

Richtleitfaden
verbindliche Anlage zur
VDH-Prüfungsordnung
Hoopers
(VDH PO-H)



Verband für das
Deutsche Hundewesen e.V.

Mitglied der
Fédération Cynologique
Internationale

Gültig ab 1. Februar 2020

(Redaktionelle Überarbeitung 2020-06-01)



Richtleitfaden zur VDH-Prüfungsordnung Hoopers

Gültig ab 01.02.2020

Soweit in diesem Regelwerk aus Vereinfachungsgründen die männliche Form einer Bezeichnung verwandt wird, ist selbstverständlich auch die weibliche und diverse Form eingeschlossen.

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis	3
1 Allgemeines	4
2 Bewertung allgemein	4
3 Vorbereiten des Turniers	5
4 Parcoursplanung	7
5 Parcoursverlauf	8
5.1 Hoop	8
5.2 Tunnel	10
5.3 Tonne	12
5.4 Gate	13
5.5 Abstände zwischen den Hindernissen und zum Führbereich	14
6 Schwierigkeitsgrad in den Leistungsklassen	16
6.1 Start	17
6.2 Schwierigkeitsgrad bei der Anordnung der Hoops	18
6.3 Schwierigkeitsgrad WEG an Hoop, Tunnel, Tonne oder Gate	19
6.4 Schwierigkeitsgrad Verleitungen	20
6.5 Schwierigkeitsgrad Umrunden von Hindernissen	21
7 Parcoursbau	22
8 Briefing der Turnierhelfer	23
8.1 Meldestelle/Auswertungsbüro	23
8.2 Richterhelfer Führbereich	24

8.3	Starteinweiser	24
8.4	Kontrolleur Chipnummern	24
8.5	Zeitnehmer	24
8.6	Leinenträger	25
8.7	Seher	25
8.8	Schreiber	25
8.9	Ringschreiber (alternativ zu Seher und Schreiber)	25
8.10	Ringhelfer	26
9	Briefing der Teilnehmer	26
10	Parcoursbegehung	26
11	Bewertung von Fehlern	27
11.1	Besonderheiten bei der Startsequenz	27
11.2	Besonderheiten im Parcoursverlauf	28
11.2.1	Hoops	28
11.2.2	Tunnel	32
11.2.3	Tonne	35
11.2.4	Gate	37
11.3	Wiederholungslauf	40
11.4	Zielbereich	40
12	Siegerehrung	41

Abkürzungsverzeichnis

In dieser Prüfungsordnung benutzte Abkürzungen

FCI	=	Fédération Cynologique Internationale
VDH	=	Verband für das deutsche Hundewesen
VDH MV	=	VDH Mitgliedsverein
HF	=	Hundeführer
Hd	=	Hund
WH	=	Wiederholung
H-WR	=	Hoopers Wertungsrichter
FB	=	Führbereich
MV	=	Mitgliedsverband
H1	=	Hoopers Klasse 1
H2	=	Hoopers Klasse 2
H3	=	Hoopers Klasse 3
V	=	Wertnote VORZÜGLICH
SG	=	Wertnote SEHR GUT
G	=	Wertnote GUT
o.B.	=	ohne Bewertung
Dis	=	Disqualifikation

1. Allgemeines

Ein H-WR hat sich stets vor Augen zu führen, dass Hoopers ein Vergnügen für den Hund und den Hundeführer sein sollte. Als H-WR sollte er möglichst selbst sportlich tätig sein.

Der Leitfaden für H-WR dient in erster Linie dazu, einheitliche Beurteilungsmaßstäbe innerhalb der Mitgliedsverbände zu gewährleisten. Der Leitfaden soll aber auch gleichzeitig den Ausbildern und Ausrichtern von Turnieren dienen.

Neben diesem Richterleitfaden hat der H-WR die VDH Rahmenordnung Richter im Sport und VDH Spesenordnung zu beachten, unbenommen dessen, dass die Sportart Hoopers dort erst noch aufgenommen wird.

Der H-WR darf nur auf termingeschützten Prüfungen tätig werden. Zu den Prüfungsveranstaltungen ist von der veranstaltenden Vereinsleitung ein Fristchutzantrag gemäß den Bestimmungen der zuständigen Verbände zu stellen. An einem Prüfungstag können von einem H-WR nicht mehr als 60 Teams / 120 Starts bewertet werden.

2. Bewertung allgemein

Der H-WR beurteilt die gezeigten Arbeitsleistungen der Hunde gemäß der Maßgabe der geltenden Prüfungsordnung.

Seine Tätigkeit hat er ohne persönliche oder wirtschaftliche Vor- und Nachteile auszuüben. Die Beurteilung der Arbeitsleistung der Hunde hat unabhängig von der Person des HF's oder Hundeeigentümers ausschließlich nach der Wahrnehmung des H-WR zu erfolgen. Die Leistung jedes Hundes sollte korrekt und gleichbleibend beurteilt werden.

Beim Richten hat der H-WR seine Position so zu wählen, dass er den Hund und die Geräte gut im Blick hat. Die Position des Richters darf weder den Hund noch den Hundeführer beeinträchtigen. Die Position und ein eventueller Weg sind möglichst für alle Teams des Wertungslaufes beizubehalten.

Der H-WR bespricht seine Entscheidungen oder die Parcours erst mit den Turnierteilnehmern, 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.

Zeigt der H-WR Fehler und Verweigerungen durch Handzeichen an, ist der Arm deutlich zu heben. Startfreigabe, o.B. und Disqualifikationen sind eindeutig anzuzeigen, damit sowohl der HF als auch die Zuschauer die Entscheidung zweifelsfrei mitbekommen.

Der H-WR sollte niemals seinen Blick vom Hund abwenden, solange sich dieser im Parcours befindet, im Besonderen dann nicht, wenn dieser bereits disqualifiziert wurde.

Über den Aufbewahrungsort der Beurteilungsunterlagen entscheidet der H-WR. Die Unterlagen sind mindestens drei Monate aufzubewahren.

3. Vorbereiten des Turniers

Die VDH Prüfungsordnung Hoopers Seite 6/7 regelt die Vorbereitung eines Turniers.

Zusätzlich kann der H-WR vom Veranstalter anfordern:

- einen Zeit-/Ablaufplan für die Reihenfolge der Läufe/Klassen

- eine Lageplanskizze des Parcoursgebietes mit Darstellung Parcoursfläche und Zuschauerbereich
- Maße der Parcoursfläche
- Besonderheiten des Geländes wie Lichtmasten, Bäume, Wurzeln etc.
- Position von Ein- und Ausgang sowie Richtertisch
- eine Zusage, dass alle Geräte der aktuellen PO entsprechen

Der H-WR weist den Veranstalter darauf hin, dass während eines Wertungslaufes folgende Helfer nicht gewechselt werden dürfen:

- Richterhelfer (beobachten des Führbereichs)
- Seher und Schreiber, oder alternativ Ringschreiber

Für einen H-WR ist es empfehlenswert, folgende Gegenstände mitzuführen:

- Stempel
- Chiplesegerät
- Parcourspläne
- Pfeife
- Stoppuhr
- Messrad / Maßband
- VDH Prüfungsordnung Hoopers und Richterleitfaden
- evtl. Farbspray, Klebeband

