



WETTKAMPFORDNUNG
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft SKG
für die Sportarten

AGILITY MOBILITY OBEDIENCE

Reglement
Agility Schweizermeisterschaft
für Vereine

gültig ab 01.05.2009



1. AGILITY SCHWEIZERMEISTERSCHAFT FÜR VEREINE

Die Agility Schweizermeisterschaft für Vereine (nachstehend ASMV genannt) ist eine Mannschaftsmeisterschaft. Der Titel eines Vereins-Schweizermeisters wird jährlich und pro Kategorie vergeben.

1.1 Allgemeine Bestimmungen

1.1.1 Koordination

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

1.1.2 Meetings und Final

Die ASMV besteht aus einem oder mehreren Qualifikationsmeetings und einem Finalmeeting. Die Anzahl der Qualifikationsmeetings ist abhängig von der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Die Qualifikationsmeetings können als reines ASMV Meeting oder als Bestandteil eines grösseren Meetings organisiert werden.

1.1.3 Veranstalter und Durchführung

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

1.1.4 Termine ASMV

Die Austragungsdaten der Qualifikationsmeetings und des Finals der ASMV werden von der TKAMO in Absprache mit den Veranstaltern bestimmt und publiziert. Die Austragung der ASMV Qualifikationen und des Finals findet im Zeitraum von maximal 12 Monaten statt. Die Qualifikationsmeetings der ASMV dürfen nicht mit der WM, anderen internationalen Veranstaltungen und deren Qualifikationsläufen, der Agility Schweizermeisterschaft Einzel oder dem Championnat Romand zusammenfallen. Ausnahmen hierzu regelt die TKAMO.

1.2 Organisation

1.2.1 Administration

Für die Administration der ASMV ist die TKAMO verantwortlich. Sie kann die administrativen Arbeiten an das OK delegieren.

Die administrativen Aufgaben umfassen insbesondere:

- Ausschreibung der Mannschaftsanmeldung für die ASMV
- Entgegennahme der Mannschaftsanmeldungen
- Festlegung der Daten und Ausschreibung der Wettkämpfe
- Koordination der Wettkämpfe mit den Veranstaltern



- Unterstützung der Veranstalter bei der Bestimmung der Richter
- Zusammenführen und Publizieren der Gesamtranglisten
- Unterstützung der Veranstalter
- Unterstützung und Mithilfe bei der Durchführung des ASMV Finals

1.2.2 Sponsoring

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

1.2.3 Ehrenpreise

Die TKAMO stellt am Final die Ehrenpreise pro Kategorie für die ersten drei Mannschaften der Gesamtrangliste.

1.2.4 Finanzen

Die ASMV wird durch folgende Posten finanziert:

- Anmeldegebühr Mannschaft
- Sponsoring-Vereinbarungen TKAMO
- Weitere Sponsoren

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

1.2.5 Anforderungen an die Veranstalter

Für die Durchführung von ASMV Meetings muss der Veranstalter Mindestanforderungen erfüllen.

Insbesondere müssen die Veranstalter über eine Infrastruktur verfügen, die einen geregelten Ablauf garantiert. Dies betrifft die Wettkampfplätze (outdoor oder indoor), die Verpflegungsmöglichkeiten, die sanitären Einrichtungen sowie eine Administration, welche die Entgegennahme der Anmeldungen, die Auswertung der Resultate und die Erstellung der Ranglisten mit EDV sicherstellt.

Für die Software zur Erstellung der ASMV Einzel-, Stafetten- und Tagesranglisten ist der Veranstalter selber verantwortlich.

Zudem müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

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

1.3 Teilnahmeberechtigung

1.3.1 Vereine

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



1.3.2 Mannschaften

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

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

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

1.3.3 Teams

- Teams bestehen aus Hund (identifiziert via Lizenznummer) und Hundeführer.
- Alle teilnehmenden Hunde benötigen eine gültige Agility-Lizenz der TKAMO.
- Ein Hund kann nur in einer Mannschaft starten.
- Die teilnehmenden Hundeführer müssen Mitglied des gemeldeten Vereins sein.
- Ein Hundeführer kann pro Mannschaft mit mehreren Hunden vertreten sein.
- Ist ein Team bereits einmal in die Wertung gekommen, darf in diesem Team während der laufenden Saison kein Hundeführerwechsel mehr vorgenommen werden.
- Pro Mannschaft darf maximal 1 Hundeführer mit max. 2 Hunden an einem Qualifikationsmeeting oder dem Final in die Wertung kommen.

