



Jump'n'Run Regelwerk 2024

Jump'n'Run ist ein vereinsinterner Wettbewerb, der vor allem Spaß machen soll. Der Anspruch und die Anforderungen sind bewusst niedrig gehalten, damit jeder Hundeführer mit seinem Hund oder gerne auch mehreren Hunden teilnehmen kann. Sofern ein Teilnehmer mit mehreren Hunden starten möchte, ist der Anmeldebogen für jeden Hund separat auszufüllen.

Der Wettbewerb ist an der Sportart Agility angelehnt. Entgegen den offiziellen Regularien sind die Hindernisse bewusst leichter zu überwinden bzw. leichter eingestellt. Es wird auch keine Disqualifikation, wie beispielsweise bei Verweigerung oder auslassen eines Hindernisses geben. Um dennoch den Wettbewerbscharakter zu erhalten, werden zwei Kriterien bewertet. Zeit und Fehlerquote.

Anweisungen der Verantwortlichen ist stets Folge zu leisten. Den Verantwortlichen steht es in eigenem Ermessen zu, einen Durchgang abubrechen und einen Neustart anzuordnen, sofern gegebene situative Gründe wie beispielsweise Störungen von außen oder unvorhergesehene Ereignisse dies nahelegen oder erfordern.

Teilnahmevoraussetzungen

Nachstehende Voraussetzungen müssen für den Schutz und Gesundheit der Hunde erfüllt sein.

1. Mindestalter des Hundes 12 Monate
2. Gültiger Impfschutz
3. Gültige Hundehaftpflichtversicherung
4. Der Hund muss zum Startzeitpunkt vollständig gesund sein.



5. Läufe Hündinnen können nicht teilnehmen und sind vom Gelände fernzuhalten.

Parcours

Der Parcours besteht aus mehreren Hindernissen wie Hürden, Reifen, Slalom als Gesamthindernis, Stangen als Einzelhindernisse, Agility Tisch und Tunneln. Diese sind entsprechend der Nummerierung aufsteigend abzulaufen. Die Nummernschilder kennzeichnen auch, von welcher Seite das jeweilige Gerät oder Hindernis zu überwinden ist. Es ist auch möglich, dass ein Hindernis mehrfach, auch von verschiedenen Seiten, im Parcours angelaufen werden muss.

Es wird immer nur ein Hund auf dem Platz sein und es wird immer jedes Mensch-Hund-Team den Parcours alleine absolvieren.

Reifen und Hürden

Reifen und Hürden sollen zügig durch oder übersprungen werden. Bei der Hürde darf die Stange nicht gerissen werden.

Tunnel

Der Tunnel ist in der vorgegebenen Richtung zu durchlaufen.

Slalom

Als "Slalom" ist das Gerät mit den am Boden verbundenen Stangen als Einheit und somit als einzelnes Gerät zu verstehen. Der Slalom ist stets von rechts anzulaufen. Das bedeutet, der Hund nimmt die erste Stange auf seiner linken Seite. Alle folgenden Stangen werden dann im Wechsel rechts-links umlaufen. Für das interne Vereinsturnier werden die Stangen nicht wie beim Agility in einer Flucht



stehen, sondern werden optisch einen kleinen Korridor bilden. Quasi wie in einer Trainingseinstellung.

Steigt der Hund aus dem Slalom aus, wird für jede ausgelassene Stange ein Fehlerpunkt gewertet.

Slalomstangen - einzeln

Einzelne Slalomstangen werden in der Laufrichtung umrundet. Steht die nächste Slalomstange links vom Mensch-Hund-Team muss der Hund diese von links anlaufen. Entsprechend muss eine rechts stehende Stange vom Hund rechts angelaufen und umrundet werden.

Slalomstangen als Tor

Zwei Slalomstangen im Abstand von ca. 80 cm bilden ein Tor, welches vom Hund durchlaufen werden muss. Die Zahl markiert auch hier die vom Hund anzulaufende Seite.

Agility Tisch

Der Agility Tisch hat vier Seiten. Die Nummer kennzeichnet die Anlaufseite, von der der Hund auf den Tisch springen muss. Der Hund muss auf dem Tisch verbleiben und auf Sicht- oder Hörzeichen zuerst das Kommando "Sitz" und darauf folgend nach Sicht- oder Hörzeichen "Platz" zeigen. Danach kann der Parcours weiter absolviert werden.