4. Parcoursplanung

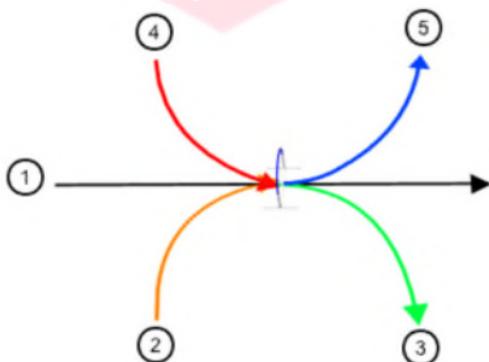
- Der Parcoursplan ist maßstabsgetreu zu zeichnen
- Besonderheiten des Geländes müssen berücksichtigt werden
- Der Parcours sollte für den Hund flüssig zu laufen sein
- Als „Start“ und „Ziel“ wird immer ein Hoop gestellt
- Start- und Zielhoop können (müssen aber nicht) in den weiteren Parcoursverlauf eingebunden werden
- Start-/ Zielhoop möglichst in der Nähe vom Parcoursein- / ausgang planen
- Es ist darauf zu achten, dass ein Parcours mindestens zur Hälfte aus Hoops besteht (ausgenommen Spiele)
- Die Geräteanordnung und Geräteabstände sind abhängig von der Leistungsklasse zu planen
- Bei Wendungen, Richtungsänderungen und Verleitungen ist der Abstand der Geräte zueinander so zu wählen, dass die Verletzungsgefahr vermindert wird
- Alle Geräte im Parcours sind mindesten 1x zu verwenden
- Geräte können im Parcoursverlauf mehrmals angelaufen werden, aber nicht dasselbe Gerät zwei Mal unmittelbar hintereinander in Folge
- Die Lauflinie des Hundes sollte möglichst nicht den Führungsbereich kreuzen
- Der Parcours sollte so geplant werden, dass immer ausreichend Abstand zur Umzäunung vorhanden ist (siehe PO Seite 6 Punkt 3)

5. Parcoursverlauf

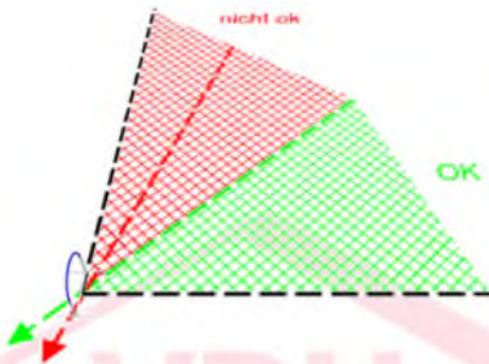
5.1 Hoop

Mögliche Laufwege des Hundes:

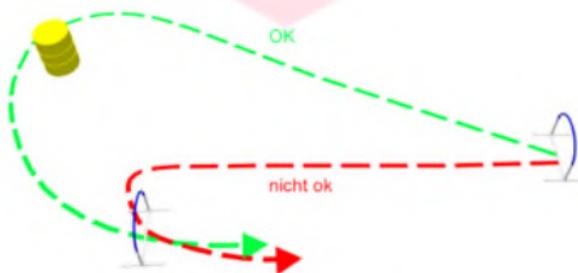
- Lauflinie 1: In einer Geraden durch den Hoop laufen
- Lauflinie 1/3: Aus der Geraden 1 durch den Hoop in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 1/5: Aus der Geraden 1 durch den Hoop laufen und vom HF wegarbeiten in Bogen 5
- Lauflinie 2/1: Aus dem Bogen 2 durch den Hoop in die Gerade 1 laufen
- Lauflinie 2/3: Aus dem Bogen 2 durch den Hoop in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 2/5: Aus dem Bogen 2 durch den Hoop laufen und vom HF wegarbeiten in Bogen 5
- Lauflinie 4/3: Aus dem Bogen 4 durch den Hoop in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 4/5: Aus dem Bogen 4 durch den Hoop laufen und vom HF wegarbeiten in Bogen 5



Um Verletzungen beim Durchlaufen des Hoops zu vermeiden, sollten im Parcoursverlauf die möglichen Anlaufwinkel aus dem grünen Winkelbereich gewählt werden.



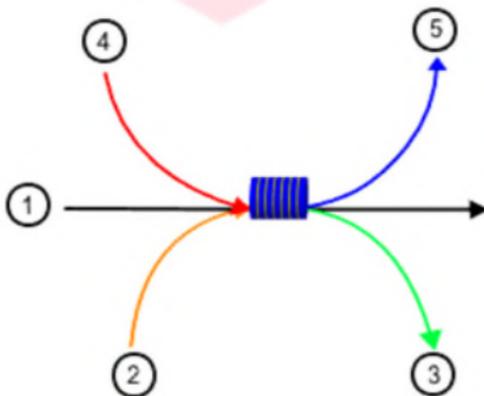
Um zu gewährleisten, dass die Hunde in einer möglichst geraden Lauflinie durch den Hoop laufen, können Tonnen und Gates zum Optimieren der Lauflinie für das Anlaufen des Hoops gewählt werden.



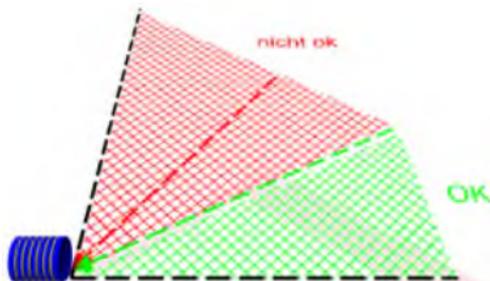
5.2 Tunnel

Mögliche Laufwege des Hundes:

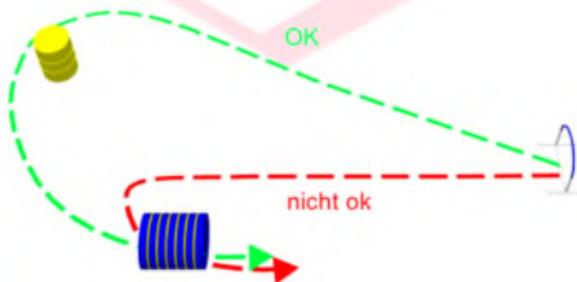
- Lauflinie 1: In einer Geraden durch den Tunnel laufen
- Lauflinie 1/3: Aus der Geraden 1 durch den Tunnel in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 1/5: Aus der Geraden 1 durch den Tunnel laufen und vom HF
- wegarbeiten in Bogen 5
- Lauflinie 2/1: Aus dem Bogen 2 durch den Tunnel in die Gerade 1 laufen
- Lauflinie 2/3: Aus dem Bogen 2 durch den Tunnel in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 2/5: Aus dem Bogen 2 durch den Tunnel laufen und vom HF wegarbeiten in Bogen 5
- Lauflinie 4/3: Aus dem Bogen 4 durch den Tunnel in den Bogen 3 laufen
- Lauflinie 4/5: Aus dem Bogen 4 durch den Tunnel laufen und vom HF wegarbeiten in Bogen 5



Um Verletzungen beim Eintauchen in den Tunnel zu vermeiden, sollten im Parcoursverlauf die möglichen Anlaufwinkel aus dem grünen Winkelbereich gewählt werden.



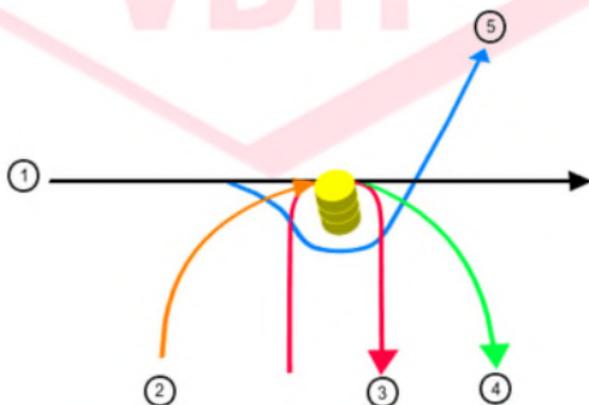
Um zu gewährleisten, dass die Hunde möglichst in einer geraden Lauflinie durch den Tunnel laufen, können Tonnen und Gates zum Optimieren der Lauflinie für das Anlaufen des Tunnels gewählt werden.