1.3.4 Anmeldung und Mannschaftsnummer

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

Die Anmeldung muss eine komplette, startberechtigte Mannschaftszusammenstellung beinhalten.

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

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

1.3.5 Mutationen

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

- Die Mutation muss mit dem offiziellen Mutationsformular erfolgen.
- 7 Tage vor einem ASMV Wettkampf können in einer startenden Mannschaft keine Mutationen der Teams mehr erfolgen.
- Ein Nachmelden eines Ersatzteams, welches offizielles Mitglied der Mannschaft ist, kann beim Veranstalter bis 18 Stunden vor der ersten Startnummernausgabe des ASMV Wettkampf erfolgen.



- Am Wettkampftag selbst dürfen bis 30 Minuten vor dem ersten Briefing des Meetings nur noch die in die Wertung kommenden Teams geändert werden.
- Nach dem Bestreiten des Wettkampfes können wieder Mutationen ausgeführt werden, sofern sie nicht durch die zeitlichen Vorgaben einer nächsten Wettkampfteilnahme aufgehoben werden. Dabei bleiben Teams (Hund und Hundeführer), welche einmal für eine Mannschaft in die Wertung gekommen sind, während der restlichen ASMV Saison dieser Mannschaft fest zugeteilt. Gleichzeitig kann bei diesen Teams kein Hundeführerwechsel mehr vorgenommen werden.
- Wird eine Mannschaftszusammenstellung so mutiert, dass sie nicht mehr der Minimalanzahl entspricht, scheidet die Mannschaft aus der laufenden ASMV Saison aus.
- Ziehen Mutationen Änderungen auf der offiziellen Mannschaftsliste nach sich, so sind diese zwingend dem OK mit dem Mutations- Formular unter Einhaltung der oben genannten Frist zu melden. Betreffen Mutationen zudem einen laufenden Wettkampf, so sind diese auch zwingend dem Veranstalter bis spätestens 7 Tage vor dem ASMV Wettkampf mitzuteilen.

Ein Klassenwechsel der gemeldeten Hunde während einer ASMV Periode hat keinen Einfluss auf die Zusammensetzung der Mannschaft und muss dem OK nicht gemeldet werden. Alle Hunde bleiben startberechtigt. Nichteinhaltung der aufgeführten Mutationsregeln oder der Einbezug eines nicht korrekt gemeldeten Teams kann zur Disqualifikation aus der gesamten laufenden Saison führen.

1.4 Wettbewerbe, Punkte, Ranglisten und Final

1.4.1 Wettbewerbe

An der ASMV werden folgende Wettbewerbe durchgeführt: Agility, Jumping und Mannschafts-Stafette.

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

Agility und Jumping

Diese werden gemäss gültigem Agility Reglement der TKAMO durchgeführt.

Mannschafts-Stafette

Die Mannschafts-Stafette bildet den Abschluss eines ASMV Meetings. Für die Stafette kann eine Mannschaft maximal ein Team gegen ein Ersatzteam tauschen. Das Ersatzteam muss korrekt zum jeweiligen Wettkampf gemeldet und an diesem gestartet sein.

Ein nur für die Stafette eingesetztes Ersatzteam wird in dieser Zusammensetzung (Hundeführer und Hund) als in die Wertung gekommen betrachtet und der Mannschaft fest zugeteilt, wobei die Agility- und Jumpingläufe dieser Qualifikation nicht in die Tageswertung mit einfließen.

Der Wechsel für die Stafette muss dem Wettkampfbüro bis zum Beginn des Stafettenbriefings schriftlich (Meldeliste vor Ort) mitgeteilt werden.

Die Teams einer Mannschaft starten hintereinander und absolvieren den Parcours in den vorgeschriebenen Wettbewerben und Spielen gemäss den Bestimmungen des Agility Reglements.

Ausnahme: für den Agility- und Jumping-Teil besteht keine Standardzeit. Der Start des ersten Teams erfolgt auf das vom Richter bestimmte Signal. Die weiteren Teams starten fliegend nach der Überquerung der Start-/Ziel-Linie durch das vorherige Team.



Die Startreihenfolge lautet:

Kategorien Small und Medium: Team 1 Gambler, Team 2 Agility, Team 3 Jumping. Die Zeitmessung der Gesamtlaufzeit beginnt beim Start zum Gambler und endet mit der Durchquerung des Ziels im Jumping.

