

WETTKAMPFORDNUNG
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft SKG
für die Sportarten
AGILITY | MOBILITY | OBEDIENCE

REGLEMENT
Agility

gültig ab **01.01.2025**

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung.....	5
1.1	Basis des Reglements.....	5
1.2	Allgemeines.....	5
1.3	Einführung.....	5
1.3.1	Begriffsdefinitionen.....	5
2	Parcours.....	6
2.1	Allgemeines.....	6
2.2	Parcoursverlauf.....	6
2.3	Ablauf des Wettbewerbs.....	7
2.4	Standardzeit.....	7
2.4.1	Standardzeit Klasse 1 und Oldies.....	7
2.4.2	Standardzeit Klassen 2 und 3.....	7
2.5	Maximalzeit für den Parcours.....	7
2.6	Elektronische Zeitmessung.....	8
3	Hindernisse.....	8
3.1	Hürden.....	8
3.1.1	Einfache Hürde.....	8
3.1.2	Doppelte Hürde.....	9
3.2	Mauer.....	9
3.3	Reifen (Pneu).....	9
3.4	Weitsprung.....	9
3.5	Schrägwand.....	10
3.6	Laufsteg.....	10
3.7	Wippe.....	10
3.8	Tunnel.....	10
3.9	Slalom.....	10
4	Beurteilungen.....	10
4.1	Allgemeines.....	10
4.2	Fehler.....	11
4.2.1	Zeitfehler.....	11
4.2.2	Fehler allgemeiner Art.....	11
4.2.3	Abwurf.....	11
4.2.4	Kontaktzonen.....	11
4.2.5	Verweigerung.....	11
4.3	Spezifische Fehler und Verweigerungen bei einem Hindernis.....	11
4.3.1	Hürde.....	11
4.3.2	Laufsteg.....	11
4.3.3	Wippe.....	12
4.3.4	Schrägwand.....	12

4.3.5	Slalom.....	12
4.3.6	Fester Tunnel.....	12
4.3.7	Pneu	12
4.3.8	Weitsprung.....	12
4.3.9	Mauer.....	12
4.4	Disqualifikation.....	12
4.5	Fälle von höherer Gewalt	13
5	Klassierung.....	14
6	Organisation eines Wettbewerbes, Pflichten des Veranstalters	14
7	Bedingungen zur Zulassung zu den Wettbewerben	14
7.1	Teilnahme an Wettkämpfen.....	14
7.2	Besondere Zulassungsbestimmungen	14
7.2.1	National.....	14
7.2.2	Wettkämpfe im Ausland.....	15
8	Oldie Agility	15
8.1	Oldie Agility	15
8.2	Alter	15
8.3	Startberechtigung	15
8.4	Lizenz	15
8.5	Reglement	15
8.5.1	Läufe	15
8.5.2	Leistungsklassen	15
8.5.3	Richten.....	15
8.5.4	Ergebnisse.....	15
9	Grössenkategorien und Arbeitsklassen	16
9.1	Grössenkategorien der Hunde	16
9.1.1	Definitionen.....	16
9.1.2	Messprotokolle.....	16
9.1.3	Messprozess.....	16
9.2	Rekursmöglichkeit	17
9.3	Messung durch die FCI	17
9.4	Arbeitsklassen der Hunde	17
9.5	Auf- und Abstiegsriterien für die Arbeitsklassen.....	17
9.5.1	Aufstieg	17
9.5.2	Abstieg	17
10	Wettbewerbe	18
10.1	Wettbewerbe an Agility-Wettkämpfen	18
10.1.1	Agility-Wettbewerbe.....	18
10.1.2	Jumping-Wettbewerbe.....	18
10.1.3	Spiele	18

10.2	CACIAG	18
10.3	Auslandresultate	19
11	Genehmigung und Inkrafttreten	20

Hinweis zur geschlechtsneutralen Formulierung

Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet.
Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

1 EINLEITUNG

Im vorliegenden Reglement Agility werden die grundsätzlichen Bestimmungen für Agility festgehalten. **Gestützt auf ausdrückliche Ermächtigungen in diesem Reglement kann die TKAMO weitere Bestimmungen in Form von verbindlichen Weisungen erlassen. Die Weisungen werden auf der TKAMO-Webseite publiziert.** Die TKAMO erlässt zudem spezifische Pflichtenhefte für die Veranstalter von Agility Wettkämpfen und Träger von zugewiesenen Funktionen.

1.1 Basis des Reglements

Das vorliegende Reglement basiert auf dem aktuellen FCI-Reglement. Dieses wird im Zyklus von fünf Jahren geändert. Das CH-Reglement kann in einem Zyklus von drei Jahren geändert werden. Um international anerkannte Prüfungen durchführen zu können muss das CH-Reglement dem FCI-Reglement entsprechen. Ändert das FCI-Reglement auf ein bestimmtes Datum und kann das CH-Reglement auf ordentlichem Weg nicht auf den gleichen Termin geändert werden, hat die TKAMO das Recht die geänderten Bestimmungen des FCI-Reglements für die Schweiz in Kraft zu setzen. Diese Änderungen müssen an der nächstfolgenden DK durch die Delegierten bestätigt werden.

1.2 Allgemeines

Die Lokalsektionen und Rasseklubs der SKG sind aufgefordert die Ausübung von Agility im Sinne und entsprechend der von der SKG und der TKAMO festgelegten Vorschriften zu fördern und durchzuführen.

1.3 Einführung

Agility ist eine Sportart, die allen Hunden und Sportlern offensteht. Agility besteht darin, dass der Hund verschiedene reglementierte Hindernisse überwindet mit der Absicht die Intelligenz und die Beweglichkeit des Hundes zu zeigen. Es handelt sich um eine Sportart, welche die gute Einführung der Hunde in die Gesellschaft begünstigt und die koordinative sowie physische Leistungsfähigkeit von Hund und Sportler verbessern soll. Agility setzt eine gute Harmonie zwischen Sportler und Hund voraus und endet in perfektem Einvernehmen als Team. Es ist daher notwendig, dass der Sportler ein ausreichendes Wissen über die Grundlagen von Erziehung und Ausbildung eines Hundes besitzt.