5.3 Tonne

Mögliche Laufwege des Hundes:

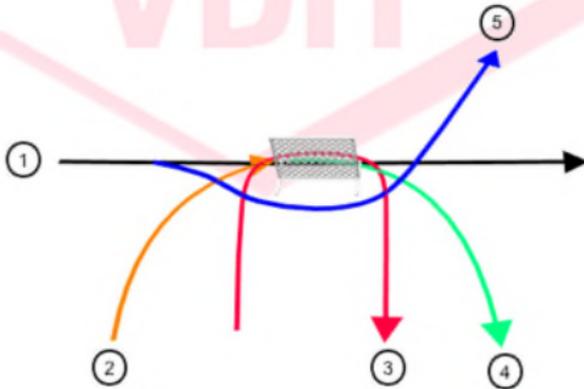
- Lauflinie 1: In einer Geraden außen an der Tonne vorbeilaufen
- Lauflinie 1/4: Aus der Geraden 1 außen um die Tonne in den Bogen 4 laufen
- Lauflinie 1/5: Aus der Geraden 1 innen um die Tonne laufen und vom HF wegarbeiten in Lauflinie 5
- Lauflinie 2/1: Aus dem Bogen 2 außen um die Tonne in die Gerade 1 laufen
- Lauflinie 2/4: Aus dem Bogen 2 außen um die Tonne in den Bogen 4 laufen
- Lauflinie 3: Die Tonne außen im 180° Winkel umrunden



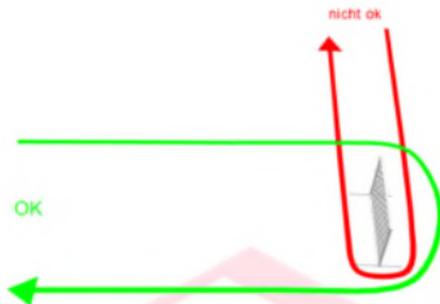
5.4 Gate

Mögliche Laufwege des Hundes:

- Lauflinie 1: Aus der Geraden außen am Gate vorbeilaufen
- Lauflinie 1/4: Aus der Geraden 1 außen am Gate in den Bogen 4 laufen
- Lauflinie 1/5: Aus der Geraden 1 innen um das Gate laufen und vom HF wegarbeiten in Lauflinie 5
- Lauflinie 2/1: Aus dem Bogen 2 außen am Gate in die Gerade 1 laufen
- Lauflinie 2/4: Aus dem Bogen 2 außen um das Gate in den Bogen 4 laufen
- Lauflinie 3: Das Gate außen im 180° Winkel umrunden



Gates dürfen in Längsrichtung nicht umrundet werden, da der Wendekreis hierfür zu klein ist und das Gate vom Hund beim Anlaufen schlecht wahrgenommen werden kann.



5.5 Abstände zwischen den Hindernissen und zum Führbereich

Die Abstände zwischen den einzelnen Geräten sind in den jeweiligen Klassen festgelegt (PO Seite 17). Die Abstände sind gemäß Laufweg des Hundes zu ermitteln (Messung Mitte Gerät zu Mitte Gerät).

Klasse 1 (H1)

Abstand zwischen den Geräten min. 4 - max. 8 m

Abstand aus Führbereich zum weitesten Gerät max. 12 m

Klasse 2 (H2)

Abstand zwischen den Geräten min. 5 - max. 10 m

Abstand aus Führbereich zum weitesten Gerät max. 18 m

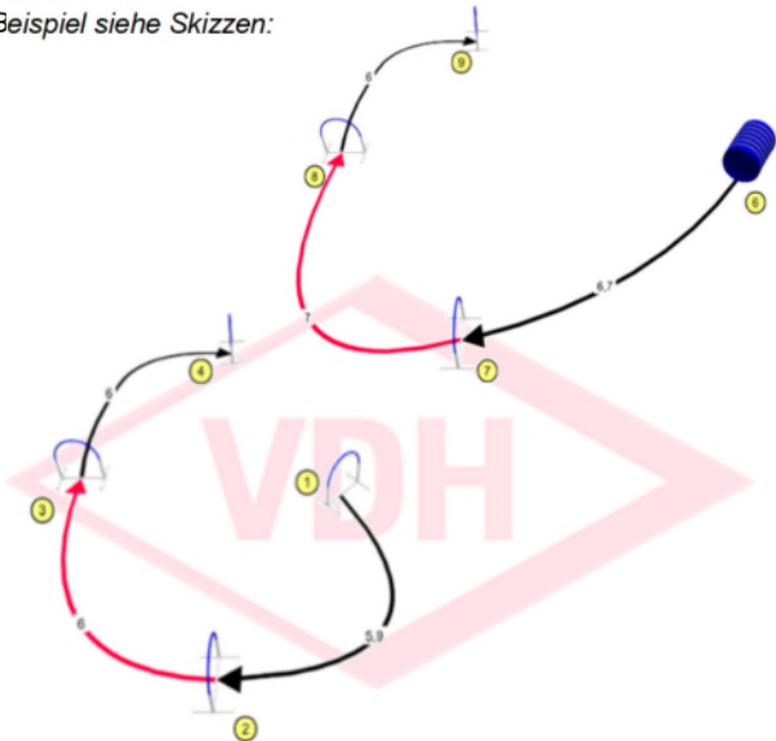
Klasse 3 (H3)

Abstand zwischen den Geräten min. 6 - max. 12 m

Abstand aus Führbereich zum weitesten Gerät max. 30m

Der Mindestabstand ist entlang der optimalen Lauflinie zu messen

Beispiel siehe Skizzen:



Die Sequenz 2-3-4 ist exakt dieselbe wie die Sequenz 7-8-9. Jedoch nähert sich der Hund der Nummer 7 auf einer anderen Linie und seine Geschwindigkeit ist viel höher, sodass der Abstand zwischen 2-3 und 7-8 nicht derselbe ist. Durch die unterschiedliche Geschwindigkeit und Annäherung ändert sich die Lauflinie des Hundes zwischen 2-3 und 7-8.

Der Abstand zwischen den Geräten muss im Parcoursverlauf so geplant werden, dass die Hunde ohne große Belastung einen Bogen laufen können.

Der Abstand zum weitesten Gerät wird vom Rand des Führbereichs gemessen und ist abhängig von der Klasse einzuhalten.



6. Schwierigkeitsgrad in den Leistungsklassen

Es ist darauf zu achten, dass die Anforderungen von Klasse zu Klasse bezüglich Geräte, Laufweg, Führbereich und Wendungen steigen.

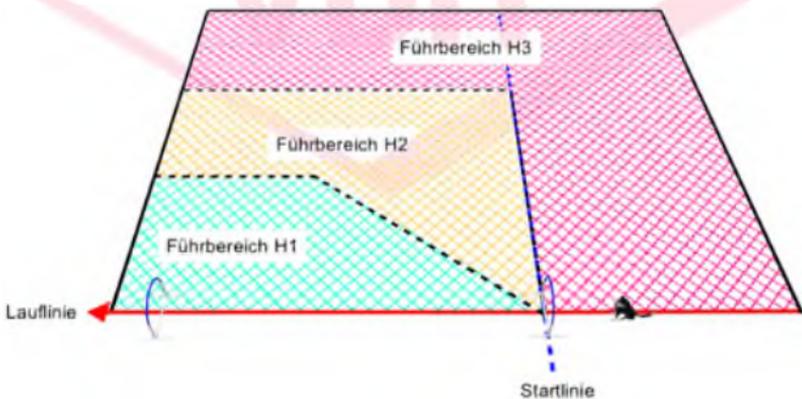
Distanz und Winkel eines Gerätes zum FB bestimmen den Schwierigkeitsgrad in einem Parcours. Der H-WR sollte den Schwierigkeitsgrad so wählen, dass er der Leistungsklasse entspricht.

Die im Folgenden dargestellten Schwierigkeitsstufen in den Skizzen: leicht (grün), mittel (gelb), schwer (rot) dienen als Anhaltspunkt, welche Schwierigkeiten in etwa den Klassen H1 (grün), H2 (gelb) und H3 (rot) zuzuordnen sind.

6.1 Start

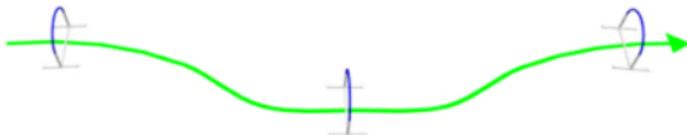
Start -und Zielhoop sollten dem Leistungsniveau der Klassen entsprechend gestellt werden.

