

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

REGLEMENT
Mobility

gültig ab 01.01.2025

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Durchführung.....	4
1.1	Hinweise zur Organisation.....	4
1.2	Ausschreibung.....	4
1.3	Spielleiter.....	4
1.4	Personelle Organisation, Büro.....	4
1.4.1	Bewerter.....	4
1.5	Material.....	4
2.	Teilnahmebedingungen.....	5
2.1	Hundeführer.....	5
2.2	Hunde.....	5
2.3	Leistungsausweis.....	5
2.4	Auszeichnungen.....	5
2.5	Versicherung.....	5
2.6	Startgeld.....	5
3.	Parcours.....	6
3.1	Parcours-Anlage.....	6
3.2	Ausführung.....	6
3.3	Bewertung.....	6
4.	Hindernisse.....	7
4.1	Schrägwand.....	7
4.2	Hochsprung.....	7
4.3	Slalom.....	7
4.4	Tisch.....	8
4.5	Leiterwagen.....	8
4.6	Fester Tunnel.....	8
4.7	Voransenden auf Podest.....	8
4.8	Schirm.....	9
4.9	Hundeschaukel.....	9
4.10	Schlupfsack.....	9
4.11	Fassbrücke.....	9
4.12	Wellblech.....	10
4.13	Gegenstand tragen.....	10
4.14	Reifensprung.....	10
4.15	Laufsteg.....	10
4.16	Bändertisch.....	11
4.17	Hund wartet ruhig.....	11
4.18	Fragen.....	11
5	Genehmigung und Inkrafttreten.....	11

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.

Entwurf

1. DURCHFÜHRUNG

1.1 Hinweise zur Organisation

Es gelten die Allgemeinen Bestimmungen der Wettkampfordnung sofern für Mobility nicht zusätzliche Regelungen in diesem Reglementsteil explizit aufgeführt sind.

1.2 Ausschreibung

Eine offizielle Ausschreibung des Wettbewerbs muss gemäss Punkt 4.1 und Punkt 4.2 der Allgemeinen Bestimmungen erfolgen.

~~Die vollständige Ausschreibung muss spätestens 10 Wochen vor Meldeschluss beim Sekretariat TKAMO eintreffen. Die offizielle Ausschreibung muss online via MIS (Mobility Information System der TKAMO) erfolgen. Die TKAMO kontrolliert die Ausschreibungen und hat das Recht Ausschreibungen, welche die Bestimmungen nicht erfüllen, zurückzuweisen.~~

1.3 Spielleiter

Der Organisator ist verpflichtet einer Person (Spielleiter) die Oberaufsicht zu übertragen.

Der Spielleiter

- ist für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung verantwortlich
- überprüft vor Beginn derselben die reglementsconforme Anordnung der einzelnen Arbeitsposten und Hindernisse
- instruiert und überwacht die Bewerber, Helfer und das Büro
- ist bis zum Schluss der Veranstaltung anwesend
- entscheidet im Zweifelsfall endgültig über die Bewertung der Arbeit.

Es besteht keine Rekursmöglichkeit.

1.4 Personelle Organisation, Büro

Hier wird das Startgeld der Teilnehmer kassiert, die Leistungsausweise erstellt und die Bewertungszettel ausgehändigt.

1.4.1 Bewerber

Der Spielleiter muss über eine genügende Anzahl von Bewertern verfügen.

Ein Bewerber muss in der Lage sein die Arbeiten korrekt und regelkonform zu beurteilen.

1.5 Material

Der Veranstalter besorgt beim Sekretariat der TKAMO rechtzeitig genügend

- Leistungsausweise

Alles übrige Material (Hindernisse, Stoppuhren, Startnummern etc.) muss vom Organisator bereitgestellt werden.

2. TEILNAHMEBEDINGUNGEN

2.1 Hundeführer

Gemäss Punkt 5.2. der Allgemeinen Bestimmungen kann jeder Hundeführer an einer Mobility Veranstaltung teilnehmen, sofern er seinen Hund unter genügender Kontrolle hat. Die Teilnahme ist nicht an die SKG-Mitgliedschaft gebunden.

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, einen Leistungsausweis zu beziehen, welcher für 15 Starts gültig ist. Er hat diesen bei jeder Veranstaltung vorzulegen und den Eintrag machen zu lassen.

Ausschlussgründe:

- unsportliches Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern oder Funktionären
- Misshandlung des Hundes

2.2 Hunde

Es sind alle Hunde startberechtigt, die älter als 9 Monate sind.

Der Ausschluss von der Teilnahme an einem Wettbewerb ist in den Allgemeinen Bestimmungen Punkt 5.3 geregelt.

Ausgeschlossen werden zudem:

Hunde, welche für die übrigen Teilnehmer, Funktionäre oder Zuschauer eine Gefahr bedeuten.

2.3 Leistungsausweis

Jeder Teilnehmer muss im Besitze eines Leistungsausweises sein, in welchem jede Mobility Veranstaltung eingetragen wird (Datum, Ort, Bewertung). Die Leistungsausweise (erstmalig oder Ersatz) werden dem Teilnehmer anlässlich der Spiele durch den Veranstalter (Büro) abgegeben.