Agility wird in unterschiedlichen Grössen kategorien und unterschiedlichen Leistungsklassen durchgeführt. Massgebend für die Grösseneinteilung ist die Widerristhöhe des Hundes. Die Einteilung eines Hundes in die jeweilige Leistungsklasse hängt von den erreichten Resultaten ab.

1.3.1 Begriffsdefinitionen

Agility-Wettkampf	Gesamtheit aller offiziellen Wettbewerbe und Spiele einer Agility-Veranstaltung eines Tages
Parcours	vom Richter gestellte Anordnung von Hindernissen
Agility-Wettbewerb	offizielle Disziplin nach FCI innerhalb einer Klasse mit Kontaktzonen
Jumping-Wettbewerb	offizielle Disziplin nach FCI innerhalb einer Klasse ohne Kontaktzonen
Spiel / Open	inoffizielle Disziplin nach Gutdünken des Veranstalters / Richters innerhalb der gültigen Agility-Regeln. Kann offen für mehrere Kategorien und Klassen ausgetragen werden.
Team	Hund und Sportler
Agility Wettkampfrichter	Der Agility-Wettkampfrichter ist eine unparteiische Person, die bei Agility-Wettkämpfen den Parcours plant, aufbaut und die Teams gemäss SKG Wettkampfordnung bewertet. Er wird nachstehend als Richter bezeichnet.

Agility Juge-Arbitre	Ist der Richter Experte, der sich vertieft mit der SKG Wettkampfordnung auseinandergesetzt hat und an wichtigen Wettkämpfen zum Einsatz kommt. Er wird nachstehend als Juge-Arbitre bezeichnet.
Wettkampf-Ring	Auch Ring genannt, ist die Fläche für den Parcours zur Austragung eines Wettbewerbs.

2 PARCOURS

Der Parcours setzt sich aus Hindernissen zusammen, die, je nach ihrer Aufstellung, dem Verlauf des Parcours eine Besonderheit geben, die ihn mehr oder weniger komplex und mehr oder weniger schnell gestalten.

Der Parcours muss durch den Hund in der festgesetzten Reihenfolge der Hindernisse und soll innerhalb der festgelegten Zeit zurückgelegt werden. Spiele können von diesen Bestimmungen abweichen.

2.1 Allgemeines

- Das zum Anlegen eines Parcours notwendige Gelände (Ring) soll 25 x 35 m (FCI: 20 x 40 m) betragen. Die minimale Ringbreite beträgt 20 m. Bei einer Ringbreite von weniger als 25 m muss der Ring eine Länge von mindestens 40 m aufweisen.
- Das zum Anlegen eines Parcours für Spiele notwendige Gelände soll nach Möglichkeit die gleichen Masse aufweisen wie bei den offiziellen Agility und Jumping Wettbewerben.
- In Ausnahmefällen und für einen besseren Wettkampfablauf in Hallen können die Ringe andere Masse aufweisen. Die Mindestbreite darf aber 19 m nicht unterschreiten und die Gesamtgrundfläche pro Ring muss min. 600 m² betragen.
- Der Anlauf vor dem Start und der Auslauf nach dem Ziel müssen mindestens **6 m** in der natürlichen Lauflinie des Hundes betragen. Jeder Ring muss mit gut sichtbaren Abschränkungen markiert werden. Wenn zwei oder mehr Ringe angelegt werden, müssen diese einen Abstand von ca. 8 bis 10 m zueinander haben. Wenn zwei Ringe ohne Abstand zueinander angelegt werden, so muss die Abschränkung so angelegt sein, dass ein Hund nicht auf den anderen Ring gelangen kann. Die Beschaffenheit des Geländes muss derart sein, dass auf dem gesamten Parcours keinerlei Gefahr für den Hund oder den Sportler besteht (keine Glasscherben, Nägel, grosse Unebenheiten etc.).
- Der eigentliche Parcours hat eine Länge von 100 bis 220 m und umfasst je nach Kategorie des Wettbewerbes 15 bis 22 Hindernisse, davon mindestens 7 Sprünge. Spiele können von diesen Bestimmungen abweichen. Der Sportler muss die Möglichkeit haben an allen Geräten beidseitig vorbeizulaufen.
- Der Mindestabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt auf der Lauflinie des Hundes 5 m. Der Maximalabstand zwischen aufeinanderfolgenden Geräten beträgt in gerader Linie 7 m **und in Lauflinie des Hundes maximal 9 m**. Beide Distanzen werden vom Nominalpunkt aus gemessen. Der Nominalpunkt bei Hürden ist die Mitte der Abwurfstangen. Bei Tunnel, Zonen und Slalom ist es die Stelle, bei welcher der Hund das Hindernis beginnt resp. verlässt. **Der Richter hat die Möglichkeit ausnahmsweise einen Maximalabstand von 8m in gerader Linie resp. 10m in Lauflinie des Hundes zu stellen, sofern dies der Gesundheit des Hundes dient.**
- Das erste und letzte Gerät eines Parcours kann ein beliebiges Sprunggerät (einfache oder doppelte Hürde, Mauer, Reifen oder Weitsprung) sein, sofern die Zeitmessung sicher platziert werden kann.**

2.2 Parcoursverlauf

Der Verlauf des Parcours ist der Fantasie des Richters überlassen und muss den reglementarischen Vorschriften entsprechen. Der Parcours soll es dem Hund erlauben leichtfüssig und fliegend voranzukommen. Zudem sollte der Parcoursverlauf für Hund und Sportler logisch und klassengerecht gestellt sein.

Der Zweck eines Parcours besteht darin ein gutes Gleichgewicht zwischen der Kontrolle des Hundes und der Geschwindigkeit bei der Ausführung zu finden. Es ist darauf zu achten, dass der Verlauf des Parcours jedes Mal anders ist, um eine Gewöhnung des Hundes zu vermeiden.

2.3 Ablauf des Wettbewerbs

Vor Beginn des ersten Wettbewerbes versammelt der Richter die Sportler in den Klassen 1 zum Briefing, um ihnen Einzelheiten über den Wettbewerb, die Standardzeit und die Maximalzeit für den Parcours bekannt zu geben. Er erinnert sie an die SKG Wettkampfordnung und an die Kriterien für die Beurteilung. Bei den folgenden Wettbewerben und Spielen informiert der Richter (oder Speaker) über die Parcourslänge, Standardzeit und Maximalzeit. Die Erkundung der Strecke (Parcoursbesichtigung) durch den Sportler (ohne Hund) wird durch den Richter oder Speaker freigegeben.