- H1:** In der Klasse H1 sollte der FB (Kreis oder Viereck) so gewählt werden, dass dieser sich diagonal vor dem Starthoop befindet (grüner Bereich).
- H2:** In der Klasse H2 sollte / kann der FB so gewählt werden, dass dieser sich max. auf Höhe des Starthoop befindet (grüner und gelber Bereich).
- H3:** In der Klasse H3 sollte / kann der FB so gewählt werden, dass dieser sich auch hinter dem Starthoop befinden kann (grüner, gelber und roter Bereich).



6.2 Schwierigkeitsgrad bei der Anordnung der Hoops

Versetzte Hoops



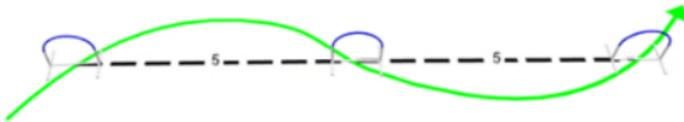
Versetzte Hoops sollten erst ab Klasse H2 gestellt werden. Maximaler Versatz des mittleren Hoops = Breite eines Hoops gemessen vom Ausleger aus, wie in der Skizze. In Klasse H1 sollten Hoops auf einer geraden Linie in einer Flucht stehen.

Treppe



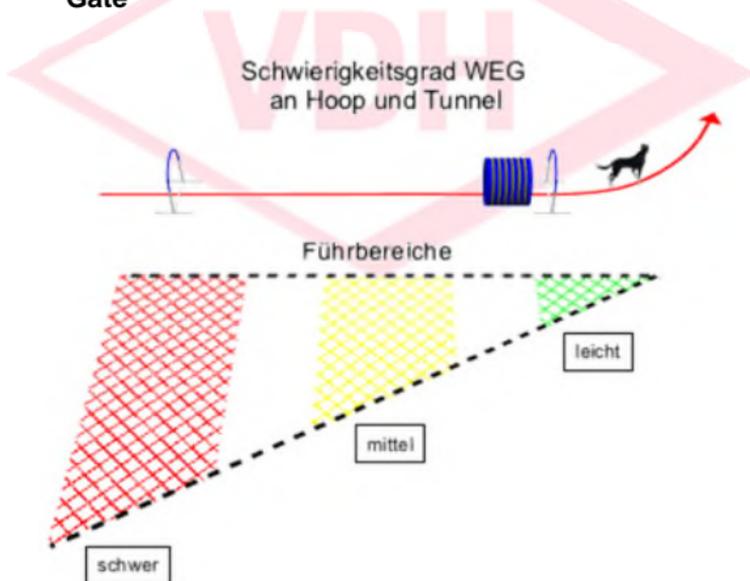
Die Treppe sollte erst ab Klasse H2 gestellt werden. Die Hoops stehen in einem Winkel von ca. 90° zu einander.

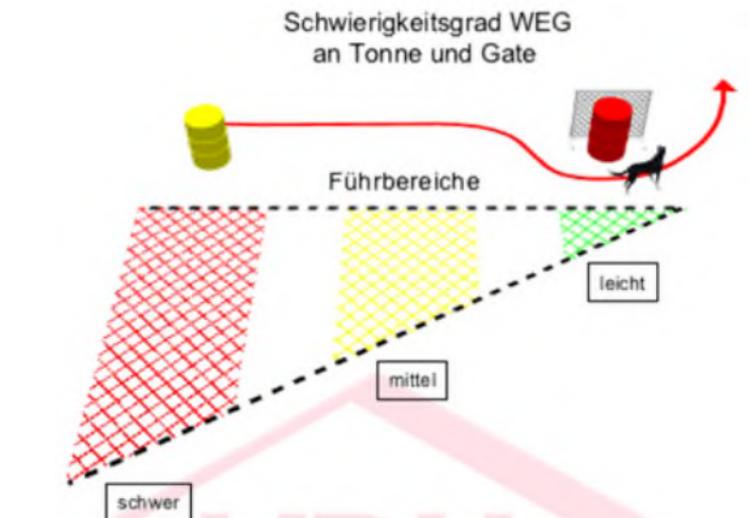
Welle



Eine Welle sollte erst ab Klasse H3 gestellt werden. Die Welle ist eine Kombination aus 3 Hoops mit einem Abstand von 5 m zwischen den Auslegern.

6.3 Schwierigkeitsgrad WEG an Hoop, Tunnel, Tonne oder Gate

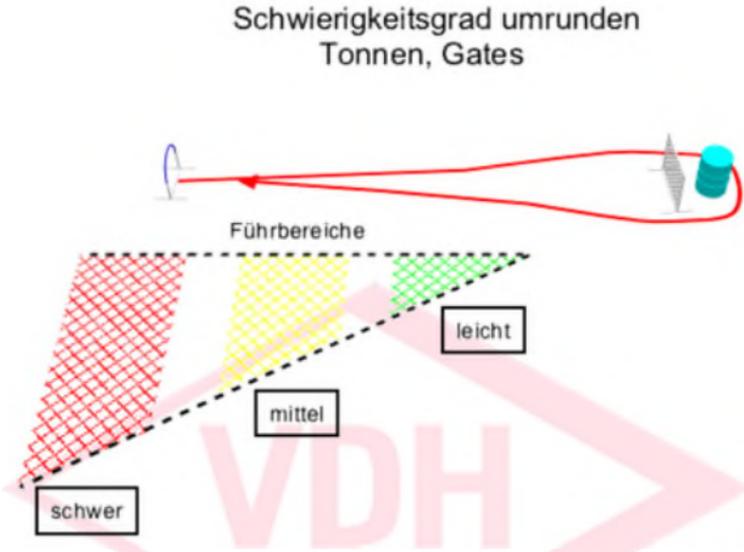




6.4 Schwierigkeitsgrad Verleitungen



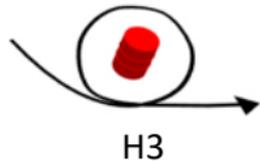
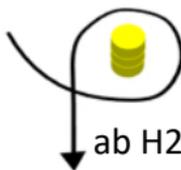
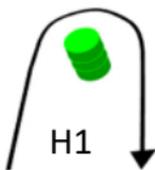
6.5 Schwierigkeitsgrad Umrunden von Hindernissen



Das Umlaufen von Tonnen und Gates wird in Klasse H1 mit maximal 180° gestellt.

Die Umlaufrichtungen (links/rechts/frei wählbar) gibt der Richter vor.

Umrundungen von mehr als 180 Grad bis maximal 270° können erst ab Klasse H2 gestellt werden. Umrundungen von mehr als 270° werden erst in Klasse H3 gestellt.



7. Parcoursbau

Der H-WR überwacht den Parcoursbau stets persönlich.

- Um die Parcourslänge bzw. die Abstände zwischen den Geräten zu ermitteln, sind Messrad und /oder Maßband zu verwenden.
- Nach dem Parcoursbau wird empfohlen die Lauflinien des Hundes im Parcours abzulaufen, um gegebenenfalls eine Feinjustierung der Geräte vornehmen zu können.
- Wetterbedingungen oder Bodenverhältnisse können Anpassungen des Streckenverlaufs erforderlich machen.
- Der H-WR hat kein Gerät zu verwenden, das nicht dem Regelwerk entspricht (Übergangszeit 01.01.2022) oder Verletzungen verursachen könnte.
- In der Übergangszeit (01.01.2022) dürfen Hoops mit oder ohne Querstrebe nicht gemischt verwendet werden.
- Defekte Hindernisse dürfen nicht verwendet werden.
- Tunnel müssen stets komplett ausgezogen sein (volle Länge) und gerade sein.
- Falls notwendig, sollte der H-WR veranlassen, dass die Position von Geräten, die beim Absolvieren verschoben werden könnten, markiert werden.
- alle Geräte müssen stabil aufgestellt und wenn nötig, befestigt sein
- Der Parcours sollte dem Entwurf entsprechen

Die Reihenfolge der Geräte im Parcours wird durch Nummern gekennzeichnet.

Schilder mit Nummerierung auf mehreren Seiten sollten so aufgestellt werden, dass der HF diese vom Führbereich aus und der H-WR von seiner Position aus sehen kann.

Beim Gate und der Tonne werden die Nummern auf der Seite der Lauflinie gestellt.