2.4 Auszeichnungen

Nach 5 Mobility Veranstaltungen mit der Bewertung "bestanden" erhält der Hundeführer gegen Einsendung des Leistungsausweises an das Sekretariat der TKAMO eine Auszeichnung in Form einer Medaille. Die Kosten für die Medaille sind vom Hundeführer zu tragen.

2.5 Versicherung

Hundeführer (Eigentümer und/oder Halter) müssen gegen Haftpflicht versichert sein.

Der Veranstalter hat zu prüfen und sicherzustellen, dass die Haftpflichtversicherung der Sektion, des Vereins oder Rasseclubs die Veranstaltung abdeckt.

2.6 Startgeld

Der Organisator kann von jedem Teilnehmer ein Startgeld verlangen.

3. PARCOURS

3.1 Parcours-Anlage

Der Parcours muss so angelegt sein, dass dieser von jedem gesunden Hund, gleich welcher Rasse, mit seinem Führer absolviert werden kann.

Er ist auf einem überschaubaren Gelände (Sportplatz, Wiese, Übungsplatz) anzulegen.

Der Parcours besteht wahlweise aus 15 der 18 zugelassenen Hindernisse.

Jedes Hindernis muss nummeriert sein und ist in der gegebenen Reihenfolge zu absolvieren.

3.2 Ausführung

Das Zeitlimit pro Hindernis beträgt eine Minute (Beginn resp. Ende der Arbeit beim Durchgehen der gesteckten Fähnchen).

Ein Verlassen der Hinderniszone vor Erfüllen der Aufgabe ist fehlerhaft, ebenso das seitliche Auf- resp. Abspringen von Hindernissen.

Der Führer begleitet seinen Hund seitlich zu den Hindernissen und darf ihn jederzeit aufmuntern.

Ein in der Aufgabe vorgeschriebenes Verweilen kann stehend, sitzend oder liegend ausgeführt werden.

Der ganze Parcours kann mit an- oder abgeleintem Hund absolviert werden.

3.3 Bewertung

Die Aufgaben werden wie folgt bewertet:

- erfüllt
- nicht erfüllt

Der Parcours gilt als bestanden, wenn von den 15 Aufgaben mindestens deren 12 mit dem Prädikat "erfüllt" bewertet wurden.




4. HINDERNISSE




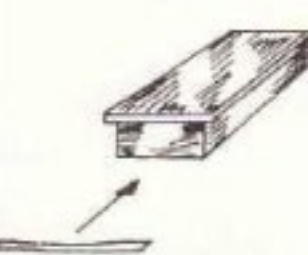
Wichtig:





Alle Hindernisse müssen vorn und hinten in 1,5 m Abstand mit Fähnchen markiert werden.

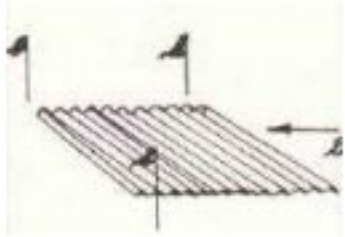



Diese Fläche stellt die Hinderniszone dar.

Sämtliche Hindernisse müssen so gebaut, aufgestellt und fixiert werden, dass allfällige Verletzungen ausgeschlossen sind (z.B. vorstehende Schrauben, Nägel, Draht etc.).

<p>4.1 Schrägwand</p> 	<p>Diese wird im Winkel so aufgestellt, dass die Höhe in der Mitte 1,2 m beträgt.</p> <p>Aufgabe: Der Hund geht über dieses Hindernis.</p>
<p>4.2 Hochsprung</p> 	<p>Sprunghöhe: Schulterhöhe des Hundes, max. 50 cm (z.B. Agility Sprung)</p> <p>Aufgabe: Der Hund hat das Hindernis zu überspringen.</p>
<p>4.3 Slalom</p> 	<p>Er besteht aus 5 im Abstand von 60 cm fixierten Stangen.</p> <p>Aufgabe: Der Hund hat alle Stangen korrekt von rechts nach links zu umgehen. Unkorrektes Umgehen oder Auslassen einer Stange ist fehlerhaft.</p>

<p>4.4 Tisch</p> 	<p>Stabiler Tisch von normaler Höhe mit fixem Auf- und Abgang (z.B. Agility Tisch)</p> <p>Aufgabe: Der Hund geht auf das Hindernis, wo er während 30 Sek. zu verweilen hat.</p>
<p>4.5 Leiterwagen</p> 	<p>Benötigt wird ein Vierradleiterwagen oder eine Schubkarre welche eine genügend grosse Sitzfläche aufweist.</p> <p>Eine Strecke von 30 m wird mit Fähnchen markiert.</p> <p>Aufgabe: Der im Wagen verweilende Hund muss über die markierte Strecke gezogen/ geschoben werden, ohne dass er abspringt.</p>
<p>4.6 Fester Tunnel</p> 	<p>Tunnel, Betonröhre, Fass, Kanal etc. (z.B. Agility Tunnel)</p> <p>Aufgabe: Der Hund hat den Tunnel zu durchgehen.</p>
<p>4.7 Voransenden auf Podest</p> 	<p>Als Abgangspunkt wird eine Linie markiert; in 8 m Distanz davon wird ein massives Podest aufgestellt.</p> <p>Aufgabe: Der Hund wird ab der markierten Linie auf das Podest geschickt, wo er 10 Sek. zu verweilen hat. Er darf erst auf Abruf zum Führer zurückkehren.</p>