Für die Klassen 2 und 3 ist ein formelles Briefing nicht zwingend vorgeschrieben.

Wenn bei einer Klasse und Kategorie an TKAMO Veranstaltungen (SM oder Qualifikationsläufe zu FCI Veranstaltungen) mehrere Briefing-Gruppen nötig sind, finden die Parcoursbesichtigungen direkt nacheinander statt.

Auf dem Parcours ist Training nicht erlaubt.

Das Team begibt sich an den Start. Der Hund wird vor der Startlinie am Boden positioniert. Der Richter gibt mit einem Signal den Start frei. Darauf kann sich der Sportler an einer von ihm beliebigen Stelle im Ring aufstellen. Die Zeitmessung beginnt, sobald der Hund die Startlinie überquert.

Mittels Kommandolaute und/oder Zeichen führt der Sportler den Hund durch den gesamten Parcours.

Vom Startbefehl an sorgt der Sportler dafür, dass sein Hund die Hindernisse in der nummerierten Reihenfolge angeht, ohne jemals selbst den Hund oder die Hindernisse zu berühren.

Das Ende des Parcours und des Zeitnehmens ist in jedem Fall erreicht, wenn der Hund die Ziellinie überschreitet.

Das Team verlässt den Ring.

Bei einem Sportler mit Behinderung weicht der Ablauf unter Umständen ab und wird in einer separaten Weisung definiert.

2.4 Standardzeit

2.4.1 Standardzeit Klasse 1 und Oldies

Die Standardzeit in den Klassen 1 und Oldies wird durch den Richter bestimmt und den Teilnehmern beim Briefing bekannt gegeben.

2.4.2 Standardzeit Klassen 2 und 3

Die Standardzeit in den Klassen 2 und 3 wird durch eine Berechnung auf Basis der Laufzeit des schnellsten Teams mit der kleinsten Anzahl Parcoursfehler nach allen Läufen bestimmt.

Es muss immer der Aufrechnungs-Faktor der höchsten am Lauf beteiligten Klasse angewendet werden.

Der Berechnungsmethode wird durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

2.5 Maximalzeit für den Parcours

Die Maximalzeit in der Klasse 1 und Oldies entspricht der Standardzeit multipliziert mit dem Faktor 1.5. Dies gilt gleichermassen für Agility- und Jumping-Wettbewerbe.

Die Maximalzeit berechnet sich für die Klassen 2 und 3 mittels Dividierens der Parcourslänge durch die im FCI-Reglement vorgegeben Geschwindigkeit und ist in den Richterrichtlinien dokumentiert. (Beispiel FCI 2023: 2.5 m/s im Agility und 3.0 m/s im Jumping)

2.6 Elektronische Zeitmessung

Elektronische Zeitmessungen müssen in allen Kategorien für die Klassen 2 und 3 eingesetzt werden. Dies gilt für die Agility- und Jumping-Wettbewerbe unabhängig von der Anzahl der Ringe.

3 HINDERNISSE

Die Hindernisse dürfen weder durch ihre Bauweise und Beschaffenheit noch durch ihre Anordnung auf dem Parcours eine Gefahr für Hund und Sportler darstellen und müssen den Beschreibungen und Abmessungen gemäss dem Agility Hindernisreglement **der FCI** entsprechen.

Die Farben der Kontaktzonen dürfen nicht weiß, schwarz oder braun sein. Die Zonengeräte und Tunnels sollen vom gleichen Typ bezüglich Oberfläche, Zonenbeschaffenheit oder Bauweise sein. Für Outdoorwettbewerbe ist darauf zu achten, dass Geräte mit rutschfesten Zonen genutzt werden (Regen, Feuchtigkeit).

Die durch die FCI und die TKAMO anerkannten Hindernisse sind:

Sprünge	Kontaktzonen	Andere
- Hürde / Doppelhürde	- Schrägwand	- Tunnel
- Mauer	- Laufsteg	- Slalom
- Pneu (Reifen)	- Wippe	
- Weitsprung		

Der Wettkampfveranstalter stellt sicher, dass dem Richter die folgenden gemäss FCI Agility Geräte Richtlinien zur Verfügung stehen: 14 Hürden mit Stangen, 1 Pneu, 1 Mauer, 1 Weitsprung, 1 Schrägwand, 1 Laufsteg, 1 Wippe, 1 Slalom und 4 Tunnel (einer davon muss 3 - 4 Meter lang sein) sowie ein Nummernset 1-22.

Bei Oldies Wettkämpfen werden Doppelhürde, Mauer und Reifen nicht eingesetzt.

3.1 Hürden

3.1.1 Einfache Hürde

Höhe:	Large	55 bis 60 cm	Oldies Large	40 cm
	Intermediate	45 bis 50 cm	Oldies Intermediate	40 cm
	Medium	35 bis 40 cm	Oldies Medium	30 cm
	Small	25 bis 30 cm	Oldies Small	20 cm

Hürden, welche nicht allen Abmessungen der FCI-Geräterichtlinie entsprechen, müssen mindestens in den relevanten Abmessungen und Form gemäss Definition der FCI-Geräterichtlinien entsprechen.

Relevante Abmessungen sind:

- Gesamthöhe Sprungflügel
- Breite Sprungflügel
- Stangendurchmesser
- Länge der Stangen

3.1.2 Doppelte Hürde

Höhe 2. Hürde	Large	55 bis 60 cm
	Intermediate	45 bis 50 cm
	Medium	35 bis 40 cm
	Small	25 bis 30 cm

Die Stange der vorderen Hürde liegt jeweils 15 bis 25 cm tiefer. Beide Stangen dürfen teilbar sein z. Bsp. durch Magnete.

