



## Reglement 2020

### Präambel

JAD-Dogs ist die Abkürzung für Jump and Dance und ist die neue Trend-Hundesportart die 2010 von Mica Köppel entwickelt wurde.

In dieser Sportart werden drei verschiedene Hundesportarten miteinander kombiniert: Dogdance, Agility und Longieren.

Das erste JAD-Dogs-Turnier fand im Herbst 2012 statt und hatte bereits mehr als fünfzig Teilnehmer. Dies ist das geltende Reglement für JAD-Dogs und wird bei der jährlichen Convention der JAD-Dogs-Trainer den aktuellen Entwicklungen entsprechend angepasst.

Da es sich bei JAD-Dogs um eine noch sehr junge Hundesportart handelt, werden immer wieder Verbesserungen und Erneuerungen nötig sein, die im jährlichen Reglement zum Tragen kommen. Der besondere Reiz von JAD-Dogs liegt in der Individualität, der Kreativität und der Vielfältigkeit der Darbietungen.

Es ist alles erlaubt was gefällt und dem Hund und seiner Gesundheit nicht schadet. Pflichtelemente gibt es nur in der Klasse 2 und 3, so dass die individuellen Stärken des jeweiligen Teams herausgearbeitet werden können und der Kreativität Spielraum gegeben wird.

Die Besonderheit an JAD-Dogs ist die einzigartige Möglichkeit, den Hund seinem Trieb entsprechend zu motivieren und ihn körperlich wie geistig gleichermaßen auszulasten. Hunde dürfen langsam und spielerisch an die Sportart herangeführt werden und in den Fun-Klassen ist jederzeit das Belohnen erlaubt und erwünscht.

Es gibt keine Beschränkungen für die Teilnahme, so dass jeder Mensch und jeder Hund mitmachen darf. Es sind keinerlei Vorprüfungen nötig, um an einem Turnier mit seinem Hund mitmachen zu können.

JAD-Dogs soll eine multikulturelle und internationale Sportart werden, die auch weltweit möglichst unbürokratisch zu organisieren ist und bei der jederzeit ein Austausch und Turnierstarts, auch über die Landesgrenzen hinaus, möglich sind.

Der Spaß steht im Vordergrund.

Außer in Klassen 2 und 3, ist die Art der Geräte frei wählbar. In allen Klassen ist die Sprunghöhe frei wählbar und es gibt keine „Pflicht-Tricks“.

In der jeweiligen Klasse gibt es Vorgaben bezüglich der Gerätezahl und der Liedlänge. Musik zur JAD-Dogs-Darbietung ist unerlässlich.

Jeder Hundeführer soll die Möglichkeit haben, seine Choreographie auf seinen Hund anzupassen und nach eigenen Phantasien kreativ zu gestalten.