Die Absprungseite ist die Seite, in der das nächste gemäß der Zahlenfolge im Parcours folgende Hindernis steht.



Bewertung Zeit und Fehlerpunkte

Zeit

Die Startzeit wird erfasst, sobald der Hund das erste Hindernis überwindet oder einen zuvor fest definierten Punkt überschreitet und gestoppt, sofern die Ziellinie bzw. das Zielhindernis durchschritten oder überwunden wird.

Eine Minimal- oder Maximalzeit gibt es nicht.

Fehlerpunkte

Fehlerpunkte werden in Zeitstrafen umgerechnet. Siehe unten "Ablauf und Wertung".

Als Fehler gilt wenn ...

- der Hund ein Hindernis überlaufen hat.
Eine Korrektur ist dann nur noch möglich, sofern der Hund noch kein weiteres Hindernis genommen hat.
- der Hund das Hindernis aus der falschen Richtung genommen hat.
- die Hindernisse in der falschen Reihenfolge genommen werden.
Pro Hindernis wird dann ein Fehler gerechnet.
- der Hund auch beim dritten Anlauf das Hindernis verweigert
- der Hund bei der Hürde die Stange reißt
- er im Tunnel umdreht und aus der Eingangsseite wieder herausläuft.
- der Agility Tisch von der falschen Seite angelaufen wird.
- der Agility Tisch auf der falschen Seite verlassen wird. Die Abgangseite ist die, welche zum nächsten Hindernis zeigt.



- der Hund den Agility Tisch selbständig verlässt.
Rutscht der Hund nach einem zu euphorischen Sprung vom Tisch, gilt das ebenfalls als Fehler. Sollte er zusätzlich den Tisch verlassen, bevor ein sauberes "Sitz" und "Platz" gezeigt hat, werden zwei Fehler gewertet.

Sofern die vorgegebene Laufstrecke abgekürzt oder Hindernisse bewusst umlaufen werden, können die Verantwortlichen eingreifen und ohne Stoppzeit das Mensch-Hund-Team anweisen, den Parcours komplett oder ab einem bestimmten Punkt neu aufzunehmen. Diese Entscheidung obliegt den Verantwortlichen und ist anstandslos zu akzeptieren.

Sofern der Hund die vorgegebene Laufstrecke verlässt, kann der Hundeführer an der Stelle mit seinem Hund den Parcours wieder aufnehmen. Die Zeitnahme wird nicht angehalten.

Ablauf und Wertung

Durchgänge

Die Startreihenfolge der Mensch-Hund-Teams werden am Tag der Veranstaltung bekannt gegeben. Aufgrund dessen, dass es nur ein Starterfeld geben wird, behalten wir uns vor, dass die Hürdenhöhe anhand der startenden Hunde vor jedem Durchgang angepasst werden. Das bedeutet, dass bei unterschiedlich großen Hunden die Hürden- und Tischhöhe eingestellt werden können.

Insgesamt werden drei Läufe durchgeführt. Die Zeiten der drei Läufe werden addiert und bilden die Gesamtzeit.



Wertung

Jeder Fehler wird mit einem Fehlerpunkt geahndet. Für jeden Fehlerpunkt werden 3 Sekunden auf die erzielte Gesamtzeit hinzugerechnet und bilden das erzielte Zeitergebnis.

Sofern der Hund ausbricht und sich unkontrolliert auf dem Platz oder durch den Parcours bewegt, beraten sich die Verantwortlichen, wie und in welchem Umfang mit der Situation umgegangen wird.

Sieger

Es werden zwei Sieger ermittelt.

1. Wertung A – Gesamtsieger

Das Mensch-Hund-Team, welches den Parcours mit dem schnellsten Zeitergebnis (Zeit inkl. Fehler- bzw. Strafzeiten) nach drei Durchläufen absolviert, gewinnt. Bei Gleichstand gilt die bessere Fehlerquote.

2. Wertung B – Techniksieger

Das Mensch-Hund-Team, welche die wenigsten Fehler nach drei Durchgängen gemacht hat, gewinnt. Bei Gleichstand gilt die schnellere Zeit.