicht klassierte (NK) oder disqualifizierte Teams (DIS) erhalten einen „Quasi-Rang“ nach folgender Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{„Quasi-Rang“} = \text{Anzahl gestartete Teams} \times 1.2$$

Nicht gestartete (NG) Teams erhalten einen „Quasi-Rang“ nach folgender Formel (aufgerundet auf die nächste ganze Zahl):

$$\text{„Quasi-Rang“} = \text{Anzahl zum Start gemeldete Teams} \times 1.4$$

Jeder "Quasi-Rang" wird analog einem normalen Rang zur Berechnung der ASMV Punkte verwendet.

4.2 Stafette

Die Stafette bildet den Abschluss eines ASMV Wettkampfs. Die Mannschaften starten in der Reihenfolge der gestürzten Gesamtrangliste nach den Agility- und Jumping-Wettbewerben.

Für die Stafette kann eine Mannschaft maximal ein Team gegen ein Ersatzteam tauschen. Das Ersatzteam muss korrekt zum jeweiligen Wettkampf gemeldet und an diesem gestartet sein. Ein nur für die Stafette eingesetztes Ersatzteam wird in dieser Zusammensetzung (Hundeführer und Hund) als in die Wertung gekommen betrachtet und der Mannschaft fest zugeteilt, wobei die Agility- und Jumpingläufe dieser Qualifikation nicht in die Tageswertung mit einfließen. Der Wechsel für die Stafette muss dem Wettkampfbüro vor dem Beginn des Stafettenbriefings mitgeteilt werden und in die Mutationsliste eingetragen werden.

Die Teams einer Mannschaft starten hintereinander und absolvieren den Parcours in den vorgeschriebenen Disziplinen und gemäss den Bestimmungen des Agility Reglements. Ausnahme: für den Agility- und Jumping-Teil besteht keine Standardzeit.

4.2.1 Disziplinen und Richter

Die Stafette gliedert sich in Disziplinen, die in dieser Reihenfolge gelaufen und gerichtet werden:

Team 1	Agility	Richter 1
Team 2	Gambler	Richter 2
Team 3	Jumping	Richter 1
Team 4	Zeit-Fehler-Aus (nur bei Large)	Richter 2

Die Beurteilung der Start- / Ziellinie erfolgt durch einen dritten Wettkampfrichter.

Für den Gambler und das Zeit-Fehler-Aus (ZFA) werden die erlaufenen Punkte in Zeitbonifikationen umgerechnet. Im Agility und Jumping werden die Fehler, Verweigerungen und Disqualifikationen in Zeitstrafen umgerechnet.

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

- Die Gesamtlaufzeit einer Mannschaft beginnt mit der Überquerung des Startsprungs durch den Hund des Agility-Teams und endet mit der Überquerung des Zielsprungs durch den Hund des Jumping-Teams.



- Für Start und Ziel müssen einfache Hürden (mit Pfosten markiert) eingesetzt werden. Diese Hindernisse sind sinnvoll zu positionieren.
- ~~Der Pneu (Reifen), die Mauer und der Tisch dürfen in der Stafette nicht eingesetzt werden.~~
- Die Startposition des Hundeführers des Agility- und ZFA-Teams ist frei, der Hund muss jedoch hinter der Startlinie starten.
- Ein Hund darf vor dem Start nicht durch eine Hilfsperson in seiner Position fixiert werden.
- Die Startposition des Gambler- und Jumping-Teams ist hinter der Startlinie. Der Hundeführer darf sich nicht im Parcours positionieren und den Hund abrufen.
- Agility und ZFA haben den gleichen Parcoursverlauf.
- Hindernisse, die nur dem Parcours einer anderen Disziplin angehören, gelten "als Luft" und werden nicht gerichtet. Ausnahme: wenn das Agility- oder Gambler-Team die Zeitmessung stoppt, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert.
- Drei oder mehr Verweigerungen führen nicht zu einer Disqualifikation sondern werden wie Fehler fortlaufend gezählt.
- Wird im Agility oder Jumping ein Hindernis in der falschen Reihenfolge oder von der falschen Seite absolviert, wird jedes Mal eine Disqualifikation ausgesprochen. Der Parcours muss an der richtigen Stelle wieder aufgenommen werden, so dass alle Hindernisse vollständig absolviert sind und eine Gesamtlaufzeit der Mannschaft gemessen werden kann.