Kategorie Large: Team 1 Zeit-Fehler-Aus (ZFA), Team 2 Gambler, Team 3 Agility, Team 4 Jumping. Die Zeitmessung der Gesamtlaufzeit beginnt bei Fehler im ZFA bzw. bei Ablauf der Maximalzeit des ZFA und endet mit der Durchquerung des Ziels im Jumping.

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

- Der ZFA und das Agility haben den selben Parcoursverlauf.
- Im ZFA wird auch ein Fehler gewertet, wenn ein Hindernis absolviert wird, welches nur zum Jumping gehört.
- Im Agility und Jumping gelten jene Hindernisse, die nur dem jeweils anderen Parcours angehören als Luft und werden nicht gerichtet.
- Wird ein falsches Hindernis absolviert, unabhängig davon ob es zu einer Disqualifikation führt, so werden alle anderen absolvierten Hindernisse bis zur Wiederaufnahme des Parcours am richtigen Ort als Luft behandelt und nicht gerichtet. Wird der Parcours offensichtlich wieder aufgenommen, dabei aber eines oder mehrere Hindernisse ausgelassen, so gibt jedes dieser Hindernisse eine Disqualifikation.
- Drei oder mehr Verweigerungen führen nicht zu einer Disqualifikation sondern werden wie Fehler fortlaufend gezählt.

1.4.2 ASMV-Punkte

Jedes startende Team erhält pro Wettkampf seinem Rang entsprechende ASMV Punkte. Für die Vergabe der ASMV Punkte müssen die Ranglisten nötigenfalls um die nicht an der ASMV teilnehmenden Teams bereinigt werden.

Agility und Jumping

Jedes klassierte Team erhält ASMV Ranglistenpunkte nach der folgenden Formel:

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

(ASMV Ranglistenpunkte = Rang multipliziert mit Korrekturfaktor dividiert durch Anzahl Startende pro Klasse)

$$\text{Korrekturfaktor} = f(\text{Min} + \text{Max}(\text{Startfeld Kategorie}))$$

(Korrekturfaktor = Schnitt aus kleinstem und grösstem Startfeld pro Kategorie)

Die Punktzahl wird mathematisch aufgerundet. Der Korrekturfaktor wird zu Beginn des Wettkampftages ermittelt und bleibt danach unverändert.

Für DIS, NK und NG gelten folgende Regelungen:

Nicht klassierte (NK) oder disqualifizierte Teams (DIS) erhalten im Agility und Jumping einen „Quasi-Rang“ nach folgender Formel: Anzahl gestartete Teams multipliziert mit Faktor 1.2, aufgerundet auf die nächste ganze Zahl.

Nicht gestartete (NG) Teams erhalten im Agility und Jumping einen „Quasi-Rang“ nach folgender Formel: Anzahl zum Start gemeldete Teams multipliziert mit Faktor 1.4, aufgerundet auf die nächste ganze Zahl. Nachfolgend wird dieser Quasi-Rang analog einem normalen Rang zur Berechnung der ASMV Ranglistenpunkte weiterverwendet.



Mannschafts-Stafette

Jede klassierte Mannschaft erhält ASMV Punkte nach der folgenden Formel:

Small/Medium: Rang in der Stafette x 3

Large: Rang in der Stafette x 4

In der Mannschafts-Stafette werden für das Zeit-Fehler-Aus und den Gambler die erlaufenen Punkte in Zeitbonifikationen umgerechnet. Im Agility und Jumping werden die Fehler, Verweigerungen und Disqualifikationen in Zeitstrafen umgerechnet.

- **Zeit-Fehler-Aus:** jedes korrekt absolvierte Hindernis wird mit 3 Punkten bewertet; jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde
- **Gambler:** jedes korrekt absolvierte Hindernis wird mit Punkten gemäss dem in der Schweiz üblichen Rahmen bewertet; jeder Punkt ergibt einen Zeitbonus von 1 Sekunde
- **Agility & Jumping:** jeder Fehler und jede Verweigerung wird mit 5 Sekunden, jede Disqualifikation mit 20 Sekunden Zeitstrafe bewertet.
- Das nicht korrekte Überqueren der Start/Ziellinie und Frühstarts werden mit einem Zeitzuschlag von 10 Sekunden bestraft, sofern der Fehler nicht korrigiert wird, bevor das nächste Team das erste Hindernis absolviert hat.