Gesamttiefe	Large	maximal 55 cm
	Intermediate	maximal 45 cm
	Medium	maximal 35 cm
	Small	maximal 25 cm

3.2 Mauer

Höhe inkl. Abwurfelemente	Large	55 bis 60 cm
	Intermediate	45 bis 50 cm
	Medium	35 bis 40 cm
	Small	25 bis 30 cm

Tiefe: ca. 20 cm am Boden und mindestens 10 cm am oberen Rand.
Breite: mindestens 120 cm zwischen den Türmen
Gesamtbreite: maximal 250 cm (inkl. Türme)

Die Mauer muss aus einzelnen geschlossenen Elementen bestehen (Teleskopwände sind nicht zulässig). Sie muss im oberen Bereich 3 bis 5 verschiebbare Abwurfelemente haben. Der Boden der abnehmbaren Elemente muss geschlossen sein. Die Abwurfelemente müssen aus weichem Material bestehen. Die Tiefe der Abwurfelemente muss die gleiche sein wie die obere Kante der Mauer.

3.3 Reifen (Pneu)

Öffnungsdurchmesser: 50 bis 60 cm
Breite des Reifens: mindestens 8cm – maximal 12 cm

Höhe der Reifenachse:	Large	80 cm
	Intermediate	70 cm
	Medium	55 cm
	Small	55 cm

Der Reifen muss teilbar sein. Der Reifen wird durch zwei Ständer auf beiden Seiten des Reifens in seiner Position (Höhe) fixiert. Die Konstruktion muss eine ausreichende Stabilität aufweisen, damit das Hindernis nicht zu leicht umkippt. Oben darf kein Balken sein.

3.4 Weitsprung

Zwei bis vier Elemente bilden einen Weitsprung. Die Gesamtlänge beträgt:

Large:	120 bis 150 cm	Oldies Large:	max. 80 cm
Intermediate:	90 bis 110 cm	Oldies Intermediate:	max. 80 cm
Medium:	70 bis 90 cm	Oldies Medium:	max. 50 cm
Small:	40 bis 50 cm	Oldies Small:	max. 20 cm

Breite des Weitsprungs: 120 cm an der Vorderseite, max. 150 cm an der Rückseite.

3.5 Schrägwand

Breite: mindestens 90 cm, im unteren Teil 90 bis 115 cm
Höchster Punkt ab Boden: 170 cm für alle Hunde gleich
Länge der Rampen: 265 – 275 cm.

Für Oldies Hunde wird der höchste Punkt der Schrägwand auf 140 cm gestellt.

3.6 Laufsteg

Höhe der Lauffläche:	120 bis 130 cm
Breite der Lauffläche:	30 cm
Länge eines Elementes (Planke):	360 bis 380 cm

3.7 Wippe

Höhe der Lauffläche beim Drehpunkt (Pivot):	60 cm
Drehpunkt (Pivot):	max. 10 cm tiefer als Lauffläche
Länge der Planke:	360 – 380 cm

3.8 Tunnel

Durchmesser:	60 cm
Länge:	300 bis 600 cm
Beschaffenheit:	einheitliches Material in heller Farbe

Alle Tunnel in einem Parcours müssen vom gleichen Typ sein (Grip oder Nongrip). Die Verbindungen der Befestigungen dürfen den Tunneldurchmesser nicht einschneiden.

Die Anzahl der Befestigungen für die Tunnelhalterung ist ein Paar pro Laufmeter + 1.
Beispiel: Für ein 5m Tunnel sind 6 Paar Befestigungen nötig.

3.9 Slalom

Anzahl der Stangen: 12

Die Stangen sind starr und haben einen Durchmesser von 3 bis 5 cm. Die Höhe der Stangen beträgt 100 bis 120 cm, und der Abstand zwischen den Stangen beträgt 60 cm (zwischen den Stangen gemessen).

Die Stangen müssen aus Holz oder sicheren Kunststoffen bestehen; Metall ist nicht zulässig. Der Rahmen darf insgesamt nicht dicker als 0,8 cm sein (Rahmen plus Seitenstützen) und nicht breiter als 8 cm sein. Die Seitenstützen des Rahmens dürfen dem Hund beim normalen Weben nicht im Weg sein.

4 BEURTEILUNGEN

4.1 Allgemeines

Der Zweck des Parcours besteht darin den Hund dazu zu bringen alle Hindernisse in der vorgeschriebenen Reihenfolge und ohne Fehler zu bewältigen. Ein Agility-Parcours ist kein reiner Geschwindigkeits- sondern primär ein Geschicklichkeitslauf. Das Ziel eines Agility-Parcours ist eine Ausgewogenheit zwischen Geschicklichkeit und Geschwindigkeit. Im Falle gleicher Anzahl von Fehlern an den Hindernissen berücksichtigt man bei der Klassierung die bessere Parcourszeit. Sollten mehrere Hunde keinen oder gleich viele Fehler sowie die gleiche Parcourszeit erreichen, werden sie im gleichen Rang klassiert.

4.2 Fehler

4.2.1 Zeitfehler

Das Überschreiten der Standardzeit wird pro Hundertstelsekunde mit 0.01 Fehlerpunkten gewertet und als Zeitfehler bezeichnet.

4.2.2 Fehler allgemeiner Art

Jeder Fehler wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

- a) Berühren des Hundes durch den Sportler während des Laufes, sofern sich daraus für das Team ein Vorteil ergibt.
- b) Jedes absichtliche Berühren von Hindernissen durch den Sportler während des Laufes.

4.2.3 Abwurf

Jeder Abwurf wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Ein Fehler wird gewertet, wenn eine Hürdenstange, ein Mauer-/Viadukt-Element oder ein Weitsprung-Element fällt beziehungsweise sich nicht mehr auf derselben Ausgangshöhe befindet.

4.2.4 Kontaktzonen

Jeder Fehler wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Ein Fehler wird gewertet, wenn auf der Wippe der Hund jeweils die auf- und absteigende Kontaktzone nicht mit mindestens einem Teil einer Pfote berührt.

Ein Fehler wird gewertet, wenn auf der Schrägwand und dem Laufsteg der Hund die absteigende Kontaktzone nicht mit mindestens einem Teil einer Pfote berührt.

4.2.5 Verweigerung

Jede Verweigerung wird mit 5 Fehlerpunkten gewertet.

Im Falle einer Verweigerung im Zusammenhang mit einem Hindernis muss der Sportler seinen Hund auf das verweigerte Hindernis erneut ansetzen, sonst wird das Team disqualifiziert. Die dritte Verweigerung auf dem Parcours führt automatisch zur Disqualifikation.