Zusätzlich gilt für die Wiederaufnahme des Parcours nach einer Disqualifikation:

- ~~Jedes zur Disziplin gehörende Hindernis wird gerichtet und bewertet, unabhängig davon, ob es im Verlauf des Parcours vor oder nach der Stelle der Disqualifikation steht. Weitere Verweigerungen und Disqualifikationen werden aber erst wieder ausgesprochen, wenn der Hund das noch nicht absolvierte Hindernis arbeitet.~~
- ~~Wird ein Hindernis zerstört / unpassierbar gemacht, das im Verlauf des Parcours nach der Stelle der Disqualifikation steht, erfolgt eine Disqualifikation für die gesamte Mannschaft.~~
- ~~Wird ein Hindernis gar nicht gearbeitet, erfolgt eine Disqualifikation für die gesamte Mannschaft.~~
- Fehler an zur Disziplin gehörenden Hürden und dem Weitsprung werden gerichtet und bewertet, unabhängig davon, ob es im Verlauf des Parcours vor oder nach der Stelle der Disqualifikation steht.
- Wird ein Hindernis / werden mehrere Hindernisse gar nicht gearbeitet, erfolgt eine Zeitstrafe in der Höhe von vier Disqualifikationen.

Jede klassierte Mannschaft erhält ASMV Punkte nach der folgenden Formel:

Small / Medium: *Rang in der Stafette x 3*

Large: *Rang in der Stafette x 4*

4.2.1.1 Agility

Der Start des Agility-Teams erfolgt auf das vom Richter bestimmte Signal.

Jeder Fehler und jede Verweigerung wird mit 5 Sekunden, jede Disqualifikation mit 20 Sekunden Zeitstrafe bewertet



4.2.1.2 Gambler

Das Gambler-Team darf erst starten, wenn das Agility-Team die Ziellinie vollständig (Hund und Hundeführer) überquert hat.

Im Gambler kann ein Team im Rahmen der Grundregeln und der vorgegebenen Zeitspanne in einer selber festgelegten Reihenfolge Hindernisse absolvieren und Punkte sammeln. Nach Ablauf der Zeitspanne muss das Team zurück über die Ziellinie.

Die Zeitspanne für das Sammeln der Punkte beträgt 30 Sekunden und beginnt mit dem Überqueren der Startlinie durch den Hund. Die Messung der Zeitspanne erfolgt durch den Richter, der die Start-/ Ziellinie beurteilt. Er signalisiert den Ablauf der Zeitspanne durch einen lauten Pfiff.

Jedes korrekt absolvierte Hindernis wird mit Punkten bewertet; jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde.

Grundregeln

- Slalom und Zonenhindernisse werden maximal 2x gewertet
- nach Slalom und Zonenhindernissen muss ein Sprunghindernis oder ein Tunnel absolviert werden
- ein korrekt absolviertes Hindernis darf nicht unmittelbar wiederholt werden

Punkteschema

Slalom	6 Punkte
Laufsteg:	5 Punkte
Wand, Wippe	4 Punkte
fester Tunnel, Sacktunnel	2 Punkte
Sprung, Mauer, Pneu , Weitsprung	1 Punkt

4.2.1.3 Jumping

Das Jumping-Team darf erst starten, wenn das Gambler-Team die Ziellinie vollständig (Hund und Hundeführer) überquert hat.

