



Verein für Deutsche Schäferhunde (SV) e.V.

gegründet 1899 - Mitglied des VDH, der FCI und der WUSV - Rechtssitz Augsburg - Hauptgeschäftsstelle Augsburg

Durchführungsbestimmungen Agility-Ligaläufe Fassung 2022

Allgemeines

Die vorliegende Durchführungsbestimmung zur Agility-Bundes- und Regionalliga regelt Details dieser Veranstaltungen. Generell gelten die Bestimmungen der SV-Sportordnung.

Voraussetzung für die Ausrichtung von Liga-Turnieren ist das Vorhandensein eines vollständigen, regelkonformen Parcours gemäß aktueller PO. Gummierete Kontaktzonen sind Pflicht.

Startberechtigt in den Liga-Läufen sind Teams der Leistungsklassen A1 bis A3 (keine A0, keine Senioren).

Ablauf

Für ein Bundesliga-/Regionalligaturnier ist der folgende Ablauf empfohlen:

Das Turnier beginnt mit den Prüfungsläufen (optional A0 nur bei RL-Turnieren) A1 bis A3. Danach folgt der Bundesliga/Regionalliga A-Lauf in der Reihenfolge „Large“, danach „Medium“ und schließlich „Small“. Es erfolgt der Umbau für den Jumping-Lauf. Es starten dann die Bundesliga-/Regionalligeteilnehmer der Kategorie „Large“, danach alle Einzelstarter „Large“. Dann starten alle Bundesligastarter der Kategorie „Medium“ und es folgen alle Einzelstarter „Medium“. Schließlich starten alle Bundesliga-/Regionalligastarter der Kategorie „Small“ und am Schluss alle Einzelstarter „Small“.

Bundesliga-Wertung/Siegerehrung: Jeweils am Sonntag erfolgt die Wertung/Prämierung der Wochenend-Siegermannschaft. Dazu werden die erreichten Punkte von Samstag und Sonntag addiert. Bei Punktgleichheit zählt die Summe der A-Läufe.

Am Sonntag des zweiten Wochenendes wird zusätzlich die Siegermannschaft der Staffeln Nord und Süd als Liga-Sieger Nord/Süd gekürt.

Bundesliga

Die Bundesligen Nord und Süd werden ab 2017 als zwei Doppelveranstaltungen mit anschließendem Finale durchgeführt.

Bewertung

Ein fehlerfreier A-Lauf wird mit 100 Punkten, jeder fehlerfreie Jumping-Lauf mit 50 Punkten bewertet. Parcours- und Zeitfehler werden hiervon abgezogen, eine Disqualifikation führt zu 0 Punkten. Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften wird die Mannschaft mit den meisten Punkten im A-Lauf in der Rangliste höher platziert. Dies gilt für alle Bundesliga-Spieltage einschließlich des Finales.

Zeitvorgabe

Die Sollzeit für A-Lauf und Jumping berechnet sich aus der Laufzeit des jeweils schnellsten DSH mit den wenigsten Fehlern multipliziert mit dem Faktor 1,2. Die ermittelte Sollzeit ist auf volle Sekunden aufzurunden.

Sofern die ermittelte Laufgeschwindigkeit unter der Mindest-Laufgeschwindigkeit der PO für die Klasse A3 liegt, so wird die Sollzeit basierend auf diesen Werten ermittelt.

Parcoursgestaltung

Ein Bundesligaparcours besteht aus 18 Hindernissen. Im Parcoursverlauf sollen maximal 3 Tunnel verwendet werden, die maximal 4 Mal als Hindernis zum Einsatz kommen.

Es sind 3 verschiedene Kontaktzonen im A-Lauf zu verwenden.

Bundesliga-Finale

Zum Finallauf treten die besten zehn Mannschaften aus den beiden Bundesligen an.

Je nach erreichtem Tabellenplatz erhält die Mannschaft Bonuspunkte.

Tabellenerste Mannschaften (je Liga):
50 Bonuspunkte, die weiteren Mannschaften erhalten Punkte in 5 Punkte-Schritten abwärts (45, 40,...).

Regionalliga

Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier, maximal fünf Hunden, jedoch mit mindestens 2 Hundeführern. Ist ein Ersatzteam gemeldet, so starten alle fünf Teams für die Mannschaft. Das jeweils schlechteste Ergebnis des A-Laufes und das schlechteste Ergebnis des Jumping-Laufes werden Streichergebnis.

Mannschaften können sich aus mehreren Ortsgruppen zusammensetzen. Sie müssen dann die ganze Saison zusammen bleiben. Der Mannschaftsname darf sich nicht aus OG-Namen zusammensetzen, die verschiedenen LGen angehören. Einzelmitglieder können nur über eine OG gemeldet werden und müssen dann unter dem Namen dieser OG starten. Tritt eine Mannschaft zu einem der Turniere unbegründet nicht an, so wird sie für die restliche Saison gesperrt.

