



# **FCI agilitykomité**

## **Retningslinjer for agilitydommere**

- *Versjon 01.01.2018*

## Innhold

1	Introduksjon .....	3
2	Grunnleggende kriterier for dommeren .....	3
3	Etikk ved dømming .....	3
4	Oppførsel .....	4
5	Personlige ting .....	4
6	Forberedelser før en konkurranse .....	4
7	Orientering til ringpersonalet .....	5
7.1	Skriver og seer .....	5
7.2	Sekretariat/Data (utregner av resultater) .....	5
7.3	Innroper .....	5
7.4	Tidtakere .....	5
7.5	Banemannskap .....	6
8	Briefing av deltakerne .....	6
9	Tegning av baner .....	6
10	Banebygging .....	13
11	Standardtid og maksimaltid .....	14
12	Dømming .....	14
13	Dømming av enkelthindre .....	16
13.1	Høydehopp .....	16
13.2	Kontakthinder .....	16
13.3	Lengde .....	17
13.4	Slalåm .....	17
14	Bedømmingssituasjoner .....	18
14.1	Vegringer og etterfølgende bedømmelse .....	18
14.2	Kontaktfelt, vegringer og feil .....	24
14.3	Dømming av avhopp på vippe .....	26
14.4	Feltdommer på oppgang av bom .....	27
15	Diverse .....	28
15.1	Disk .....	28
15.2	Vegringer .....	28
15.3	Startsekvens .....	28
15.4	Omløp .....	28

## 1 Introduksjon

Disse retningslinjene er ment å hjelpe dommere i alle land som er medlem av FCI, slik at de kan lese/forstå reglene på samme måte.

De er ikke ment å endre eller legge til noe på agilityreglene.

FCI sin Agility judging guidelines på engelsk står over alle oversatte versjoner. Forskjellige oppfatninger kan være forårsaket av oversettelse til de forskjellige språk.

Retningslinjene er satt sammen slik at nye forslag kan legges til.

Forslag til endringer kan sendes inn 6 uker før det neste møte i FCI sin agilitykommisjon, gjennom det enkelte lands FCI-delegat.

På grunn av dette skal dommerne alltid bruke den siste versjonen av disse retningslinjene.

## 2 Grunnleggende kriterier for dommeren

En agilitydommer bør alltid ha i tankene at agility skal være gøy for hunden, føreren og tilskuerne.

En agilitydommer skal kunne tegne og sette opp en bane med rett vanskelighetsgrad.

En agilitydommer skal selv ha deltatt med en hund slik at hun/han vet hvordan det er å være en agilitydeltager.

En agilitydommer skal alltid være rettferdig og oppriktig. Personlige følelser bør ikke påvirke hennes/hans avgjørelser.

En agilitydommer bør ikke være usikker, men sikker og høflig.

En agilitydommer bør kunne ta raske og sikre avgjørelser.

En agilitydommer bør være i stand til å justere sitt baneoppsett på et øyeblikk, for eksempel på grunn av værforhold eller underlaget på banen.

## 3 Etikk ved dømming

Når man dømmer bør dommeren opptre strengt, men rettferdig og alltid høflig.

Dommeren bør opptre kompetent og upartisk, og uten dramatiske fakter.

Dommeren skal ikke prøve å se en feil i alle detaljer. I tvilstilfeller skal tvilen komme hunden og føreren til gode.

En agilitydommer bør opptre konsekvent og dømme alle deltagere på samme måte.

Dommeren bør alltid være konsentrert og gjøre sine beslutninger uten å tvile. Hun/han står alltid ved sine avgjørelser.

Dommeren forholder seg kun til reglene og retningslinjene.

En dommer bør aldri gå inn i en diskusjon med en deltager i ringen. Hvis nødvendig så kan hun/han fortelle føreren eller vise hvorfor vedkommende ble disket.

Dommeren kan diskutere sine avgjørelser eller banedesign med deltagerne, men kun etter at dømmingen er avsluttet.