Als Verweigerung gilt:

- a) Anhalten des Hundes vor dem zu absolvierenden Hindernis.
- b) Seitliches Ausweichen oder Abdrehen des Hundes, um das zu absolvierende Hindernis zu vermeiden.

4.3 Spezifische Fehler und Verweigerungen bei einem Hindernis

4.3.1 Hürde

Läuft der Hund unter der Stange durch, ohne dass die Stange fällt, wird eine Verweigerung ausgesprochen.

Läuft der Hund unter der Stange durch und die Stange fällt, gilt dies als Zerstörung des Hindernisses (Disqualifikation).

4.3.2 Laufsteg

Der Hund muss die aufsteigende Rampe mit allen vier Pfoten berühren, andernfalls wird dies mit einer Disqualifikation bestraft.

Das Abspringen vom Laufsteg ohne vorheriges Berühren des absteigenden Teils mit allen vier Pfoten wird als Verweigerung gewertet.

4.3.3 Wippe

Der Hund, der vom Gerät springt, bevor er die Achse mit vier Pfoten überwunden hat, erhält eine Verweigerung.

Das Verlassen der Wippe vor deren Berührung mit dem Boden wird als Fehler gewertet.

4.3.4 Schrägwand

Der Hund muss die aufsteigende Rampe mit allen vier Pfoten berühren, andernfalls wird dies mit einer Disqualifikation bestraft.

Das Abspringen von der Schrägwand ohne vorheriges Berühren des absteigenden Teils mit allen vier Pfoten wird **mit einer Verweigerung (5 Punkte) bestraft**.

Der Hund, der den Scheitelpunkt der Schrägwand überquert und den Boden berührt, ohne zuvor den absteigenden Teil des Gerätes zu berühren wird disqualifiziert.

4.3.5 Slalom

Die erste Slalomstange befindet sich links vom Hund, die zweite rechts, usw. Jedes fehlerhafte Einfädeln wird mit einer Verweigerung geahndet.

Verfehlt der Hund ein Tor wird dies als Fehler gewertet. Jeder Fehler ist sofort zu korrigieren oder der Hund an den Anfang des Gerätes zurückzuführen. Es sind maximal 5 Fehlerpunkte möglich.

Das Abarbeiten von mehr als 2 Toren in die falsche Richtung führt zu einer Disqualifikation.

Das Gerät ist korrekt abzuarbeiten, bevor das nächste Gerät absolviert wird; geschieht dies nicht, zieht dies die Disqualifikation am nächsten Gerät nach sich.

4.3.6 Fester Tunnel

Steckt der Hund eine Pfote oder den Kopf in den Tunnel und zieht sich dann zurück, wird dies als Verweigerung gewertet.

Wendet der Hund im Tunnel und verlässt ihn auf der falschen Seite, wird dies als Verweigerung gewertet.

4.3.7 Pneu

Springt der Hund durch die Pneuöffnung und der Pneu springt auf, wird dies als Fehler gewertet.

Läuft der Hund unter oder seitlich des Pneus durch und der Pneu springt auf, gilt dies als Zerstörung des Hindernisses (Disqualifikation).

4.3.8 Weitsprung

Vorbeilaufen oder aus den Seiten hinein oder herauszuspringen und somit das vollständige Hindernis nicht zu überqueren, wird mit einer Verweigerung geahndet.

Umwerfen einer Einheit wird mit einem Fehler geahndet. Das ledigliche Berühren der Elemente durch den Hund wird nicht bestraft.

Es werden weder dem Sportler noch dem Hund Strafpunkte angelastet, wenn die Begrenzungen des Weitsprungs umfallen, dies gilt auch dann, wenn dadurch ein Sprungelement umfällt.

4.3.9 Mauer

Wenn ein Mauerelement oder Seitenturm fällt, wird dies mit einem Fehler (5 Fehlerpunkten) geahndet.

4.4 Disqualifikation

Eine Disqualifikation bedeutet, dass der Sportler den Parcours zusammen mit seinem Hund sofort zu verlassen hat. Der Richter kann beim Briefing anderslautende Anweisungen geben.

Die Disqualifikation muss vom Richter durch einen Pfeifton und/oder ein Handzeichen angezeigt werden. Alle in der nachstehenden Aufstellung nicht vorgesehenen Fälle werden durch den Richter beurteilt. Selbstverständlich muss der Richter vom Beginn bis zum Ende des Wettbewerbes für alle Teams den gleichen Massstab anwenden.

Folgende Fehler ziehen eine Disqualifikation nach sich:

- a. Unkorrektes Verhalten des Sportlers gegenüber dem Richter.
- b. Unsportliches Verhalten des Sportlers.
- c. Aggressives Verhalten des Hundes gegenüber dem Ringpersonal.
- d. Misshandlung eines Hundes.
- e. Der Hund überquert die (verlängerte) Startlinie vor der Startfreigabe durch den Richter.
- f. Überschreiten der Maximalzeit.
- g. Bei der dritten Verweigerung auf der gesamten Strecke.
- h. Die Hindernisse nicht in der richtigen Reihenfolge arbeiten.
- i. Ein Hindernis in falscher Richtung angehen.
- j. Der Sportler arbeitet ein Gerät selbst oder überspringt, durchquert oder überläuft ein Hindernis, dies gilt auch für ein Unterlaufen eines Gerätes durch den Sportler.
- k. Unterbrechung des Laufes durch den Sportler ohne Anweisung des Richters.
- l. Sportler hält während des Laufes etwas in der Hand.
- m. Der Sportler nimmt seinen Hund an den Start zurück, nachdem dieser bereits die Startlinie überschritten hatte (Ausnahme: Es geschieht auf Anweisung des Richters.).
- n. Der Sportler trägt mit Ausnahme einer geschlossenen Bauchtasche und der Startnummer einen Gegenstand über der Kleidung.
- o. Der Hund trägt während dem Lauf irgendein Halsband.
- p. Der Hund versäubert sich auf dem Parcours.
- q. Der Hund verlässt den Parcours oder befindet sich nicht mehr unter Kontrolle des Sportlers.
- r. Der Hund oder der Sportler zerstört ein Hindernis vor dessen Absolvierung; Ausnahme: erfolgt die Zerstörung während der ersten Absolvierung des Hindernisses (wird mit Fehler gewertet) und dieses folgt im späteren Ablauf des Parcours nochmals.
- s. Vom Hund oder Sportler wird ein Gerät so zerstört, dass es nicht korrekt gearbeitet werden kann.
- t. Ein Hund, der ständig nach dem Sportler schnappt.
- u. Start des Laufs ohne Freigabe des Richters.
- v. Ein Hund berührt die aufsteigende Rampe der Schrägwand oder des Laufstegs nicht mit allen vier Pfoten.**
- w. Das Auslösen oder Stoppen der Zeitmessung durch den Hundeführer wird mit einer Disqualifikation gewertet.**
- x. Trainiert der Hundeführer seinen Hund vor, während oder nach dem Lauf (schickt den Hund absichtlich über ein Gerät) resultiert dies in einer Disqualifikation. Ausnahme: Wenn der Parcours so aufgebaut ist, dass der Hund, wenn er in seiner natürlichen Laufbahn läuft, nach Beendigung des Laufes ein zusätzliches Hindernis absolvieren kann, gilt dies nicht als absichtliches Verhalten des Hundeführers und resultiert nicht in einer Disqualifikation.**