## **Allgemeine Bestimmungen**

- Jeder Hund, egal ob Mischling oder Rassehund darf an JAD-Dogs-Wettkämpfen teilnehmen.
- Es ist weder für die Organisation noch für eine Teilnahme an einem Turnier, eine Vereins- oder eine Verbandszugehörigkeit nötig.
- Genauso darf jeder Mensch und jeder Hund, egal welchen Alters, an den Turnieren teilnehmen, dies gilt auch für Menschen oder / und Hunde mit einer Behinderung!
- Ziel einer JAD-Dogs-Vorführung soll sein, die Fähigkeiten und Talente des Teams und noch wichtiger des Hundes, bestmöglich und auf eine positive Art zu präsentieren!
- Jeder Hund und jeder Mensch können ein JAD-Dogs-Team bilden und ihre Tänze zusammen präsentieren! Der Fokus der Präsentation sollte immer auf dem Hund liegen und dessen Qualitäten hervorheben!
- Dabei sollte die Abwechslung zwischen den Geräten im JAD-Dogs-Kreis und der tänzerischen Darbietung von Tricks, Positionen und Bewegungen mit dem Hundeführer, zur entsprechenden Motivation des Hundes, genutzt werden.
- Ein fairer und freundlicher Umgang mit dem Hund ist selbstverständlich!
- In allen Klassen soll darauf geachtet werden, dass die Elemente weder die Gesundheit noch das psychische Wohlbefinden des Hundes beeinträchtigen.
- Auf dem Gelände der Veranstaltung werden Zwangsmittel (Stachel-, Zug-, Elektrohalsbänder o.ä.) nicht geduldet, ebenso wenig wie unfaire Behandlung des Hundes. Beides führt zu Platzverweis!
- Leicht dekorierte Halsbänder sind gestattet (diese dürfen nicht über den Schulteransatz reichen und werden vom Ringsteward vor Beginn der Vorführung kontrolliert). Geschirre und Kopfhalter (Halti, Gentle Leader, o.ä.), sowie jegliche weitere Dekorationen und Trainingsutensilien müssen vor dem Tanz entfernt und außerhalb des Ringes deponiert werden.
- Der Mensch soll sich angemessen kleiden.
- Ein dem Konzept angepasstes Outfit dient der Darstellung des Themas und wird auch bewertet.
- Requisiten dürfen weder die Sicherheit von Hund noch Mensch gefährden.
- Der Einsatz der Requisiten soll die Darstellung und Interpretation unterstützen!
- Die Sprunghöhe soll mindestens 10 cm bis maximal 60 cm betragen und soll als Sprung erkennbar ausgeführt werden. Die Sprunghöhe als solches wird nicht bewertet.
- Der Durchmesser eines JAD-Dogs-Kreises beträgt 7 bis 13 Meter - je nach Möglichkeit des Veranstalters und Wunsch des Hundeführers.

- Der JAD-Kreis kann von jedem Hundeführer selbst zusammengestellt werden (Wahl der Geräte). Bis auf wenige Vorgaben, die entsprechend abhängig sind, von der jeweiligen Klasse, in der das Team startet. Die entsprechenden Agility- und JAD-Dogs-Geräte müssen bestimmten Maßen entsprechen und werden vom Veranstalter gestellt (außer Bodentargets). Dies betrifft natürlich nicht die individuellen Requisiten.
- Bereits bei der Anmeldung müssen die Teilnehmer melden, welche Geräte, in welcher Größe sie benötigen.
- Das Mindestalter für den Start in einer offiziellen Klasse ist 18 Monate am Tag der Veranstaltung.
- In den offiziellen Klassen sind während der Vorführung keine primäre oder sekundäre Verstärker (Futter, Spielzeuge, Clicker, Targets, etc.) im Ring gestattet.
- Vor und nach der Vorführung darf im Ring mit Spiel belohnt werden – Futter darf nur außerhalb des Ringes gereicht werden!
- Auch ein Futterdummy darf zur Belohnung im Ring benutzt werden, allerdings nur, wenn dieser leer und sauber ist (dies muss der Teilnehmer vom Ringsteward kontrollieren lassen).
- Der Ringsteward reicht die Belohnung nach der Choreographie in den Ring.
- Im separaten Trainings- und Aufwärmbereich, sind dort zu jeder Zeit Spiel- und Futterbelohnungen gestattet.
- Sollte sich der Aufwärmring direkt bei dem Showring befinden, ist die Benutzung des Clickers im Aufwärmring nicht gestattet.
- Die Rangierung erfolgt nach den erreichten Punktzahlen.
- Die Meldung in den offiziellen Klassen „Junioren“ und „Senioren und Handicap“ ist freiwillig.

## **Klasseneinteilungen:**

### **Funklassen**

Junghunde dürfen ab 6 Monaten in den Funklassen (ohne Sprünge) starten.

Junghunde sind bis 12 Monate eingeschränkt unter dem gesundheitlichen Aspekt (betreffend Sprunghöhe, belastenden Tricks usw.).

Für Hunde unter 12 Monaten dürfen für die Choreographie nur folgende Geräte benutzt werden: Bodentarget, Pylone, Pylonen-Achter und Tunnel.