<p>4.8 Schirm</p> 	<p>Es wird eine Fläche von 1,2 x 1,2 m markiert; darin ist ein Schirm deponiert.</p> <p>Aufgabe: Führer und Hund befinden sich innerhalb der markierten Stelle.</p> <p>Während der Führer den Schirm zweimal auf und zuklappt, hat sich der Hund ruhig zu verhalten und keine Angst zu zeigen.</p>
<p>4.9 Hundeschaukel</p> 	<p>An jeder Ecke einer Schalltafel (50 x 100 cm) wird ein Seil von 2,50 m befestigt.</p> <p>Die so entstandene Schaukel wird an einem Baum, Balkonvorsprung etc. befestigt, so dass das Brett ca. 20 cm über dem Boden schwebt.</p> <p>Das Brett wird so fixiert, dass es sich auf allen Seiten max. 30 cm bewegen kann.</p> <p>Aufgabe: Der Hundeführer platziert seinen Hund auf der freischwebenden Schaukel, wo er 30 Sek. verharren muss, ohne dass Körperkontakt zum Führer besteht.</p>
<p>4.10 Schlupfsack</p> 	<p>Ein Jutesack ohne Boden, ca. 3 m lang, Durchmesser ca. 70 cm, wird auf den Boden gelegt.</p> <p>Der Eingang wird aus einem festen Bogen gebildet. (z.B. Agility Sacktunnel)</p> <p>Aufgabe: Der Hund hat den Schlupfsack zu durchgehen.</p>
<p>4.11 Fassbrücke</p> 	<p>2 Fässer mit einem Durchmesser von ca. 60 cm (200 Liter) werden auf dem Boden so fixiert, dass sie höchstens 10 cm vor- oder zurückrollen können.</p> <p>Darüber wird eine Schalltafel von ca. 3 m Länge gelegt.</p> <p>Aufgabe: Der Hund geht über die Fassbrücke, wobei er in der Mitte 5 Sek. verharrt. Helfen beim Aufsteigen ist gestattet.</p>

<p>4.12 Wellblech</p> 	<p>Ein Wellblech wird (Normbreite 85 cm, Länge 2 m) auf den Boden gelegt.</p> <p>Aufgabe: Der Hund muss quer zu den Wellen darüber gehen und darf nicht seitlich wegspringen.</p>
<p>4.13 Gegenstand tragen</p> 	<p>Benötigt wird ein vom Hundeführer frei gewählter Gegenstand, in welchem kein Futter eingeschlossen sein darf. Eine gerade Strecke von 20 m wird markiert.</p> <p>Aufgabe: Der Hund erhält am Abgang den Gegenstand in den Fang.</p> <p>Der Führer passiert mit dem Hund die markierte Strecke.</p> <p>Vorzeitiges Auslassen des Gegenstandes ist fehlerhaft.</p>
<p>4.14 Reifensprung</p> 	<p>Ein Autoreifen (Durchmesser ca. 40 cm) wird ca. 40 cm oberhalb ab Boden stabil befestigt (z.B. Agility Pneu).</p> <p>Aufgabe: Der Hund hat den Ring zu durchspringen. Touchieren ist nicht fehlerhaft.</p>
<p>4.15 Laufsteg</p> 	<p>Dieser darf nicht höher als 50 cm und muss mit einem Auf- und Abgang versehen sein.</p> <p>Die Lauffläche muss griffig sein (z.B. Agility Laufsteg).</p> <p>Aufgabe: Der Hund geht darüber und muss in der Mitte kurz verweilen.</p>

<p>4.16 Bändertisch</p> 	<p>Ein Tisch oder ein Gestell wird mit freihängenden farbigen bis zum Boden reichenden Kunststoffbändern ringsum behängt.</p> <p>Aufgabe: Der Hund muss unter den Bändern durchgehen.</p>
<p>4.17 Hund wartet ruhig</p>	<p>Aufgabe: Der angebundene Hund verhält sich ruhig, während sich der Führer eine Minute lang ausser Sichtweite befindet.</p>
<p>4.18 Fragen</p>	<p>Aufgabe: Es werden dem Hundeführer 10 Theoriefragen nach Wahl gestellt, von denen er 8 richtig beantworten muss.</p>

5 GENEHMIGUNG UND INKRAFTTRETEN

Das Reglement wurde anlässlich der DK AMO vom **28.03.2024** beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am **xx.xx..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