En dommer kritiserer ikke en avgjørelse eller oppførsel til en kollega åpent, men forsøker heller å snakke med vedkommende på tomannshånd.

En dommer er alltid oppmerksom på at hun/han må gå foran som et godt eksempel, så vel når man dømmer som når man ikke dømmer.

## 4 Oppførsel

En agilitydommer skal alltid være kledd i egnet antrekk og på en måte som skiller henne/ham fra deltagerne.

Agilitydommeren skal ikke ha på noe som viser hans/hennes tilknytning til klubber, utøvere eller sponsorer.

En agilitydommer bør alltid oppføre seg sømmelig, samt oppføre seg som en verdig representant for agilitysporten.

En agilitydommer skal vise feil og vegringer tydelig med håndsignal. Armen skal løftes tydelig over hodet. Startsignal og disk skal signaliseres tydelig slik at verken føreren eller tilskuerne er i tvil om avgjørelsen.

En agilitydommer bør ikke gå inn i diskusjon med deltagerne eller tilskuere angående dommeravgjørelser.

## 5 Personlige ting

Det anbefales at en agilitydommer skal ha med seg følgende:

- Signaturstempel
- Fløyte (2 stk. - en som backup)
- Banetegninger
- Stoppeklokke (i tilfelle en stoppeklokke eller det elektroniske tidtagersystemet ikke virker)
- Regler og retningslinjer som gjelder i det landet der konkurransen avholdes
- Målehjul
- Målebånd
- Personlig utstyr for å måle hunder

## 6 Forberedelser før en konkurranse

En agilitydommer skal før stevnet ha kontakt med en ansvarlig representant for arrangørklubben for å avklare følgende:

- Hvilke regler som gjelder.
- Utseende og størrelsen på ringen der konkurransen skal avholdes, hvor sekretariatet skal være og hvor de forventer at mesteparten av tilskuerne kommer til å være (kanskje til og med en tribune).
- En liste over tilgjengelige hinder og bekreftelse på at alle hindrene er i henhold til reglene.
- Hvilke størrelser og klasser som skal dømmes. Hvor mange deltagere som skal dømmes i hver klasse.
- Antallet på hjelpere i ringen.
- Tidsskjema.
- Plassering av start og mål i ringen.
- Om tidtaking er manuelt eller elektronisk.
- Om dommeren skal gjøre kopier av banetegningene tilgjengelig. En banetegning skal kun leveres til banemannskap en halvtime (maksimum) før bygging av bane.

## 7 Orientering til ringpersonalet

Ringpersonell og hjelpere skal orienteres fullt ut slik at de vet hva som forventes av dem. Denne gjennomgangen kan gjøres mindre omfattende, eventuelt gjøres av arrangøren dersom denne er erfaren som stevnearrangør.

### Viktig:

**Skriveren og tidtageren kan ikke byttes ut før en hel klasse er ferdig.**

Banebyggerne og ringpersonalet skal brifes om følgende:

### 7.1 Skriver og seer

- Hvordan dommeren markerer feil, vegringer og disk.
- Hvordan kritikkskjemaet skal fylles ut.
- Seeren skal alltid se på dommeren, aldri på hunden, og fortsette å se på dommeren helt til hunden er ferdigdømt.
- Hvor dommeren vil være i banene under bedømmelsen.
- Hvor seer skal være for alltid å kunne se dommeren, eventuelt flytte seg om det er nødvendig.
- Hvordan hun/han vil la dommeren få vite når tre vegringer er dømt.

### 7.2 Sekretariat/Data (utregner av resultater)

- At dommeren vil sjekke resultatene underveis i konkurransen.
- Kritikkskjemaene skal ligge i startrekkefølgen.
- At dommeren må informeres med en gang om det oppstår et problem.

### 7.3 Innroper

- At hun/han er ansvarlig for at riktig rekkefølge blir opprettholdt.
- At det alltid skal være 3 til 5 hunder og førere i startområdet.
- At hun/han skal skrive ned IM (ikke møtt) ved siden av navnet til deltageren.
- Dommeren vil forklare nøyaktig om når hun/han vil at neste hund og fører skal komme inn i ringen.