Mannschaften, die nicht mehr vollzählig sind und dadurch an der Stafette nicht mehr teilnehmen können, werden am Ende der Rangliste aufgeführt und erhalten einen Zuschlag von 15 Punkten zur Punktzahl der letztklassierten Mannschaft. Können mehrere Mannschaften nicht mehr an der Stafette starten, werden alle nicht gestarteten Mannschaften mit der gleichen Punktzahl belegt.

Rangierung Mannschafts-Stafette

Als bessere Mannschaft wird diejenige klassiert, die in der Berechnung Summe aller Laufzeiten - Zeitboni + Zeitstrafen die tiefere Wertungszeit erzielt.

1.4.3 Ranglisten

Tagesranglisten

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

- Agility, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Jumping, getrennt für jede Kategorie und Klasse
- Mannschafts-Stafette pro Kategorie
- Mannschaftsrangliste pro Kategorie
- Mannschafts-Gesamtrangliste
- ASMV Gesamtpunktzahl

Die Punktzahl der Mannschafts-Gesamtrangliste wird unter den verschiedenen Qualifikationswettkämpfen wie folgt ausgeglichen:

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

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



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

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

Der Korrekturfaktor wird mathematisch aufgerundet.

Die Gesamtpunktzahl wird mathematisch aufgerundet.

Die Anzahl der für die laufende ASMV Saison gemeldeten Mannschaften wird zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses durch das OK ermittelt und bleibt die ganze Saison hindurch unverändert.

Ändert sich die Anzahl der Qualifikationen, so wird der Korrekturfaktor neu berechnet und auf alle Ranglisten neu angewandt.

Die jeweilige Anzahl Mannschaften ist auf die einzelnen Kategorien bezogen.

Der Ausgleich kann am Wettkampftag selbst erfolgen oder wird nachträglich durch das OK bei der Erstellung der Gesamtranglisten durchgeführt.

Während einer laufenden ASMV werden durch die TKAMO auf der Basis der erzielten ASMV Punkte die Mannschafts-Gesamtranglisten pro Kategorie geführt.

Bei Mannschaften, die mehr als 1 Qualifikationsmeeting bestritten haben, werden die Gesamtpunkte geteilt durch die Anzahl Starts geführt. Die Punktzahl wird mathematisch auf ganze Zahlen gerundet.

Die Gesamtranglisten werden jeweils nach den Meetings durch das ASMV OK veröffentlicht.

1.4.4 Finalqualifikation

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

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

Die TKAMO informiert die Finalteilnehmer schriftlich. Verzichtet eine qualifizierte Mannschaft bis zum Anmeldeschluss des Finals auf die Finalteilnahme, rückt die nächst platzierte Mannschaft nach.

1.5 Final

Die Gesamtzahl der Finalplätze für alle Kategorien beträgt min. 25 und max. 45.

Sie wird von der TKAMO gleichzeitig mit der Vergabe des Finalmeetings ASMV festgelegt und publiziert.

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

Small: 5 Mannschaften

Medium: 5 Mannschaften

Large: 15 Mannschaften

Eine Kategorie wird auch durchgeführt, wenn weniger Mannschaften als das Minimum auf der Gesamtrangliste aufgeführt sind.



Das Finalmeeting wird analog zu den Qualifikationsmeetings durchgeführt und gewertet.

Es werden keine Punkte aus der Qualifikation mitgenommen.

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

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

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

1.6 Titelverteidiger

Für die Titelverteidigung ist der letzte Schweizermeister für den kommenden Final gesetzt. Hierbei darf die Mannschaft max. 1 Mutation durchgeführt haben und in der neuen Saison mindestens 1 Qualifikationsmeeting bestritten haben.

Ist der Titelverteidiger nach Abschluss aller Qualifikationsmeetings durch die eigene Leistung für das Final qualifiziert, so stehen ihm die gleichen Mutationsmöglichkeiten offen, wie den anderen Mannschaften.

2. GÜLTIGKEIT

Das Reglement wurde anlässlich der DKAMO vom 14. März 2009 beschlossen und vom Zentralvorstand der SKG am 24. April 2009 auf Antrag der TKAMO genehmigt.

Das Reglement tritt per 1. Mai 2009 in Kraft.

Peter Rub
Präsident SKG

Matthias Leuthold
Vizepräsident SKG

Remo Müller
Präsident TKAMO

Peter Gisler
Agility Richterwesen TKAMO