Bei Hunden unter 12 Monaten ist maximal 1 Start pro Tag gestattet!

In allen Funklassen ist die Verwendung von Motivationsmitteln (Futter, Spielzeug, etc.), sowie Trainingsutensilien (Clicker, Target, etc.) gestattet und sogar erwünscht.

Jedes Team kann unbegrenzt oft in den Funklassen starten.

Dies gilt auch für Teams welche schon in den offiziellen Klassen starten.

In den Funklassen erfolgt keine Bewertung nach Punkten!

Die Richter geben ein schriftliches und mündliches Feedback ab, welches als konstruktive Kritik gedacht ist.

## **Mögliche Funkklassen**

Beginner: Für Starter die noch nie offiziell gestartet sind.

Open: Für Starter die bereits auch offiziell gestartet sind.

Senioren: Für Hunde ab 8 Jahren und / oder Menschen ab 60 Jahren

Junior: Für Menschen bis 18 Jahre

Handicap: Für Hunde und / oder Menschen mit einer körperlichen Einschränkung

Trio: Für ein Team aus 2 Hunden und einem Menschen

Quartett: Für zwei Menschen und zwei Hunde

Gruppen: Für bis zu vier Menschen und vier Hunde oder ein Mensch und mehrere Hunde (Rudel-Show).

Lucky Dip: die Starter bekommen an der Meldestelle ihre Musik

Die Liedlänge in einer Fun-Klasse beträgt maximal 4 Minuten.

Dem Organisator ist es freigestellt, noch weitere Funkklassen anzubieten. Die Definition für diese Klassen kann er selbst festlegen, sie müssen aber bei der Ausschreibung ausreichend klar formuliert sein.

In den Fun-Klassen sollen die Hunde auch während der Darbietung belohnt werden.

## **Einstiegs- und Aufstiegsregeln für die offiziellen Klassen und Einstieg**

- ❖ Jeder Starter hat die Möglichkeit die offizielle Klasse selbst zu wählen.
- ❖ Hat sich ein Team selbst in eine höhere Klasse eingeschrieben und erreicht unter 40% so muss das Team beim nächsten Start in einer Klasse niedriger starten.
- ❖ Ein Team, dass sich über Aufstiegspunkte für die nächst höhere Klasse qualifiziert hat, muss erst absteigen, wenn drei Mal in Folge weniger als 40 % erreicht wurden.
- ❖ Erreicht das Team über 95%, so muss der nächste Start, in der nächst höheren Klasse, erfolgen.
- ❖ Jedes Team kann Aufstiegspunkte sammeln.
- ❖ In der Klasse 1 ist beim Erreichen von 2 Aufstiegspunkten ein Aufstieg in die Klasse 2 möglich. Der Aufstieg von der Klasse 2 in die Klasse 3 benötigt minimal 5 Aufstiegspunkte!
- ❖ In der Klasse 1 muss bei 5 Aufstiegspunkten Team in die Klasse 2 aufsteigen. In der Klasse 2 ist beim Erreichen von 8 Aufstiegspunkten der Aufstieg in die Klasse 3 zwingend!
- ❖ Sollte ein Starter der Klasse 3 - bei drei Turnieren in Folge - weniger als 40 % erreichen, muss er wieder in der Klasse 2 starten.
- ❖ Einen Aufstiegspunkt erhalten alle Starter, welche 85% oder mehr der Gesamtpunktzahl (200) in ihrer Klasse erreicht haben.
- ❖ Die Teilnehmer werden nicht mit einander verglichen – Kriterium ist die mögliche Gesamtpunktzahl 200.
- ❖ Sollten drei Richter einstimmig einen Aufstieg anordnen, so muss das Team beim nächsten Rock'n Dog –Turnier in der nächst höheren Klasse starten.
- ❖ Sollten zwei Richter den Aufstieg anordnen, so kann das Team beim nächsten Rock'n Dog-Turnier in der nächst höheren Klasse starten.