### 7.4 Tidtakere

- Forklar når tiden skal startes og stoppes.
- Forklar at tiden skal startes når hunden hopper første hinder, eventuelt går under hoppepinne eller utenom det første hinderet og krysser startlinja.
- At tiden **aldri** skal stoppes før hunden har krysset mållinja (unntatt når hunden er disket).
- Tiden stoppes når hunden fullfører det siste hinderet på korrekt måte. Dette betyr at hunden hopper hinderet fra riktig side (selv om pinnen rives – feil!). Løpet er ikke ferdig og tiden må ikke stoppes dersom hunden går under siste hoppepinne eller passerer på siden av hinderet.
- At tiden som blir oppgitt til skriveren alltid skal oppgis i 1/100dels av et sekund (med to desimaler?)
- At starteren kan frigi hunden fra startlinja etter at dommeren har gitt klarsignal.
- Hvis en hund går over makstiden skal tidtageren tydelig signalisere dette.
- Tidtakere skal stå på samme sted ved henholdsvis start- og målhinder for alle hundene i klassen.

- At tidtakeren kan resette stoppeklokka først etter at hun/han er helt sikker på at skriveren har skrevet ned tiden (vis skriveren stoppeklokka slik at hun/han kan skrive ned tiden på kritikkskjemaet).
- At den manuelle tiden skal brukes når den elektroniske tidtakingen ikke virker.

## 7.5 Banemannskap

- Skal rette ut pølsa etter hver hund som har løpt igjennom den og sjekke det delbare hjulet etter at hver hund har løpt banen.
- Være sikker på at de hindrene de har ansvaret for ser likedan ut for hver hund.
- At høyden på hindrene er den samme for hver hund.
- At de ikke kan gå fra sitt ansvarsområde før hele klassen er ferdig.
- At kontaktfeltene bør rengjøres og selve underlaget holdes i orden med jevne mellomrom dersom omstendighetene krever det (for eksempel om man løper på sand).

## 8 Briefing av deltakerne

Dersom dommeren ønsker å informere deltakerne, bør han/hun:

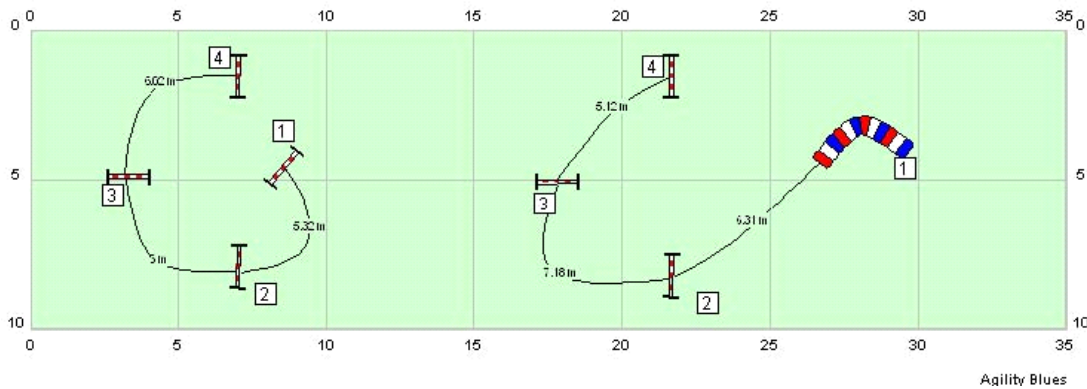
- Finne ut om det er behov for oversettelse.
- Informere deltagerne om banelengden samt standardtid og makstid.
- Vise hvordan startsignalet vil bli gitt.
- Vise hvordan feil, vegringer og disk blir anvist og hva som skjer dersom man blir disket.
- Minne førerne på at de kan fortsette løpet sitt så lenge dommeren ikke sier at de skal stoppe.