Der Führbereich (Kreis oder Viereck) kann für den 2. Lauf innerhalb des Parcours umplatziert oder der Parcours entgegengesetzt gelaufen werden, wenn dabei die Anforderungen der Klasse eingehalten werden.

8. Briefing der Turnierhelfer

Die Helfer und der Richterhelfer müssen vollständig eingewiesen werden und wissen, was von ihnen erwartet wird. Diese Einweisung kann weniger ausführlich ausfallen oder gar den Organisatoren überlassen werden, wenn diese und die Helfer erfahrene Turnierausrichter sind.

Die Ring- und Turnierverantwortlichen sowie die Helfer sind wie folgt einzuweisen:

8.1 Meldestelle/Auswertungsbüro

- ist verantwortlich für einen korrekten Prüfungsablauf
- hat die kompletten Unterlagen (Anmeldung, Qualifikation bei Aufstieg, Turnierkarte (LU), Impfpass zu prüfen
- Sollte von der Meldestelle bei der Prüfung ein Aufstieg ohne ausreichende Qualifikationen bemerkt werden, zieht dies einen Abstieg des Teams in die nächst niedrigere Klasse nach sich. Schon vorhandene Qualifikationen in der höheren Klasse verfallen mit dem Abstieg
- Aushang von Starterlisten und Ergebnisliste
- kontrolliert die Ergebnisse während des Wettbewerbs
- hat den H-WR umgehend zu informieren, sollte ein Problem auftreten.
- Ausdruck und Einkleben der Etiketten für Leistungsnachweis mit vorheriger Prüfung auf Richtigkeit (Name HF, Hd, Ergebnis)
- Platzierung Richterstempel auf Etiketten erläutern
- füllt auf Grundlage der Ergebnislisten die Wettkampfstatistik aus und legt sie dem H-WR zur Unterschrift vor

8.2 Richterhelfer Führbereich

- ist der Beobachter des Führkreises, somit hat er die Augen auf die Füße des Hundeführers zu richten, und meldet die vollständige Übertretung des Führkreises mit mindestens einem Fuß an den H-WR
- positioniert sich so, dass er weder den H-WR, den HF noch den Hd in irgendeiner Weise beeinträchtigt
- achtet auch darauf, dass der Führbereich nicht mehr als eine Fußlänge durch den HF verschoben wird

8.3 Starteinweiser

- ist dafür verantwortlich, dass die Startreihenfolge eingehalten wird
- sorgt dafür, dass stets das nächste Team rechtzeitig am Start bereitsteht
- markiert auf der Startliste nichtstartende Teams
- bekommt vom H-WR vorgegeben, zu welchem Zeitpunkt das nächste Team den Parcours betreten darf

8.4 Kontrolleur Chipnummern

- ist dafür verantwortlich, dass bei allen Hunden unmittelbar vor oder nach dem Lauf eine Identitätskontrolle per Chip- oder Tätowienummer erfolgt. Anzahl und Zeitpunkt der Chipkontrolle obliegt dem H-WR.
- hat die Übereinstimmung mit der von der Meldestelle ausgegebenen Liste zu dokumentieren
- informiert bei Hunden, die sich nicht kontrollieren lassen, den H-WR

8.5 Zeitnehmer

- wird eingewiesen, wann die Zeitmessung auszulösen ist
- darf niemals die Zeit anhalten, bevor der Hund den Zielhoop korrekt durchlaufen hat, außer der Hund wurde während des Parcourslaufes eindeutig mit o.B. oder DIS bewertet

- signalisiert dem H-WR, wenn ein Team die Maximalzeit überschritten hat

8.6 Leinenträger

- nimmt die Leine des HF im Bereich des Starthoops auf und legt sie im Bereich des Parcoursausganges ab oder gibt sie dem Hundeführer nachdem das Team seinen Lauf beendet hat
- darf weder den Hundeführer noch den Hund in irgendeiner Weise stören, behindern oder beeinflussen

8.7 Seher

- muss wissen, wie vom H-WR Fehler, Verweigerungen, o.B. und Disqualifikationen angezeigt werden
- ist verantwortlich für die Kommunikation zwischen H-WR und Schreiber
- hat stets den H-WR und nicht den Hd zu beobachten, bis der H-WR die Beurteilung beendet hat
- muss wissen, wo er sich positionieren sollte, um den H-WR stets sehen zu können – falls notwendig, muss er sich bewegen

8.8 Schreiber

- dokumentiert die Angaben des Sehers auf Bewertungsblättern

8.9 Ringschreiber (alternativ zu Seher und Schreiber)

- dokumentiert die Bewertungen des H-WR auf einem Wertungsblatt
- muss wissen, wie ein Wertungsblatt richtig und vollständig auszufüllen ist
- positioniert sich so neben dem Richter, dass er die gesprochenen Bewertungen des H-WR verstehen kann – bewegt sich ggf. mit dem H-WR mit

8.10 Ringhelfer

- unterstützt den H-WR beim Auf- und Umbau des Parcours
- stellt umgeworfene Geräte nach Beendigung des Laufs auf
- kontrolliert nach jedem Laufen die Position verschobener Geräte, damit diese für alle Teams exakt gleichstehen

9. Briefing der Teilnehmer

Falls der H-WR die Teilnehmer einweisen möchte, sollte er:

- klären, ob eine Übersetzung nötig ist
- angeben, wie er die Startfreigabe erteilt
- erklären, wie Fehler, Verweigerungen, o.B. und Disqualifikationen angezeigt werden und was nach einer o.B. / Disqualifikation geschieht
- erinnern, dass der Hund ohne Halsband und Geschirr zu laufen hat
- erinnern, dass die Belohnung bis zum Durchlaufen des Zielhoops nicht sichtbar getragen werden, Spielzeug nicht geworfen werden darf und keine losen Futterstücke als Belohnung gegeben werden dürfen

10. Parcoursbegehung

Der H-WR regelt die Begehung des Parcours. Hierbei sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

- dass jeder teilnehmende HF zu Beginn einer Klasse die Gelegenheit hat, ohne Hunde durch den Parcours zu gehen
- dass Fragen der Teilnehmer zum Parcours vom H-WR beantwortet werden
- dass die Zeit zur Parcoursbegehung entsprechend der Anzahl der HF ausreichend ist
- dass jeder HF genügend Zeit bekommt den Parcours vom Führbereich aus zu besichtigen

- dass bei Teilnehmern mit Handicap die Besichtigungszeit und / oder auch die Anzahl der Teilnehmer entsprechend angepasst werden kann
- dass bei der Parcoursbegehung keine Geräte verschoben werden.

11. Bewertung von Fehlern

- Der Richter zeigt Fehler mit dem Heben eines Arms an.
- Der Richter zeigt ein o.B. durch Verschränken beider Arme an.
- Der Richter zeigt eine Disqualifikation durch Verschränken beider Arme und einem zusätzlichen Hörzeichen an.
- Die zu bewertenden Fehler sind in der Hoopers PO Seite 26-29 aufgeführt.
- Absolvieren eines zusätzlichen Gerätes einmal im Parcours außerhalb der vorgegebenen Lauflinie und gegen die festgesetzte Reihenfolge = 5 Fehlerpunkte mehr als ein zusätzlich genommenes Gerät (einmalig im Parcoursverlauf) außerhalb der vorgegebenen Lauflinie und gegen die festgesetzte Reihenfolge absolviert = o.B.
- Das Überlaufen der Verweigerungslinie durch Umkreisen von Hoop, Tunnel, Tonne oder Gate wird bis zum Erreichen der maximal möglichen Fehlerpunktzahl je Umrundung mit 5 Fehlerpunkten für Überschreitung der Verweigerungslinie gewertet.

11.1 Besonderheiten bei der Startsequenz

- Freiwillige Startkorrektur:
Verlassen des FB, um den Hd zu korrigieren, obwohl der Hd die Verweigerungslinie des Starthoop noch nicht überschritten hat
= 5 Fehlerpunkte

- Hd läuft trotz Korrektur mehr als 2 Mal am Starthoop vorbei, wenn der HF bereits mit beiden Füßen im FB steht = o.B.
- Heraustreten aus dem FB mit mindestens einem Fuß, nachdem der Hd den Starthoop durchlaufen hat = o.B.
- Tragen eines Halsbandes / Brustgeschirrs nach Durchlaufen des Starthoops = o.B.
- HF startet ohne Richterfreigabe = o.B.