## **Mögliche offizielle Klassen:**

**Einsteigerklasse (für Erst-Starter in den offiziellen Klassen mit vorgegebener Choreo)**

- Klasse 1
- Klasse 2
- Klasse 3
- Lucky dip
- Klasse Junioren (Jugendliche bis 18 Jahre)
- Klasse Senioren (Hunde ab 8 oder Menschen ab 60)
- Klasse Handicap (Hunde bzw. Menschen mit Einschränkung)
- Gruppen: Trio und Quartett

Eine ausgeschriebene Klasse, kommt nur zu Stande, wenn sich mindestens 3 Teams zur Teilnahme melden. Die Klassen 1 – 3 müssen in jedem offiziellen Turnier angeboten werden, unabhängig der Teilnehmerzahl.

### Agility-Geräte

- ✓ Hürde
- ✓ Oxer
- ✓ Weitsprung
- ✓ Reifen
- ✓ Tunnel
- ✓ Mauer

### Jad-Dogs-Geräte

- ✓ Pylone (können für Standfestigkeit auf Platten geschraubt werden) bis zur Schwanzspitze gemessen)
- ✓ Pylonen-Acht (2 Pylonen – können für Standfestigkeit auf Platten geschraubt werden)
- ✓ Bodentarget (Größe: die Körperlänge vom Hund von der Schnauzenspitze)
- ✓ Hocker
- ✓ Trabstangen
- ✓ Tribüne
- ✓ **Bum up – Wall**

### Führfiguren

Bei JAD-Dogs soll der Hund an den Geräten nicht nur den Kreis laufen, sondern verschiedene Führfiguren zeigen. Damit es als Führfigur zählt, muss drei Mal die gleiche Schleife um oder an einem Gerät (egal ob JAD-Dogs oder Agi-Gerät) und die Überleitung in dieselbe Ausgangsposition gezeigt werden. Eine Schleife kann der Hund machen, indem er das Gerät (JAD- oder Agi) arbeitet, oder vorbei läuft. Sollte der Hund beispielsweise außen am Sprung vorbei laufen, so muss er auch an den nächsten zwei Geräten auf die gleiche Art daran vorbei laufen, damit diese Aktion als Führfigur gewertet wird. Zwischen der Schleife und der Überleitung darf auch ein Trick „gepackt“ werden. Allerdings gilt es nur als Führfigur wenn jeweils genau die gleiche Schleife, der gleiche Trick, die gleiche Überleitung in die gleiche Ausgangsposition - mindestens drei Mal hintereinander - gezeigt wird.

### Aufbau der Sprünge

Es besteht die Möglichkeit die Geräte senkrecht zur Kreismitte (also beispielsweise die Sprünge in einem Plus oder einem X) zu platzieren. Des Weiteren ist es auch erlaubt

die Geräte in jeder anderen Form aufzubauen (beispielsweise in Form einer Raute). Es muss lediglich gewährleistet sein, dass der Hund den Kreis ungehindert laufen kann und auch jedes Gerät nutzt.

## **Vorgaben der einzelnen, offiziellen Klassen**

Die Anzahl der Geräte ist frei wählbar, wobei die maximale Anzahl der Geräte am Kreisrand insgesamt (Agility und JAD-Dogs-Geräte zusammen) 8 nicht überschreiten darf. Die Anzahl der Kurz-Tunnel, der Hocker, und die Bum up-Wall, die am JAD-Dogs-Kreis benützt werden darf, ist auf 4 begrenzt.

- **Der Hund darf vor und nach der Darstellung im Ring mit Spielzeug belohnt werden.**
- **Futter darf sich, in den offiziellen Klassen, zu keiner Zeit im Ring befinden.**
- **Die Gesundheit des Hundes steht zu jedem Zeitpunkt im Vordergrund.**

### **Einsteigerklasse**

Diese Klasse ist für all diejenigen die noch nie offiziell gestartet sind. Die Choreographie ist vorgegeben:

Der JAD-Dogs kann aus maximal 8 Geräten formatiert werden. In der Kreismitte steht ein Hocker, der mit in die Choreo eingebaut werden muss. Die vorgegebenen Tricks können am oder auf dem Hocker gezeigt werden.