Alle nicht vorhersehbaren Fälle werden vom Richter entschieden und sind unwiderrufliche Tatsachenentscheidungen.

4.5 Fälle von höherer Gewalt

Bei einem Zwischenfall ohne Zutun des Sportlers, wie z.B. Herunterwehen von Stangen, kann der Richter den Sportler anhalten. Nachdem das Hindernis wieder ordnungsgemäss aufgebaut ist, lässt der Richter den Hund erneut ab Beginn starten. Alle vorher erhaltenen Strafpunkte, die der Hund vor der Stelle der Unterbrechung erhielt, bleiben gültig, weitere Fehler auf diesem Teilstück werden nicht gegeben. Der Sportler hat den ganzen Parcours korrekt zu absolvieren.

5 KLASSIERUNG

Die Klassierung wird unter Berücksichtigung folgender Aspekte vorgenommen:

1. Gesamtfehlerpunkte
2. Im Falle gleicher Gesamtfehlerpunkte wird jener Hund besser klassiert, der weniger Parcoursfehler aufweist.
3. Im Falle von gleichen Parcoursfehlern berücksichtigt man die bessere Laufzeit.

Beispiel mit Standardzeit von 60 Sekunden:

Rang	Parcoursfehler	Laufzeit	Zeitfehler	Gesamtfehler	Startnr.
1	0	49.90	0.00	0.00	12
2	0	65.00	5.00	5.00	4
3	5	57.25	0.00	5.00	18
4	5	58.71	0.00	5.00	7
5	5	63.25	3.25	8.25	2
6	10	49.17	0.00	10.00	15

Klassierung Kombination

Kombinationswertung umfassen zwei oder mehr Wettbewerbe. Gewertet werden nur Teams, die in allen gewerteten Läufen klassiert sind. Weitergehende Bestimmungen können für spezifische Wettbewerbe festgelegt werden.

6 ORGANISATION EINES WETTBEWERBES, PFLICHTEN DES VERANSTALTERS

Die Pflichten und Anforderungen für Veranstalter von Agility-Wettkämpfen sind im «Pflichtenheft für Veranstalter» reglementiert.

7 BEDINGUNGEN ZUR ZULASSUNG ZU DEN WETTBEWERBEN

7.1 Teilnahme an Wettkämpfen

An den Wettkämpfen (offizielle Wettbewerbe und Spiele) können Hunde ab einem Mindestalter von 18 Monaten **mit einer gültigen Lizenz** teilnehmen.

7.2 Besondere Zulassungsbestimmungen

7.2.1 National

Für folgende nationale Wettkämpfe gelten zusätzliche Zulassungsbestimmungen, **die in den entsprechenden Reglementen und Weisungen dokumentiert sind:**

- a) Schweizermeisterschaft Einzel
- b) Schweizermeisterschaft für Vereine (ASMV)
- c) Qualifikationsläufe zu Weltmeisterschaften FCI
- d) Qualifikationsläufe zu European Open FCI
- e) **Qualifikationskriterien** zu Junior Open Agility World Championship FCI
- f) **Qualifikationsläufe zu Senior Open Agility World Championship FCI**

7.2.2 Wettkämpfe im Ausland

Für Wettkämpfe im Ausland gelten die Bestimmungen des jeweiligen Landesverbandes.

8 OLDIE AGILITY

8.1 Oldie Agility

Oldie Agility wird in der Schweiz mit Einschränkungen, die nachfolgend noch aufgelistet werden, durchgeführt.

Mit dieser Klasse soll Hunden die weitere Ausübung des Agilitysports mit reduzierten körperlichen Anforderungen ermöglicht werden.

8.2 Alter

Es ist dem Hundeführer freigestellt seinen mindestens 8-jährigen Hund in die Oldie Klasse einzustufen.

8.3 Startberechtigung

Sofern der Hund das achte Altersjahr erreicht hat, kann der Hundebesitzer im Dashboard die Lizenz selbständig auf Oldie mutieren.

Ab diesem Zeitpunkt darf nur noch in der Oldie-Klasse gestartet werden. Eine Rückkehr in die anderen Leistungsklassen ist nicht mehr möglich.

8.4 Lizenz

Oldies benötigen keine aktive Lizenz mehr. Sollte der Hund noch weiterhin Obedience betreiben, muss sich der Hundebesitzer beim Sekretariat TKAMO melden, um die Lizenz für Obedience aufrecht zu erhalten.

8.5 Reglement

8.5.1 Läufe

Es werden max. zwei Läufe durchgeführt, davon ein Agility-Lauf und ein Jumping-Lauf.

8.5.2 Leistungsklassen

Innerhalb der Oldie-Klasse gibt es keine Leistungsklassen. Der Schwierigkeitsgrad der Parcours soll nicht höher als der der Klasse 2 liegen. Um dem Veranstalter mehr Spielraum bei der Zeitplanung zu geben, wird es dem organisierenden Verein freigestellt, ob die Oldies den Parcours der Klasse 1 oder der Klasse 2 zugeteilt werden.