## 9 Tegning av baner

- A) Banen skal tegnes i korrekt målestokk og må være tilgjengelig, om mulig med kopier, på konkurransedagen.
- B) Minimumsdistansen **for hundens linje** mellompåfølgende hinder er 5 meter (4 meter i small). Maksimumsdistansen målt som en **direkte linje** mellom påfølgende hinder er 7 meter.

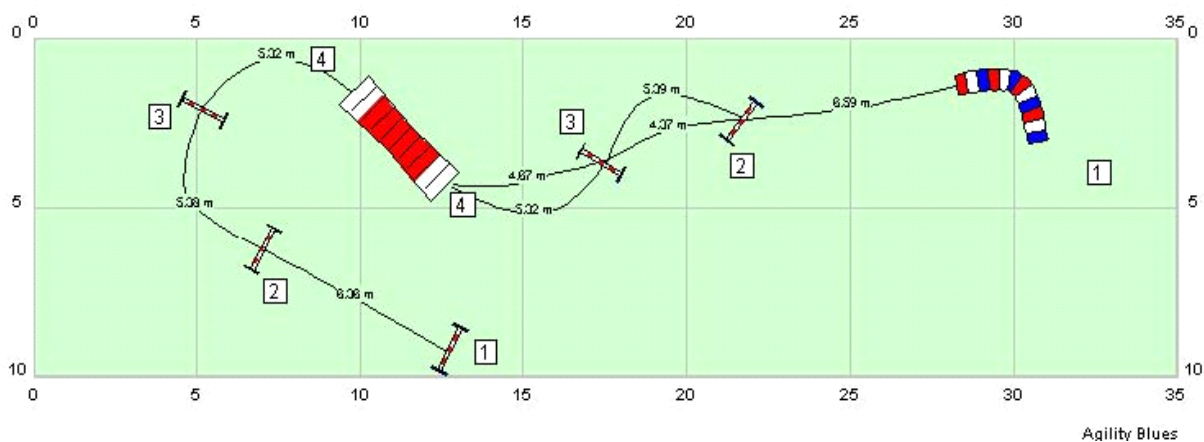
Begge avstandene skal måles fra punktet der det er mest sannsynlig at hunden vil forlate hinderet til punktet der det er mest sannsynlig at hunden starter neste hinder. For hoppehinder er dette midten av hoppepinnen. For tunneller, kontaktfelt, slalåm osv., er dette det naturlige start- og slutt punktet for hinderet.

Minimumsavstanden skal måles der det er mest sannsynlig at de fleste av hundene vil løpe, ikke på linja der dommeren vil foretrekke at hundene løper for at man skal overholde distansereglene.



Agility Blues

Hinderkombinasjonene 2-3-4 er eksakt den samme i begge situasjoner, men fordi løpebanen frem til hinder 2 er en annen og farten til hunden er høyere, vil avstanden mellom 2-3 ikke være den samme i de to eksemplene. Forskjellen i fart og løpebanen endrer linja som hunden vil ta med omtrent en meter mellom hinder 2-3 i de to eksemplene.



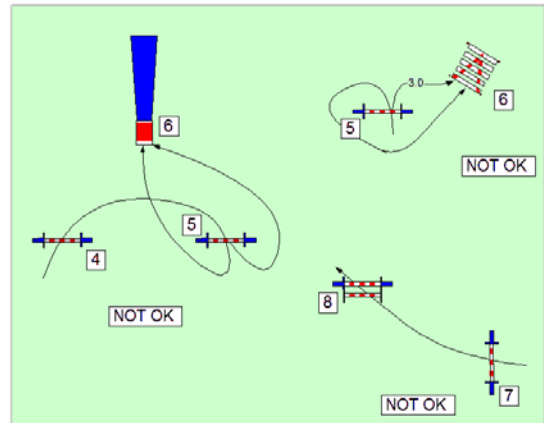
Agility Blues

Hinderkombinasjon 3-4 er eksakt den samme fra venstre som fra høyre. Avstand og vinkelen 2-3 er den samme på begge sider av mønet. Starter man på venstre side, er avstanden mellom hindrene korrekt i forhold til reglene.