Ein Team, das in der laufenden Saison bereits in der Bundesliga gestartet ist, kann in dieser Saison nicht mehr in der Regionalliga starten. Eine Ausnahme bilden die Teams mit DSH, denen das Wechseln zwischen BL und RL innerhalb der Saison beliebig gestattet ist.

Für ein Regionalligaturnier ist der folgende Ablauf verbindlich einzuhalten:

Das Turnier beginnt mit den Prüfungsläufen A 1 bis A 3, danach folgt der Regionalliga A-Lauf. Es erfolgt der Umbau für einen Jumping-Lauf. Es starten dann die Regionalligateilnehmer der Kategorie „Mini“, danach alle Einzelstarter „Small“. Dann starten alle Regionalligastarter der Kategorie „Medium“ (Midi) und es folgen alle Einzelstarter „Medium“. Schließlich starten alle Regionalligastarter der Kategorie „Standard“ und am Schluss alle Einzelstarter.

Ein fehlerfreier A-Lauf wird mit 100 Punkten, ein fehlerfreier Jumping mit 50 Punkten bewertet. Parcours- und Zeitfehler werden hiervon abgezogen, eine Disqualifikation führt zu 0 Punkten. Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften wird die Mannschaft mit den meisten Punkten im A-Lauf in der Rangliste höher platziert.

Zeitvorgabe

Als Laufgeschwindigkeit sind die folgenden Laufzeiten vorgegeben: Standardzeiten für den A-Lauf mit 3,2 m/sec. und für den Jumping mit 3,6 m/sec.

Parcoursgestaltung

Ein Regionalligaparcours besteht aus 17 Hindernissen.

Im Parcoursverlauf sollen maximal 3 Tunnel verwendet werden, die maximal 4 Mal als Hindernis zum Einsatz kommen.

Es sind 3 verschiedene Kontaktzonen im A-Lauf zu verwenden.



Verein für Deutsche Schäferhunde (SV) e.V.

gegründet 1899 - Mitglied des VDH, der FCI und der WUSV - Rechtssitz Augsburg - Hauptgeschäftsstelle Augsburg

Durchführungsbestimmungen Agility-Bundessiegerprüfung Fassung 2022

Qualifikationsbestimmungen

Startberechtigt sind nur Teams mit im Zuchtbuch oder Anhangregister des SV eingetragenen Deutschen Schäferhunden. Der Eigentümer und Hundeführer eines gemeldeten Hundes muss Mitglied im SV sein und muss seinen Hauptwohnsitz innerhalb Deutschlands haben.

Neben den Landesgruppen-spezifischen Qualifikationsbestimmungen gelten folgende Festlegungen:

Der vorgeführte Hund muss mindestens in der Agility-Klasse 2 erfolgreich gestartet sein.

Parcoursgestaltung

Sowohl der A-Lauf als auch die Jumping-Läufe umfassen jeweils 20 bis 22 Hindernisse.

Im A-Lauf sind drei Kontaktzonenhindernisse zu verwenden.

Zeitvorgabe

Die Sollzeit für A-Lauf und Jumping berechnet sich aus der Laufzeit des schnellsten Teams mit den wenigsten Fehlern multipliziert mit dem Faktor 1,2. Die ermittelte Sollzeit ist auf volle Sekunden aufzurunden.

Sofern die ermittelte Laufgeschwindigkeit unter der Mindest-Laufgeschwindigkeit der PO für die Klasse A3 liegt, so wird die Sollzeit basierend auf diesen Werten ermittelt.

Überprüfung der Hündinnen

Eine stichprobenhafte Überprüfung der gemeldeten Hündinnen auf Läufigkeit kann vor dem ersten Start erfolgen. Die Festlegung erfolgt in der Mannschaftsführerbesprechung.

Nicht in Anspruch genommene Startplätze

Nicht in Anspruch genommene Startplätze des offiziellen Kontingentes werden unter den gemeldeten anwesenden Ersatzstartern zugelost. Dies gilt bis zu einer Maximalzahl von 100 Startern. Die Auslosung erfolgt im Rahmen der Mannschaftsführerbesprechung.

Einsatz der Leistungsrichter

Den A-Lauf richtet der nominierte Agility-Leistungsrichter (Hauptrichter), der Ersatzrichter fungiert als Kontaktzonenrichter.

Beim ersten Jumpinglauf kommt der Ersatzrichter zum Einsatz, der diesen Parcours entwirft und richtet.

Den zweiten Jumpinglauf plant und richtet der Hauptrichter.

Schlussbestimmungen

Diese Bestimmungen treten zum 01.04.2022 in Kraft. Änderungen dieser Bestimmungen werden vom Sportausschuss beschlossen.