8.5.3 Richten

Gerichtet wird nach dem gültigen Reglement unter Berücksichtigung einer verminderten Laufgeschwindigkeit (z.B. Agility bis max. 2.6 m/s, Jumping bis max. 2.9 m/s).

8.5.4 Ergebnisse

Für die Läufe der Oldie-Klasse werden eigene Ranglisten erstellt. Die Resultate werden nicht im Dashboard angezeigt.

9 GRÖSSENKATEGORIEN UND ARBEITSKLASSEN

9.1 Grössenkategorien der Hunde

Es werden verschiedene Grössenkategorien von Hunden unterschieden. Massgebend ist die Widerristhöhe und folgt der Kategorieneinteilung gemäss FCI-Reglement. **Verändert** die FCI die Sprunghöhen für die aktuell eingeteilten Hunde kann die TKAMO Übergangsbestimmungen für die Kategorieneinteilung per Weisung erlassen.

Für eine gültige Messung muss der Hund mindestens 15 Monate alt sein. Messangaben von zu jungen Hunden werden zurückgewiesen.

Es werden vier Grössenkategorien von Hunden unterschieden, massgebend ist die Widerristhöhe:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| • Kategorie Large | ab 48 cm |
| • Kategorie Intermediate | von 43 bis kleiner 48 cm |
| • Kategorie Medium | von 35 bis kleiner 43 cm |
| • Kategorie Small | kleiner 35 cm |

9.1.1 Definitionen

Spezialteam für Messungen von Hunden (STM)	durch die TKAMO bestimmte und speziell geschulte Agility Wettkampfrichter (siehe Richterliste)
---	---

9.1.2 Messprotokolle

Die Messprotokolle werden nach der Bearbeitung des Lizenzantrages automatisch vom Sekretariat TKAMO gesendet.

9.1.3 Messprozess

Die Kategorienzugehörigkeit muss vor dem ersten Start festgestellt werden. Es obliegt dem Lizenznehmer bzw. dem Sportler rechtzeitig die Messungen vornehmen zu lassen. Zur Messung sind nur Schweizer Agility-Richter berechtigt. Eine Messung kann jederzeit durchgeführt werden, auch ausserhalb von Agility-Wettkämpfen.

Ist ein Hund aufgrund der Erstmessung eines Agility-Richters als «zweifelsfrei» einer bestimmten Grössenkategorie zuteilbar, ist eine Messung ausreichend. Es obliegt dem erstmessenden Richter, seine Messung als «zweifelsfrei» auf dem Messprotokoll anzugeben. Dem Hundeführer bleibt das Recht vorbehalten, zwei weitere Messungen durch STM-Richter vornehmen zu lassen.

Bei allen anderen Messresultaten sind zur Bestimmung der Grössenkategorie zwei weitere Messungen durch unterschiedliche Agility-Richter erforderlich. Der Hund gilt in die Grössenkategorie eingemessen, die von mindestens zwei Agility-Richtern festgestellt wurde.

Bei der Messung wird nur die Zugehörigkeit der Kategorie festgestellt. Im Messprotokoll wird die Grössenkategorie eingetragen, ohne Angabe der Masse. Die Messung kann mit einem dafür vorgesehenen Bogenmass oder einem Körmass durchgeführt werden. Der Hundeführer kann auf eine Messung mit dem Bogenmass bestehen.

Ein Hund muss zwingend in der eingeteilten Kategorie starten. Zuwiderhandlungen ziehen Sanktionen nach sich. Die in der falschen Kategorie erzielten Resultate werden aberkannt.

9.2 Rekursmöglichkeit

Für Messungen besteht die Rekursmöglichkeit an die TKAMO. Der Hundeführer hat nach Bekanntgabe des Messresultates die Möglichkeit innert 14 Tagen schriftlich beim Sekretariat und gegen Bezahlung einer Kautions gemäss Gebührenordnung den Messprozess wiederholen zu lassen.

Die Richter werden durch den Richterobmann Agility bestimmt. Wird die Kategorienzuteilung bestätigt, verfällt die Kautions. Das Resultat der Rekursmessung ist endgültig und unanfechtbar.

9.3 Messung durch die FCI

Offizielle FCI-Messungen (JOAWC, SOAWC, EO, AWC) werden in der Schweiz anerkannt und übernommen. Es erfolgt keine weitere Nachmessung. Sollte der Hund durch eine FCI-Messung in eine neue Grössenklasse eingeteilt werden, so wird diese Einteilung für die Schweiz übernommen.

Ist ein Hund in der eingemessenen Kategorie gestartet und muss er **auf Grund einer FCI-Messung** in eine andere Kategorie umgeteilt werden, **werden ihm die ARL-Punkte und aufstiegsrelevanten Platzierungen aberkannt**. Der Hund behält seine Leistungsklasse.

9.4 Arbeitsklassen der Hunde

Jeder Hund startet an seinem ersten Wettbewerb in der tiefsten Klasse seiner Kategorie. Folgende Klassen (in aufsteigender Reihenfolge) bestehen pro Kategorie:

1, 2 und 3

Für die Zugehörigkeit zu einer Arbeitsklasse sind ausschliesslich die erreichten Resultate in Agility- und Jumping-Wettbewerben massgebend. Die Einteilung in eine Arbeitsklasse lautet auf den Hund und ist unabhängig davon, wer den Hund an Wettbewerben führt. Der Hundeführer ist selbst dafür verantwortlich, dass er in der korrekten Klasse startet. Stellt die TKAMO diesbezüglich Fehler fest, so werden die zu Unrecht erlangten Resultate aberkannt. Zudem kann die TKAMO gegen den fehlbaren Hundeführer Sanktionen aussprechen. Die verursachten Aufwendungen können in Rechnung gestellt werden.

9.5 Auf- und Abstiegsriterien für die Arbeitsklassen

Jeder Hund muss die zum Aufstieg geforderten Resultate erbringen, bevor er in der nächsthöheren Arbeitsklasse startberechtigt ist. Ein Klassenwechsel am selben Wettkampftag ist nicht möglich.