Jeder Fehler und jede Verweigerung wird mit 5 Sekunden, jede Disqualifikation mit 20 Sekunden Zeitstrafe bewertet

4.2.1.4 Zeit-Fehler-Aus

Der Start des ZFA-Teams erfolgt auf das vom Richter bestimmte Signal.

Im ZFA kann ein Team im Rahmen der vorgegebenen Zeitspanne beziehungsweise bis zum ersten Fehler in der festgelegten Reihenfolge Hindernisse absolvieren und Punkte sammeln. Danach muss das Team zurück über die Ziellinie. Hat ein Hund das letzte zum ZFA gehörende Hindernis vor Ablauf der Zeitspanne überquert, kann das Team den Lauf fortsetzen und weiter Punkte sammeln. Der Richter teilt im Briefing mit, an welchem Hindernis die Fortsetzung startet.

Die Zeitspanne für das Sammeln der Punkte beträgt 30 Sekunden und beginnt mit dem Überqueren der Startlinie durch den Hund. Die Messung der Zeitspanne erfolgt durch den Richter, der die Start-/ Ziellinie beurteilt. Er signalisiert den Ablauf der Zeitspanne durch einen lauten Pfiff.

Jedes noch vor dem Pfiff begonnene und korrekt absolvierte Hindernis wird mit 3 Punkten bewertet. Jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde.



4.2.2 Start- / Ziellinie

Die Start- / Ziellinie ist markiert und wird im Briefing zur Stafette erklärt.

Jeder-Ein Frühstart oder Wechselfehler wird mit einem Zeitzuschlag von 10 Sekunden bestraft.

~~Als Frühstart gilt~~

Als Frühstart gilt:

- im Agility- und ZFA: wenn ein Hund *oder* Hundeführer die Startlinie vor der Startfreigabe des Richters überquert

Als Wechselfehler gilt: im Gambler- und Jumping: wenn ein Hund *oder* Hundeführer die Startlinie überquert bevor das vorher gestartete Team die Ziellinie korrekt überquert hat. Als korrektes Überqueren der Ziellinie gilt, wenn Hund und Hundeführer die Ziellinie innerhalb der Markierungen vollständig überquert haben.

4.2.3 Rangierung Stafette

Als bessere Mannschaft wird diejenige klassiert, die gemäss folgender Formel die tiefere Wertungszeit erzielt:

Wertungszeit = Laufzeit minus Zeitbonifikationen plus Zeitstrafen

Mannschaften, die nicht mehr vollzählig sind und dadurch an der Stafette nicht mehr teilnehmen können, werden am Ende der Stafetten-Rangliste aufgeführt und erhalten einen Zuschlag von 15 Punkten zur Punktzahl der letztklassierten Mannschaft.

4.3 Ranglisten

4.3.1 Tagesranglisten

An den ASMV Wettkämpfen müssen vom Veranstalter folgende ASMV-Ranglisten geführt werden (reduziert auf Teams / Mannschaften, die an der ASMV teilnehmen):

- Agility, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Jumping, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Stafette pro Kategorie
- Mannschaften-Gesamtranglisten pro Kategorie
 - a) mit Details: alle Jumping- und Agility-Resultate, Stafette, Mannschaftstotal
 - b) Kurzform: Total Punkte pro Mannschaft

Die TKAMO erlässt im Pflichtenheft für Veranstalter präzisierende Vorschriften für die Gestaltung und elektronische Übermittlung der Ranglisten.

4.3.2 Gesamtranglisten Qualifikation

Die Gesamtranglisten Qualifikation werden jeweils nach den Wettkämpfen durch das ASMV OK erstellt und veröffentlicht.