Der Hund muss in beide Richtungen longiert werden.

Folgende Tricks müssen gezeigt werden: Tipp/Tapp (Pfötchen geben); Beinslalom (oder die 8 durch die Beine); Rom/Wien (der Hund läuft links oder rechts um seinen Hundeführer herum).

### **Klasse 1**

- Der JAD-Dogs-Kreis kann frei gestaltet werden.
- Es müssen mindestens 1 Art von Agi-Gerät und
- 1 JAD-Dogs-Gerät genutzt werden.

### **Klasse 2**

- Der JAD-Dogs-Kreis kann frei gestaltet werden.
- Es müssen mindestens 1 Art von Agi-Gerät und
- 2 Arten von JAD-Geräten (inkl. dem Bodentarget für eine Aktion auf Distanz!) genutzt werden.
- Es muss mindestens eine Führfigur gezeigt werden.

### **Klasse 3**

- Der JAD-Dogs-Kreis kann frei gestaltet werden.
- Es müssen 2 Arten von Agi-Geräten und

- 1 Art von JAD-Geräte und zusätzlich die
- Tribüne **oder** die Trabstangen genutzt werden.
- Es müssen zwei verschiedene Führfiguren gezeigt werden.

### **Lucky dip offiziell**

Gerätevorgabe: 5 Sprünge und 1 Hocker

In der Ausschreibung des Turnieres erfahren die Starter das jeweilige Thema der Lucky dip-Songs. Für die passenden Requisiten und das passende Outfit ist jeder Starter selbst zuständig!

### **Musiklängen:**

In allen Funkklassen darf die Liedlänge zwischen 1 und 5 Minuten variieren. Dabei sollte aber gewährleistet sein, dass dem Hund die Zeit nicht zu lange wird und man die Zeit eben auch zum Belohnen während der Vorführung nützt.

### **Musiklängen in den offiziellen Klassen:**

- Einsteigerklasse: 1:00 – 2:00 Min
- Klasse 1: 1:30 – 2:30 Min
- Klasse 2: 2:15 – 3:15 Min
- Klasse 3: 3:00 – 4:30 Min
- Lucky dip: 2:15 – Songende
- Klasse Junioren: 1:30 – 2:30
- Klasse Senioren und Handicap: 2:15 - 3:15
- Gruppen: 1:30 – 4:30

Bei einer Überschreitung der Songlänge, wird pro Sekunde 1 Punkt von der erreichten Punktzahl abgezogen.

### **Folgende Punkte werden bewertet**

**Bewertung:**    **gesamt max. 200 Punkte zu erreichen = 100%**

<b><i>Artistische Note</i></b>	<b>Gesamtpunkte 100</b>	<b>Max. Punkte</b>
<b>Teamwork</b>	<b>Ausstrahlung Mensch &amp; Motivation Hund</b>	<b>20</b>
<b>Zusammenarbeit</b>	<b>Harmonie &amp; Fluss</b>	<b>20</b>
<b>Dynamik</b>	<b>Tänzerischer Ausdruck &amp; musikalische Interpretation</b>	<b>20</b>
<b>Konzept</b>	<b>Musikwahl &amp; Idee</b>	<b>20</b>

<b>Choreographie</b>	<b>Umsetzung (evtl. Requisiten) &amp; Kostüm</b>	<b>20</b>
----------------------	--	-----------

<b>Technische Note</b>	<b>Gesamtpunkte 100</b>	<b>Max. Punkte</b>
<b>Signalgebung</b>	<b>Hilfen &amp; Ausführung</b>	<b>20</b>
<b>Inhalt - Balance</b>	<b>Bewegungen &amp; Tricks</b>	<b>20</b>
<b>Kreis</b>	<b>Sicherheit &amp; Ausführung</b>	<b>20</b> (40 in Klasse 1 und Einsteiger)
<b>Schwierigkeit</b>	<b>Distanz &amp; Position vom HF</b>	<b>20</b>
<b>Kombinationen</b>	<b>Führfiguren &amp; Gerätenutzung</b> (nur in Klasse 2 und 3 – in Klasse 1 & E. wird der Punkt Kreis dafür doppelt bewertet)	<b>20</b>