Um in der Arbeitsklasse 3 startberechtigt zu bleiben, muss der Hund die von der TKAMO festgelegten Bestätigungskriterien erfüllen. Erfüllt er diese nicht, muss er in die Arbeitsklasse 2 absteigen.

9.5.1 Aufstieg

Zum Erreichen der Aufstiegsberechtigung dürfen zwischen dem ersten und letzten geforderten Resultat nicht mehr als 24 Monate liegen. Für einen Wiederaufstieg zählen nur die nach dem Abstiegstermin erreichten Resultate.

Man kann aufsteigen nach einer bestimmten Anzahl Resultate im offiziellen Agility und Jumping Wettbewerb. Die Aufstiegsriterien werden pro Kategorie/Klasse durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

9.5.2 Abstieg

Aus der Klasse 3 muss wieder absteigen, wer die von der TKAMO festgelegten Bestätigungskriterien nicht erfüllt.

Die Bestätigungskriterien werden pro Kategorie für die Klasse 3 durch die TKAMO vor Ablauf des Kalenderjahres für das folgende Kalenderjahr festgelegt und als Weisung veröffentlicht.

Ein Abstieg in die nächsttiefere Klasse ist freiwillig jederzeit möglich. Für einen Wiederaufstieg zählen nur die nach dem Abstiegstermin erreichten Resultate.

10 WETTBEWERBE

10.1 Wettbewerbe an Agility-Wettkämpfen

Es gibt zwei Typen von Wettbewerben: Offizielle Wettbewerbe und Spiele. Zu den offiziellen Wettbewerben nach FCI gehören Agility- und Jumping-Wettbewerbe.

Oldies Wettbewerbe gelten als inoffizielle und nur in der Schweiz gültige Wettbewerbe.

An einem Agility-Wettkampf ist die Durchführung eines Agility- und eines Jumping-Wettbewerbs mit eigener Rangliste pro Kategorie und Klasse zwingend vorgeschrieben. Die TKAMO kann auf Antrag Ausnahmen bewilligen, welche in der offiziellen Ausschreibung berücksichtigt werden müssen. Für TKAMO-Anlässe können abweichende Regelungen erlassen werden.

Die Verwendung des identischen Parcoursverlaufs innerhalb der gleichen Klasse für verschiedene Kategorien ist zulässig.

Um einen Parcours aufzustellen, verwendet der Richter die von der TKAMO anerkannten Hindernisse nach seinem Gutdünken innerhalb der reglementarischen Vorschriften. Pro Parcours dürfen der Slalom, die Mauer und der Pneu nur einmal durchlaufen werden.

Der Unterschied zwischen einem Agility-, respektive Jumping-Wettbewerb für die Klassen 1, 2 oder 3 besteht aus der Abstufung des Schwierigkeitsgrads **und der Länge** des Parcours. In der Klasse 1 können zusätzlich die Standardzeiten abgestuft werden. Bei Spielen kann der gleiche Parcoursverlauf für mehrere Kategorien und Klassen verwendet werden.

In der Klasse 1 darf der Doppelsprung nicht eingesetzt werden.

10.1.1 Agility-Wettbewerbe

Das Resultat des Agility-Wettbewerbs wird im TKAMO-System eingetragen. Ein Agility-Wettbewerb muss drei unterschiedliche Kontaktzonengeräte aufweisen (mit Ausnahme von höherer Gewalt); maximal dürfen (nach Ermessen des Richters) vier Kontaktzonengeräte in einem Parcours der Arbeitsklasse 2 und 3 genutzt werden.

10.1.2 Jumping-Wettbewerbe

Das Resultat des Jumping-Wettbewerbs wird im TKAMO-System eingetragen.

10.1.3 Spiele

Sie sind der Initiative der **Veranstalter** überlassen. Diese Spiele müssen im Sinne des Agility-Sports bleiben und die Sicherheit von Hund und Sportler gewährleisten. Der Richter gibt die Regeln vor jedem Wettbewerb bekannt. Die Anzahl von Spielen wird vom Organisator unter Berücksichtigung der verfügbaren Zeit und der Anzahl der eingeschriebenen Hunde festgelegt.

10.2 CACIAG

Das Certificat d'Aptitude au Championnat International d'Agility (CACIAG) kann gemäss den Bestimmungen der FCI erworben werden. **Die Durchführung einer Veranstaltung mit Vergabe des CACIAG muss beim Sekretariat rechtzeitig beantragt werden.**

10.3 Auslandresultate

Im Ausland erzielte Resultate können für den Aufstieg und Bestätigung angerechnet werden, falls die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- a) Das Resultat wurde in einem offiziellen Agility- oder Jumping-Wettbewerb **mit einer CH-Lizenznummer** erzielt.
- b) Das Resultat wurde an einem Turnier eines Veranstalters erzielt, welcher einer FCI-Landesorganisation angehört und gemäss FCI-Reglement oder Reglement der FCI angehörenden Landesorganisation gerichtet wurde.
- c) Das Resultat wurde in der Arbeitsklasse 1, 2 oder 3 gemäss FCI erzielt.
- d) Das Resultat wurde in einer offiziellen FCI-Kategorie erzielt.
- e) Das Resultat wurde gemäss der in der Schweiz eingeteilten Kategorie und Klasse erzielt.
- f) Das Resultat erfüllt die Aufstiegs- oder Bestätigungskriterien der TKAMO.
- g) Das Resultat wurde in der von der TKAMO verlangten Form (Weisung Auslandresultateingabe) innerhalb von 10 Tagen nach dem Turnier im System eingereicht.
- h) Die TKAMO kann eine Bearbeitungsgebühr in Rechnung stellen.**

Im Zweifelsfall entscheidet die TKAMO über die Gültigkeit eines Resultats.

Auslandresultate werden für die Qualifikation zur Schweizermeisterschaft (ARL/ACR) nicht gewertet.

11 GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN

Das Reglement wurde anlässlich der DKAMO vom **28.03.2023** beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am **09.10.2024** auf Antrag der TKAMO genehmigt.

Das Reglement tritt per **01.01.2025** in Kraft.

Hansueli Beer
Präsident SKG

Béat Leuenberger
Vizepräsident SKG

Peter Feer
Präsident TKAMO

Sascha Grunder
Vizepräsident TKAMO