Die Punktzahl der Mannschaften-Gesamtranglisten wird unter den verschiedenen Qualifikationswettkämpfen wie folgt ausgeglichen (gerundet auf eine Nachkommastelle):

$$\text{Korrekturfaktor Saison} = \frac{\text{Anz. Mannschaften Saison}}{\text{Anz. Qualifikationen}}$$

(Korrekturfaktor Saison = Anzahl gemeldete Mannschaften der laufenden ASMV Saison dividiert durch Anzahl Qualifikationen der entsprechenden Kategorie)



$$\text{ASMV Gesamtpunktzahl} = \frac{\text{Tagesrang der Mannschaft} \times \text{Korrekturfaktor Saison} \times 10}{\text{Mannschaften am Wettkampftag}}$$

(ASMV Gesamtpunktzahl = Tagesrang multipliziert mit Korrekturfaktor Saison und dem Faktor 10 dividiert durch Mannschaften am Wettkampftag)

Die Gesamtpunktzahl wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Bei Mannschaften, die mehr als einen Qualifikationswettkampf bestritten haben, werden die Gesamtpunkte geteilt durch die Anzahl Starts geführt. Die Punktzahl wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Die Anzahl der für die laufende ASMV Saison pro Kategorie gemeldeten Mannschaften wird zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses durch das ASMV OK ermittelt und bleibt die ganze Saison hindurch unverändert. Ändert sich die Anzahl der Qualifikationen, so wird der Korrekturfaktor Saison neu berechnet und auf alle Ranglisten neu angewandt.

4.3.3 Finalqualifikation

Zur Qualifikation für den Final ASMV ist die Rangierung in der Mannschaften-Gesamtrangliste massgebend.

Sind mehrere Mannschaften punktgleich auf dem letzten zu vergebenden Finalplatz klassiert, so sind alle auf diesem Rang klassierten Mannschaften für den Final qualifiziert.

Das ASMV OK veröffentlicht die Liste der Finalisten. Verzichtet eine qualifizierte Mannschaft bis zum Anmeldeschluss des Finals auf die Finalteilnahme, rückt die nächst platzierte Mannschaft nach.

5. FINAL

Die Gesamtzahl der Finalplätze für alle Kategorien beträgt min. 25 und max. 45. Sie wird von der TKAMO gleichzeitig mit der Vergabe des Finalwettkampfs ASMV festgelegt und publiziert.

Am Finalwettkampf nehmen pro Kategorie die besten Mannschaften gemäss Gesamtrangliste teil. Die Anzahl der Startplätze pro Kategorie wird im Verhältnis zur Anzahl Mannschaftenanmeldungen vergeben, beträgt aber pro Kategorie mindestens:

Small: 5 Mannschaften

Medium: 5 Mannschaften

Large: 15 Mannschaften

Der Finalwettkampf wird analog zu den Qualifikationswettkämpfen durchgeführt und gewertet.

Es werden keine Punkte aus der Qualifikation mitgenommen.

Bei Punktgleichheit in der Finalgesamtwertung entscheidet die bessere Klassierung in der Stafette.

Die Kategorien-Sieger der ASMV tragen für ein Jahr den offiziellen Titel eines Agility Vereins-Schweizermeisters.

Es erfolgen ausser des offiziellen Agility Laufes keine Eintragungen im Leistungsheft.

5.1 Titelverteidiger

Für die Titelverteidigung ist der letzte Schweizermeister für den kommenden Final gesetzt, sofern maximal 1 Mutation durchgeführt wird. Bei mehr Mutationen geht das Recht auf die Titelverteidigung verloren. Ist der Titelverteidiger nach Abschluss aller Qualifikationswettkämpfe durch die eigene Leistung für das Final qualifiziert, so stehen ihm die gleichen Mutationsmöglichkeiten offen wie den anderen Mannschaften.



6. GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN

Das Reglement wurde anlässlich der DKAMO vom 21.03.2015 beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am xx.xx.2015 auf Antrag der TKAMO genehmigt.

Das Reglement tritt per xx.xx.2015 in Kraft.

XXX

Präsident SKG

XXX

Vizepräsident SKG

Remo Müller

Präsident TKAMO

Philip Fröhlich

Vizepräsident TKAMO