18-20 vorzüglich; 14-17sehr gut; 10-13gut;

7-9 befriedigend; 5-8 ausbaufähig; 0-4 ungenügend

<b>Abzüge</b>	<b>Jeweils max. 20 Punkte</b>
1. Bellen (bzw. Lautäußerungen)	
2. Manipulation	
3. Requisiten falsch benützt oder zu wenig	
4. Tiergesundheit	
5. Unfaire Behandlung	

**Anmerkung:**

---



Dieser Richter empfiehlt einen Aufstieg in die nächst höhere Klasse 0

Dieser Richter ordnet einen Aufstieg in die nächst höhere Klasse an 0

## **Disqualifikationen**

Eine Disqualifikation erfordert die Einstimmigkeit aller Richter. Sie ist nicht anfechtbar! Bei einer Disqualifikation liegt es im Ermessen der Richter, ob sie den Tanz als Trainingsrunde beenden lassen. Oder ob der Ring unverzüglich verlassen werden muss. Auch wenn ein Tanz nach einer Disqualifikation noch als Trainingsrunde beendet werden darf, darf zu keiner Zeit Futter mit in den Ring genommen werden. Der Hund darf aber noch mit Spielzeug im Ring belohnt werden.

Verlassen des Ringes: Der Hund darf den Ring nach Beginn der Musik nicht mehr verlassen.

Die Verwendung von Trainingshilfen, in den offiziellen Klassen, während des Tanzes, hat eine Disqualifikation zu Folge.

### Versäubern des Hundes im Ring

Versäubert sich der Hund im Ring während der Vorführung, führt dies zur Disqualifikation. Auch das Markieren im Ring hat zu jeder Zeit eine Disqualifikation zu Folge.

### Unfaire Behandlung des Hundes

Bei einer massiven unfairen Behandlung des Hundes, können die Richter die Darbietung sofort unterbrechen und das Team disqualifizieren.

### **Auswahl und Einsatz der Geräte (Agility- und JAD-Geräte):**

Die Geräte dürfen je nach Klasse frei gewählt werden. Sie können am Kreisrand oder auch in der Kreismitte platziert werden. Der JAD-Dogs-Kreis kann also frei gestaltet werden. Die Geräte die der HF sich aussucht, sollen zum Einsatz kommen und es wird bewertet wie, exakt und sauber der Hund an diesen arbeitet.

### **Kreis (Distanzarbeit):**

Zeigte das Team ein Führen auf Distanz. Wurde der Kreis körperunabhängig geführt? Zeigte das Team verschiedene Führfiguren (nur in den höheren Klassen nötig), wie schwierig war die Kreisarbeit?

### **Genauigkeit am Kreis:**

Es wird bewertet, wie gut der Kreis gewahrt wurde und wie sauber am Kreis gearbeitet wurde.

### **Signalgebung (Führhilfen) und Körperunabhängigkeit:**

Je weniger Führhilfe der Hund von seinem Menschen benötigt, umso besser wird dieser Punkt bewertet. Je höher die Klasse, desto weniger deutlich sollten die Hilfen erkennbar sein. In den höheren Klassen soll der Mensch zeigen, dass er sich unabhängig bewegen kann und der Hund sich von den Bewegungen des Hundeführers nicht irritieren lässt. Der Mensch kann dazu stehen bleiben während der Hund läuft, er kann in die Gegenrichtung laufen, er kann dem Hund hinterher laufen, sich drehen oder tanzen. Der Hundeführer kann verschiedenen Ebenen zeigen (sitzend, kniend, liegend, erhöht stehend).