Starter man fra høyre side, kan dommeren måle avstanden - og holde seg innenfor regelverket – hvis hun/han følger samme linje hun/han fulgte når man startet fra venstre. Men de fleste hunder vil følge en linje hvor avstanden vil være kortere enn angitt i regelverket. Situasjonen kan være farlig fordi hunden vil forsøke å ta mønet i stor fart med en for kort avstand til å forberede seg på å ta mønet (mønet har en vinklet oppgang).

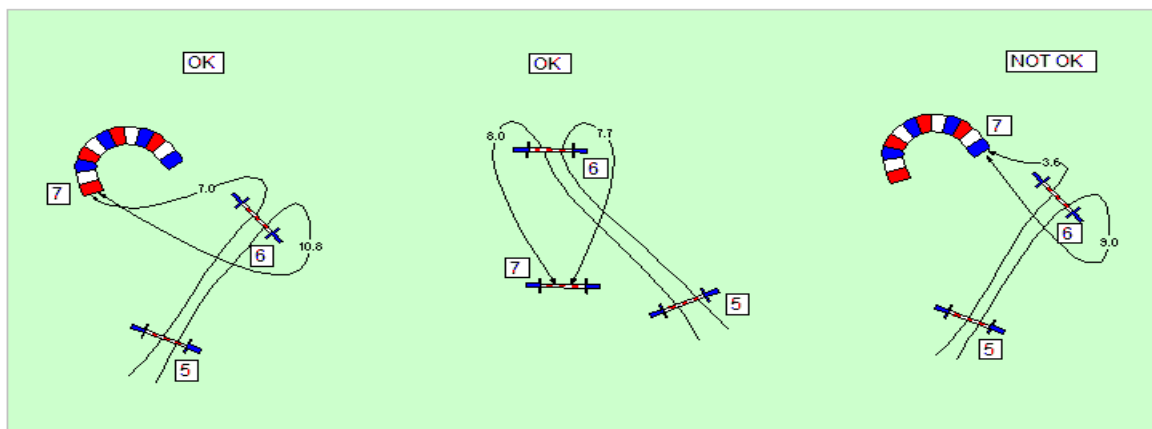
- C) Av sikkerhetsmessige grunner skal hunden ha en rett ansats inn mot lengden, hjulet, dobbelthinderet og pølsa (også rett linje videre). Man skal også tenke på hundens inngang og fart i forhold til kontakthindrene, som vist på eksempelet over.

Eksempelet til høyre: alle tre er eksempler på dårlige situasjoner – de to øverste har to linjer, hvorav en kan være farlig. Dommeren skal ikke risikere at en hund tar feil linje. Det nederste eksempelet er selvforklarende.



Agility Blues

- D) Om det er to forskjellige linjer som hunden kan ta til neste hinder, skal den korteste linja overholde regelen om minimumsdistanse.