Das Üben des Parcours in der Startphase, während der HF außerhalb des FB steht, ist nicht erlaubt. Der Lauf wird vom H-WR mit o.B. bewertet. Üben beginnt im Parcours ab dem 3. Gerät in Folge.

11.2 Besonderheiten im Parcoursverlauf

11.2.1 Hoops

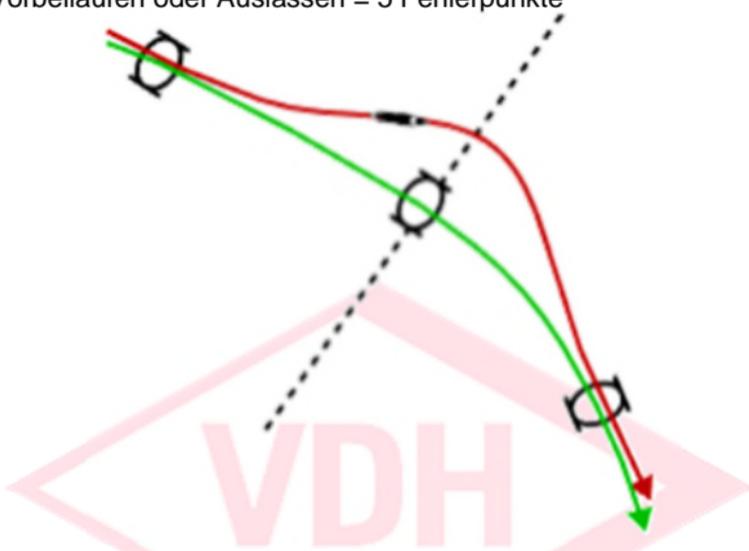
- Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte
- Vorbeilaufen an der gedachten Verweigerungslinie = Überschreitung der Verweigerungslinie = 5 Fehlerpunkte

Ein erneutes Durchlaufen des Hoops ist nach einem Fehler oder einer Verweigerung möglich, wird aber nicht gesondert gewertet.

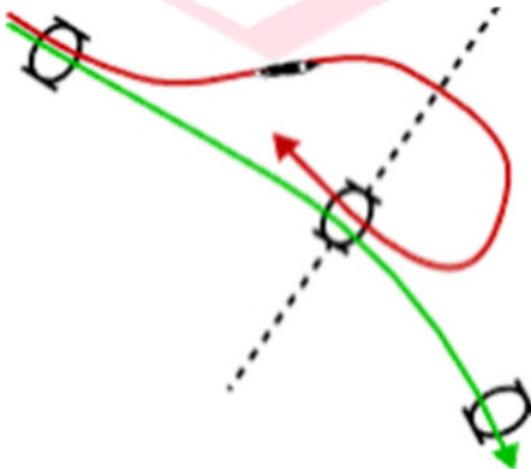
- Umwerfen des Hoops beim Durchlaufen = 5 Fehlerpunkte
- Sollte der Hoop nochmals genommen werden müssen erfolgt ein Laufabbruch mit Wiederholungslauf
- Durchlaufen des Hoops gegen die Laufrichtung = o.B.

Beispiele:

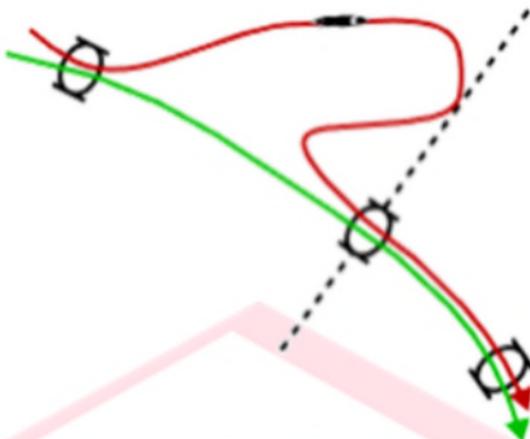
Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte



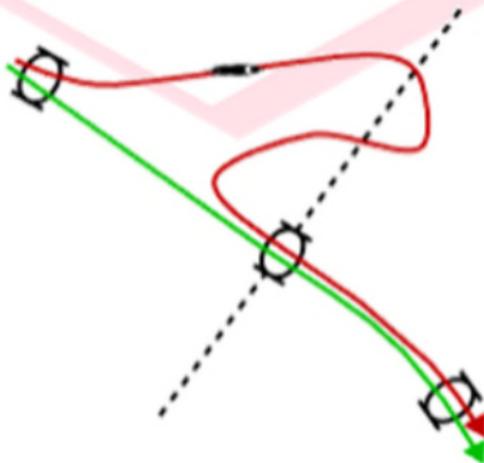
Hoop von verkehrter Seite genommen = o.B.



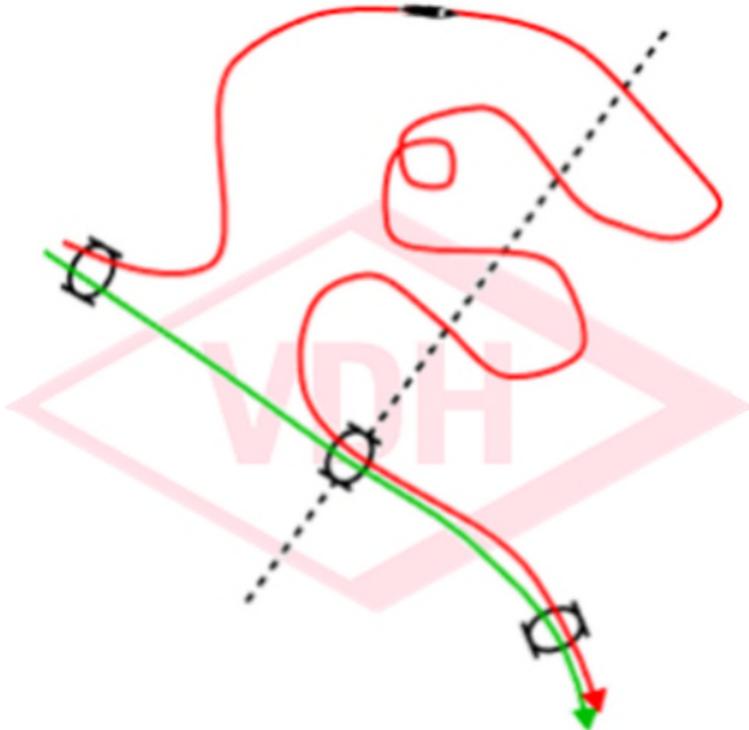
kein Überlaufen der Verweigerungslinie = keine Fehlerpunkte



Überlaufen der Verweigerungslinie = 5 Fehlerpunkte



mehrfach Überlaufen der Verweigerungsline
2 Überschreitungen = 10 Fehlerpunkte



11.2.2 Tunnel

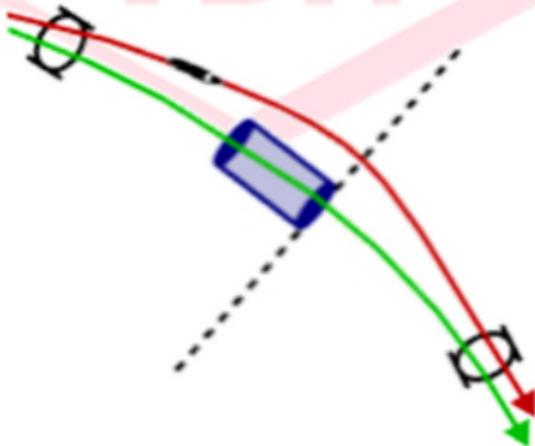
- Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte
- Vorbeilaufen an der gedachten Verweigerungslinie des Tunnels = Verweigerung = 5 Fehlerpunkte

Ein erneutes Durchlaufen des Tunnels nach einem Fehler oder einer Verweigerung ist möglich, wird aber nicht gesondert gewertet.