### **Balance und Inhalt :**

JAD-Dogs ist eine Hundesportart, bei der temporeiche und ruhige Aktionen abwechseln sollen. Bei diesem Punkt wird bewertet, wie gut und harmonisch Beides miteinander kombiniert wurde.

Wie viele verschiedenen Bewegungen, Führfiguren, Tricks und Fußarbeit wurde gezeigt.

### **Teamwork und die Motivation des Hundes:**

Wünschenswert ist ein konstant, motivierter und konzentrierter Hund mit viel Spaß am Ganzen.

## **SONSTIGES**

### **Die Richter haben zu entscheiden, ob der nächste Start in der nächst höheren Klasse erwünscht oder gefordert wird!**

Sollten 2 Richter dies wünschen, so muss das im Lizenzheft notiert werden. Sollten mindestens zwei Richter bei zwei Starts den Aufstieg in die nächst höhere Klasse gewünscht haben, so ist das wie eine Forderung zu bewerten. Somit muss das Team, beim nächsten Start, in der nächst höheren Klasse starten.

Sollten 2 Richter den Aufstieg gefordert haben, so muss bereits beim nächsten Start der Aufstieg, in die nächst höheren Klasse erfolgen. Auch dies wird im Lizenzheft notiert!

## **Richter**

Die Entscheidung der jeweiligen Richter ist endgültig und kann nicht angefochten werden. Die Teilnehmer akzeptieren, dass das Richten trotz größtmöglicher Sorgfalt von Seiten der Richter immer eine subjektive Entscheidung bleibt.

Alle Trainer, die die Ausbildung zum JAD-Dogs-Hundetrainer (eingetragener und geschützter Name) absolviert haben, haben mit dieser Ausbildung auch gleichzeitig den Richterstatus erworben.

Alle Richter bzw. JAD-Dogs-Trainer müssen mindestens einmal alle zwei Jahre, eine zweitägige JAD-Dogs-Fortbildung absolvieren. Somit wird gewährleistet, dass die Richter und die Trainer immer auf dem neuesten Stand sind.

Bei einer Starteranzahl unter 30 Teilnehmern in den offiziellen Klassen – ist die Beurteilung durch einen Richter ausreichend.

Ab 30 offiziellen Teilnehmern ist die Beurteilung durch zwei Richter erforderlich.

Bei der Beurteilung durch nur einen Richter, muss nach max. 10 Startern, mindestens eine Pause von 30 Minuten eingehalten werden.

Hunde die während der Vorführung Schmerzen haben, können von den Richtern ausgeschlossen werden.

## Disqualifikationen

Eine Disqualifikation erfordert die Einstimmigkeit aller Richter. Sie ist nicht anfechtbar! Bei einer Disqualifikation liegt es im Ermessen der Richter, ob sie den Tanz als Trainingsrunde beenden lassen. Oder ob der Ring unverzüglich verlassen werden muss. Auch wenn ein Tanz nach einer Disqualifikation noch als Trainingsrunde beendet werden darf, darf zu keiner Zeit Futter mit in den Ring genommen werden. Der Hund darf aber noch mit Spielzeug im Ring belohnt werden.

## Ablauf

- Jeder Starter muss, innerhalb der angegebenen Meldezeit, sich und seinen Hund an der Meldestelle anmelden.
- Hierfür muss jeder Starter eine CD mit seinem Lied abgeben (bitte pro Start eine CD mit nur einem Lied darauf). Eine weitere CD soll jeder Starter für den Notfall greifbar haben.
- Das Lied sollte bereits auf die entsprechende Liedlänge gekürzt sein – es ist sehr schade, wenn kein klarer Schluss erkennbar ist und das Team nur den Tanz einstellt.
- Jeder Starter muss jederzeit den Impfausweis seines Hundes parat haben.
- Läufige Hündinnen können nur ganz am Schluss starten. Wenn eine Hündin kurzfristig läufig wird und der Hundeführer möchte deshalb nicht starten, so kann die Startgebühr nicht zurück gefordert werden.
- Jeder Teilnehmer kann in einer Fun- und zugleich in einer offiziellen Klasse starten. Allerdings dürfen es max. 3 Tänze pro Hund und Tag sein.
- **Anmeldungen sind immer verbindlich. Die Startgebühr muss auch bei Nichterscheinen (egal aus welchen Gründen) beglichen werden.**
- Jeder Teilnehmer erhält automatisch bei einem offiziellen Erst-Start seine persönliche Leistungsurkunde, in der alle Starts eingetragen werden.
- Auf Wunsch kann für 2,-€ ein Leistungsheft erworben werden.
- Jeder Starter muss, am Tag des der Teilnahme, seine Leistungsurkunde an der Meldestelle vorlegen.