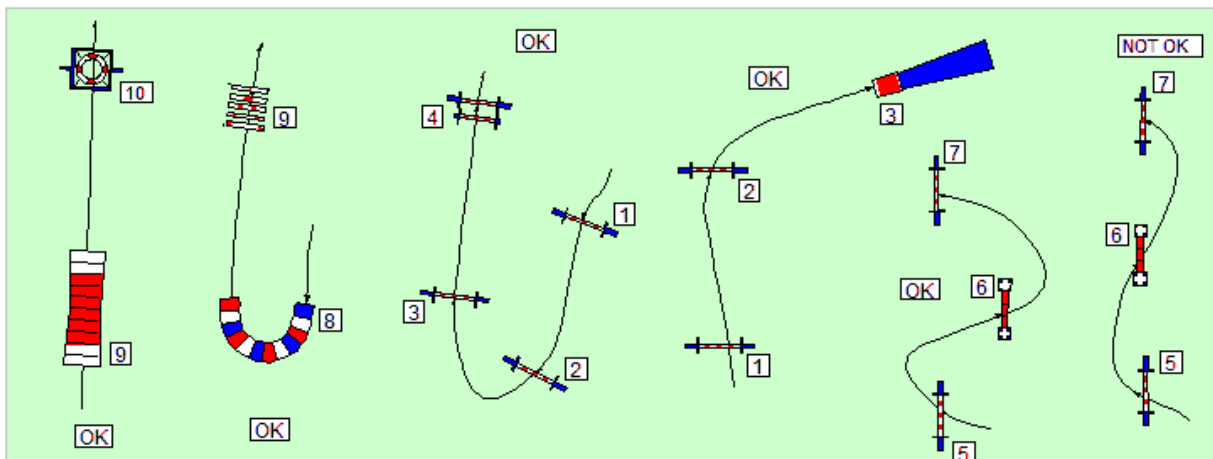


Agility Blues

- E) Av sikkerhetsmessige årsaker skal muren plasseres slik at det ikke er fare for at hunden treffer tårnet når den hopper. Skarpe svinger foran eller at hunden kommer i vinkel inn til muren skal unngås.

Naturlig rett vei inn mot de hindrene som skal ha dette:



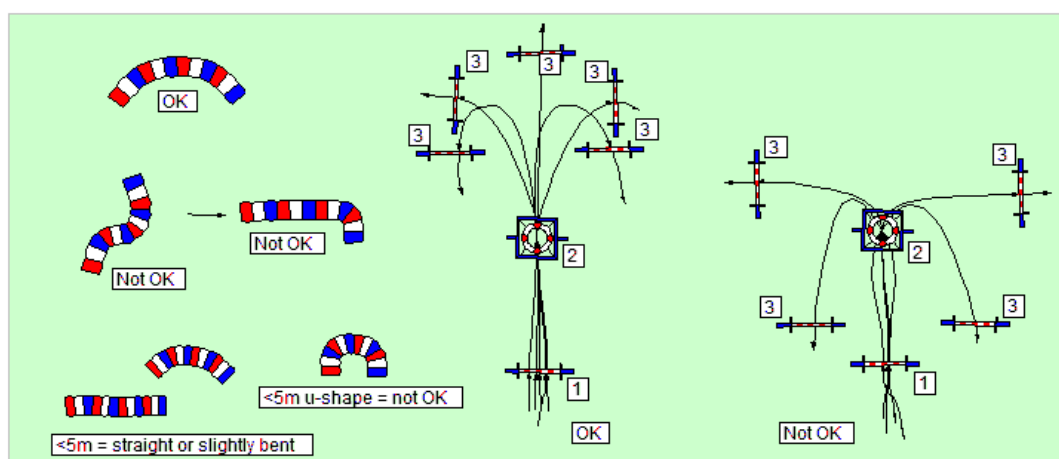


Agility Blues

- 1) Naturlig rett vei inn mot hjulet fra et kontakthinder = OK, en veldig tydelig situasjon
- 2) Naturlig rett vei inn mot lengdehinderet fra tunnelen = OK, nok en veldig tydelig situasjon
- 3) Naturlig rett vei fra hinder 3 til dobbelthindret, hunden har allerede en naturlig rett vei inn mot dobbelthindret mens det hopper hinder 3 (linje fra der hunden lander etter hinder 3 gir hunden naturlig rett vei)
- 4) Veien til pølsa = OK
- 5) Linja fra landingspunktet inn mot hinder 6 resulterer i en sikker vei inn mot muren = OK
- 6) I dette tilfellet (serpentiner) er linja fra landingspunktet etter hinder 5 mot hinder 6 for skarp inn mot muren = anses farlig for hunden, risikerer å treffe tårnet på muren

Når det gjelder retning inn mot de hindrene som skal ha rett vei inn mot seg, må du tenke på linja OG farten på hunden fra det foregående hinderet.