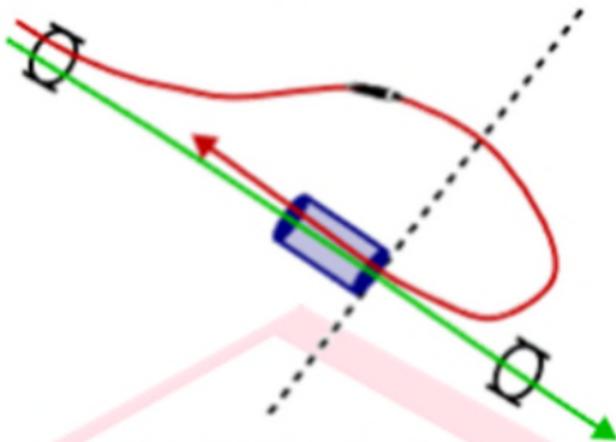
- Wenden des Hundes im Tunnel und das Verlassen auf der falschen Seite (alle 4 Pfoten außerhalb) - Verweigerung = 5 Fehlerpunkte
- Durchlaufen des Tunnels gegen die Laufrichtung = o.B.

Beispiele:

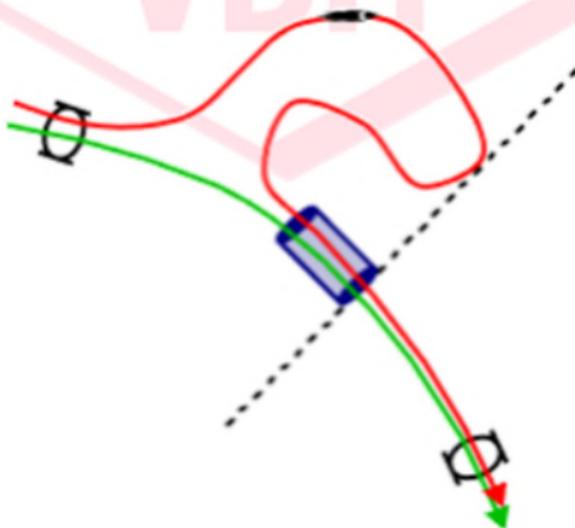
Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte



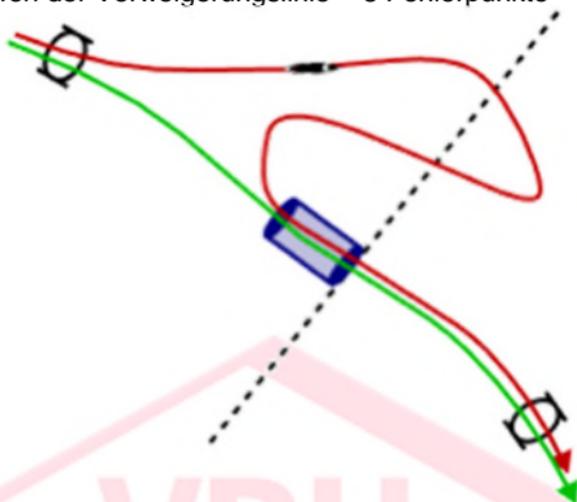
Tunnel gegen die Laufrichtung genommen = oB.



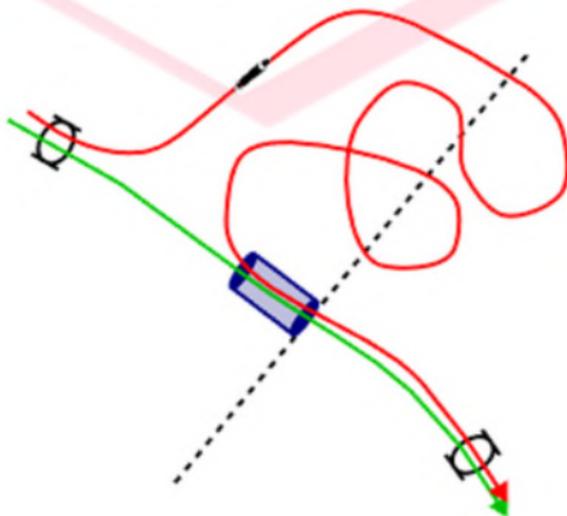
kein Überlaufen der Verweigerungslinie = keine Fehlerpunkte



Überlaufen der Verweigerungslinie = 5 Fehlerpunkte



mehrfaches Überlaufen der Verweigerungslinie
2 Überschreitungen = 10 Fehlerpunkte



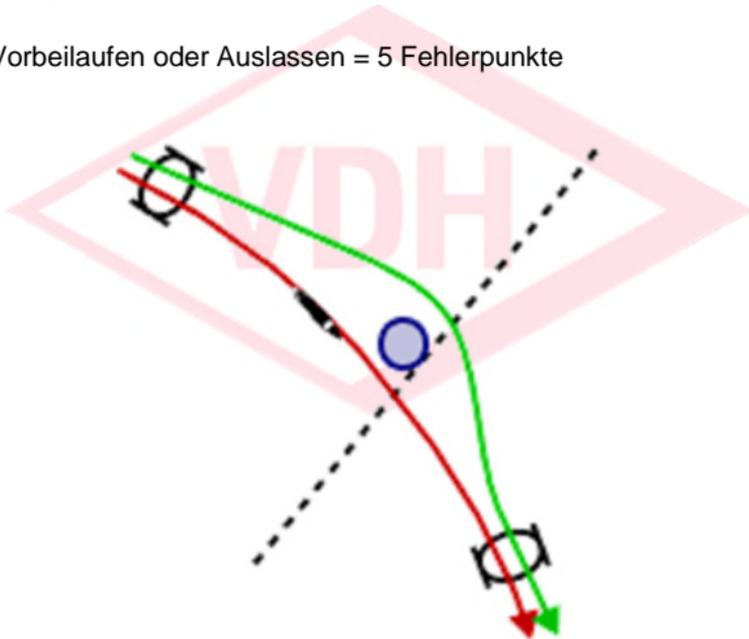
11.2.3 Tonne

- Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte
- Vorbeilaufen an der gedachten Verweigerungslinie der Tonne = Verweigerung = 5 Fehlerpunkte

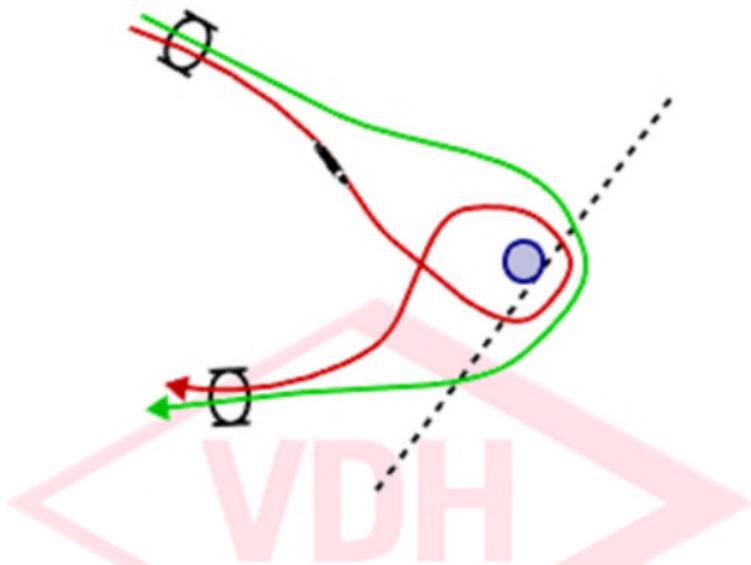
Ein erneutes Umlaufen der Tonne ist nach einem Fehler oder einer Verweigerung möglich, wird aber nicht gesondert gewertet. Das vollständige Umrunden der Tonne gegen die Laufrichtung = o.B.