## Organisation eines Turniers

Der Veranstalter kann, muss jedoch nicht alle Fun-Klassen anbieten. Er kann weitere Funklassen erfinden und ausschreiben. Der jeweilige Veranstalter kann läufige Hündinnen zulassen, muss aber nicht!

Der Organisator muss für ein offizielles Turnier die Anwesenheit von 2 Ringrichtern (bei einer Starterzahl von maximal 20 offiziellen Startern) und mindestens 3 Ringrichtern (bei einer offiziellen Starterzahl von mehr als 20 Teams) gewährleisten.

Für die Ausrichtung eines Fun-Turnieres ist nur die Anwesenheit eines Richters erforderlich. Der Organisator muss gewährleisten, dass sämtliche Geräte vor Ort sind (bis auf die Bodentarget, diese muss jeder Teilnehmer selbst mitbringen).

Es ist dem Veranstalter frei gestellt ob er die offiziellen Klassen Senior-, Junior, Gruppen, Lucky Dip mit anbietet (dies sollte in der Ausschreibung geklärt werden). Die offiziellen Klassen 1, 2 und 3 müssen angeboten werden – sofern es sich nicht nur ausschließlich um ein Fun-Turnier handelt.

### **Vor dem Turnier**

Bei der Ausschreibung sollen alle angebotenen Klassen aufgelistet sein. Der Veranstalter soll nach den Funkklassen den Boden reinigen (wenn die offiziellen Klassen im Anschluß angeboten werden).

Vor der Eröffnung des Turniers soll ein Briefing für die Starter gemacht werden, bei dem nochmals alle wichtigen Informationen und der Ablauf erklärt werden. Dies kann von dem Organisator oder einem Richter durchgeführt werden.

### **Teilnehmer**

Bei mehr als 16 Teilnehmern pro Klasse wird die jeweilige Klasse geteilt. Beide Klassen werden danach einzeln gewertet und rangiert.

### **Ringsteward**

Mindestens ein Ringsteward ist für den Ablauf im und um den Ring zuständig. Er sorgt für die Einhaltung der Regeln im und um den Ring und schickt die Teams zur richtigen Zeit in den Ring. Zwei Kreishelfer werden für den Aufbau des Kreises benötigt.

### **Musik**

Jeder Starter hat seine Musik auf CD oder Daten-Stick – entsprechend gekennzeichnet - mitzubringen. Auf einer CD soll sich nur dieses eine Lied pro Start befinden. Eine Sicherheits-CD soll der Starter, griffbereit für den Notfall, bei sich aufbewahren. Auf dem Datenträger muss der Song unbedingt als MP3-Format abgespeichert sein.

Der DJ kontrolliert die jeweiligen Musiklängen und informiert die Richter bei zu langen oder zu kurzen Liedern.

## **Wertungsbögen und Ranglisten**

Die schriftlichen Hinweise für Fun-Starter, werden den Teilnehmern nach dem Turnier ausgeteilt. Die Leistungen der offiziellen Starter werden auf den ausgeschriebenen Leistungsurkunden eingetragen.

## **Stargebühr**

Es wird empfohlen für einen Erststart (am jeweiligen Turnier) 25,-€ und für jeden weiteren Start 20,-€ zu verlangen.