#### F) Tunell og hjul

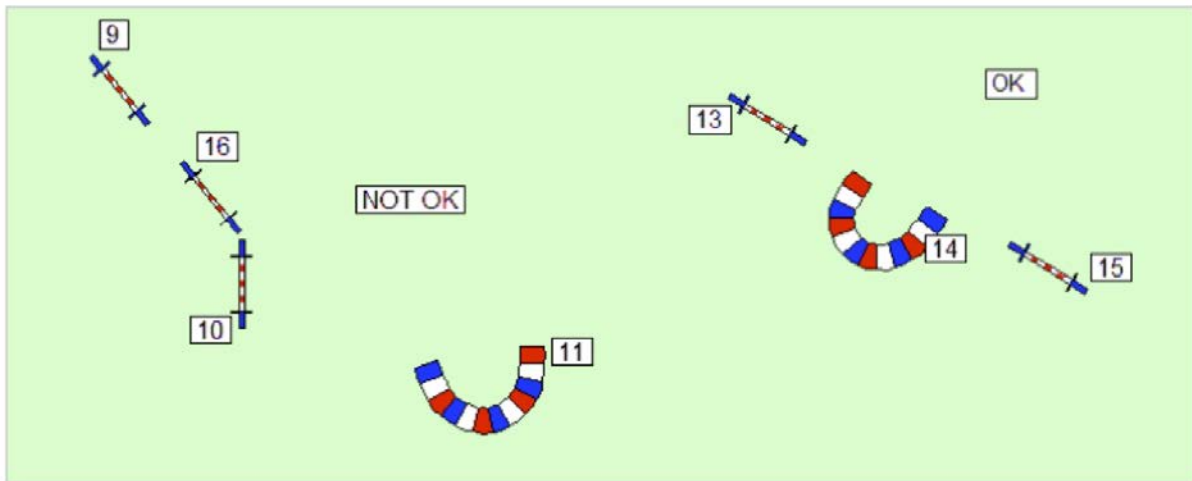


Agility Blues

- Tunellen må alltid strekkes ut til full lengde.
- Tunellen kan bare vinkles i en retning = INGEN S-former.
- Tuneller som er kortere enn 5 meter bør ikke ha mer enn 90 graders vinkel (eksempler til venstre).

- Unngå skarpe svinger etter hjulet. Alle eksempler i midten er OK. Til høyre er svingene for skarpe.

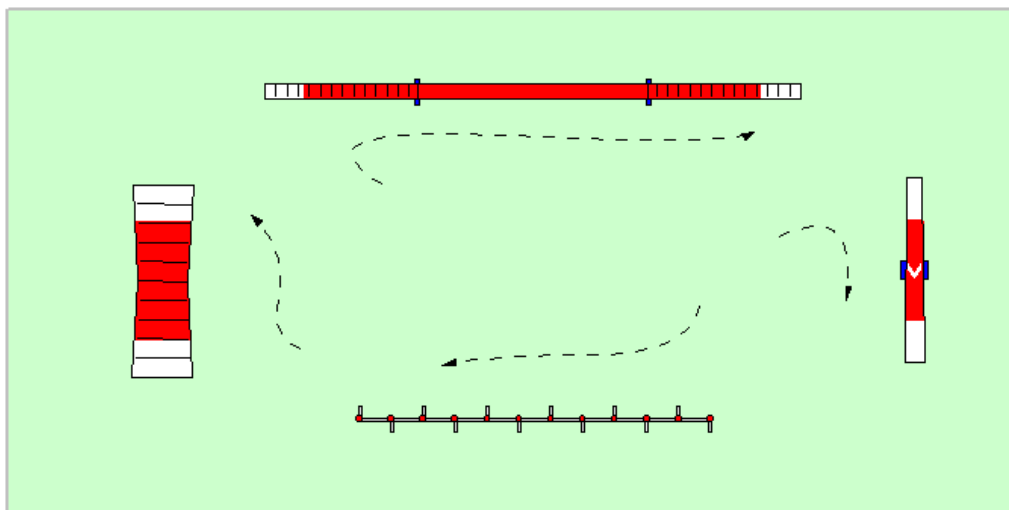
G) Vær oppmerksom på at førerne skal kunne passere alle hindre på begge sider. Avstanden mellom hvert hinder på banen bør være minst en meter (tunell under stige eller møne er eneste unntak).