Beispiele:

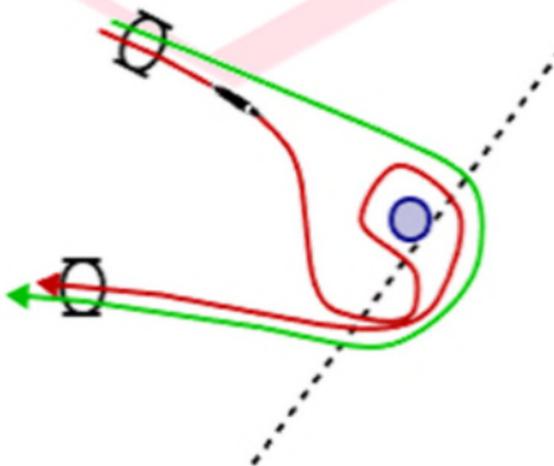
Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte



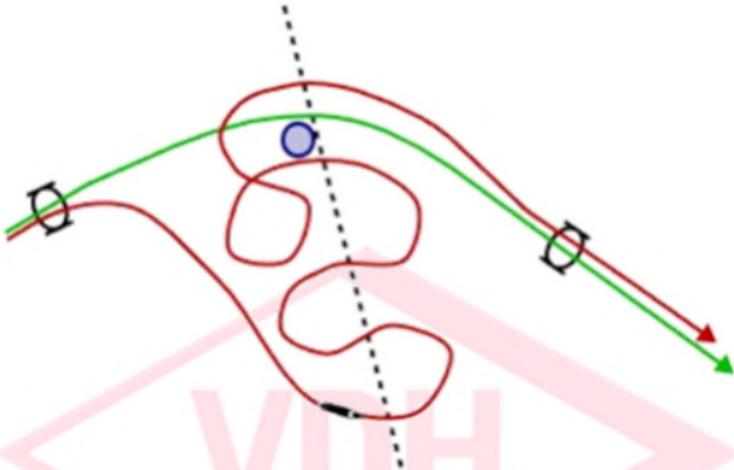
Umrundung der Tonne gegen die Laufrichtung = o.B



Überlaufen der Verweigerungslinie = 5 Fehlerpunkte



mehrfaches Überlaufen der Verweigerungslinie
2 Überschreitungen = 10 Fehlerpunkte

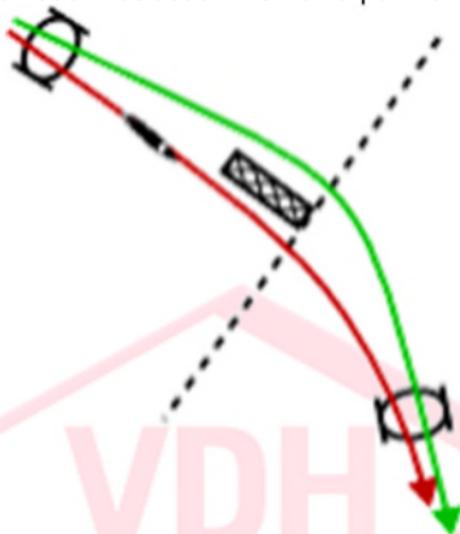


11.2.4 Gate

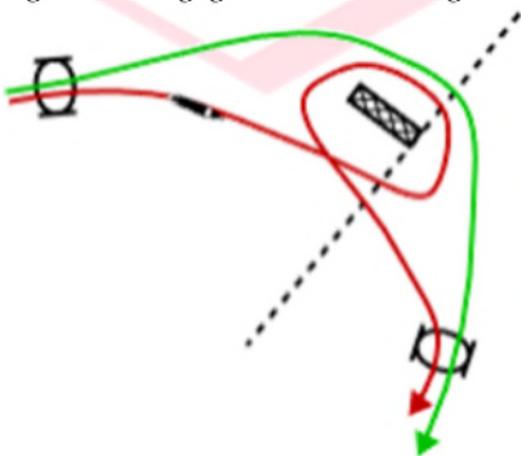
- Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte
- Vorbeilaufen an der gedachten Verweigerungslinie des Gates = Verweigerung = 5 Fehlerpunkte
Ein erneutes Umlaufen des Gates nach einem Fehler oder einer Verweigerung ist möglich, wird aber nicht gesondert gewertet.
- Umwerfen des Gates beim Vorbeilaufen = 5 Fehlerpunkte
- Sollte das Gate nochmals genommen werden müssen - Laufabbruch, aufstellen des Gerätes und Wiederholungslauf
- Das vollständige Umrunden des Gates gegen die Laufrichtung = o.B.

Beispiele:

Vorbeilaufen oder Auslassen = 5 Fehlerpunkte



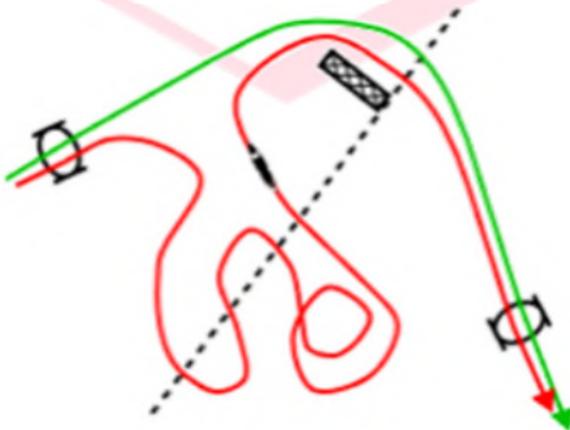
Umrundung vom Gate gegen die Laufrichtung = o.B.



Überlaufen der Verweigerungslinie = 5 Fehlerpunkte



mehrfaches Überlaufen der Verweigerungslinie
2 Überschreitungen = 10 Fehlerpunkte



11.3 Wiederholungslauf

Wird ohne Verschulden des Teams der Lauf durch äußere Einflüsse (Witterung, ein anderer Hund im Parcours usw.) gestört, wird der Lauf unterbrochen und der Hund darf erneut von Beginn an starten. Alle bis zu diesem Zeitpunkt entstanden Fehlerpunkte bleiben bestehen.

Im Wiederholungslauf werden ab dem Zeitpunkt der Störung gemachte, weitere Fehlerpunkte zu den bereits bestehenden Fehlerpunkten addiert. Die Maximalzeit beginnt ab dem erneuten Start des Wiederholungslaufes.

11.4 Zielbereich

Der Lauf ist beendet, wenn der Hund den letzten Hoop (Zielhoop) von der richtigen Seite durchlaufen hat.

- Vorbeilaufen am Zielhoop = Verweigerung = 5 Fehlerpunkte. Der Hundeführer hat aber die Möglichkeiten den Hund zu korrigieren um den Zielhoop korrekt zu durchlaufen (Korrektur im Rahmen der max. Fehlerzahl bzw. -zeit zulässig)
- Verlassen des Parcours vor dem korrekten Durchlaufen des Zielhoops = o.B.
- Wenn der HF vor Durchlaufen des Zielhoops seinen Hund belohnt. = o.B.
- Werfen von losen Futterstücken oder Spielzeug nach Durchlaufen des Zielhoop = o.B.

Nach Beendigung des Laufes hat das Team den Parcours zu verlassen.

12. Siegerehrung

Die Siegerehrung ist Abschluss der Prüfungen. Alle Beteiligten: H-WR, HF und Wettkampfleitung nehmen daran teil.

Über alle Wertungsläufe des Turniertages wird für jedes Team eine Kombiwertung zur Platzierung erstellt.

Zur Berechnung der Platzierung werden für einen Lauf mit einem Werturteil o.B. pauschal 101 Fehlerpunkte eingerechnet. Bei gleicher Punktzahl in der Kombiwertung zählt das bessere Einzelergebnis eines Laufes, ansonsten Platzgleichheit.

Für Teams mit einem oder mehreren nicht angetretenen Läufen wird keine Kombiwertung gebildet.

Der Richtleitfaden tritt mit sofortiger Wirkung ergänzend zur VDH Hoopers PO in Kraft.

Aus der Anwendung und praktischen Umsetzung heraus notwendige Ergänzungen bzw. Überarbeitungen können jeweils zu Beginn eines Kalenderjahres eingearbeitet werden.



Verband für das Deutsche Hundewesen (VDH) e. V
Westfalendamm 174
44141 Dortmund
Telefon: +49 231 565 00-0
Telefax: +49 231 592 440
E-Mail: info@vdh.de
Internet: www.vdh.de

Veröffentlichung dieses Regelwerkes online/offline nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Urhebers.