H) Andre hinder enn hopp og dobbelthinder kan klassifiseres som enten primær eller sekundær hindre:

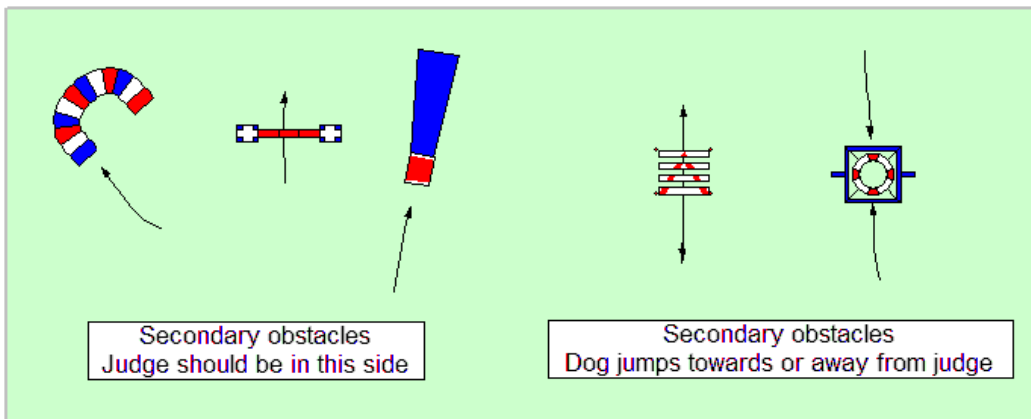
**Primærhindre:** møne – bom – vippe – slalåm

Dommeren skal alltid forsøke å være nær nok hunden i det den utfører disse hindrene (uten å være i veien for føreren).



Agility Blues

## Sekundærhindre: tunell – pølse – hjul – lengde – mur

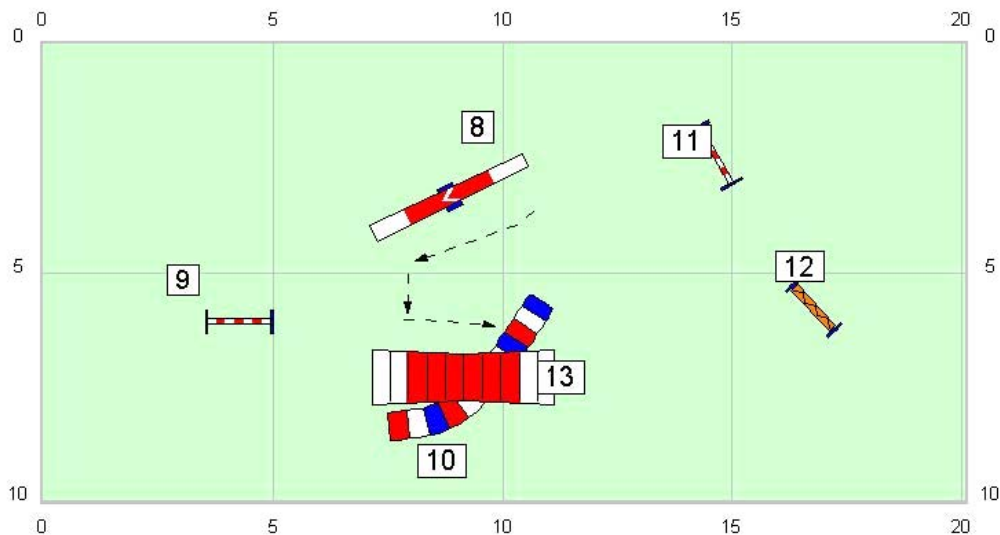


Agility Blues

Ved tunell, pølse og mur bør dommeren passe på å plassere seg slik at hun/han kan se vegringer, hund som kommer ut igjen eller ikke går inn riktig.

Ved hjul og lengde bør dommeren plassere seg slik at hunden hopper mot eller fra henne/ham.

Vanskeligheter ved bruk av sekundærhindre i en bane:

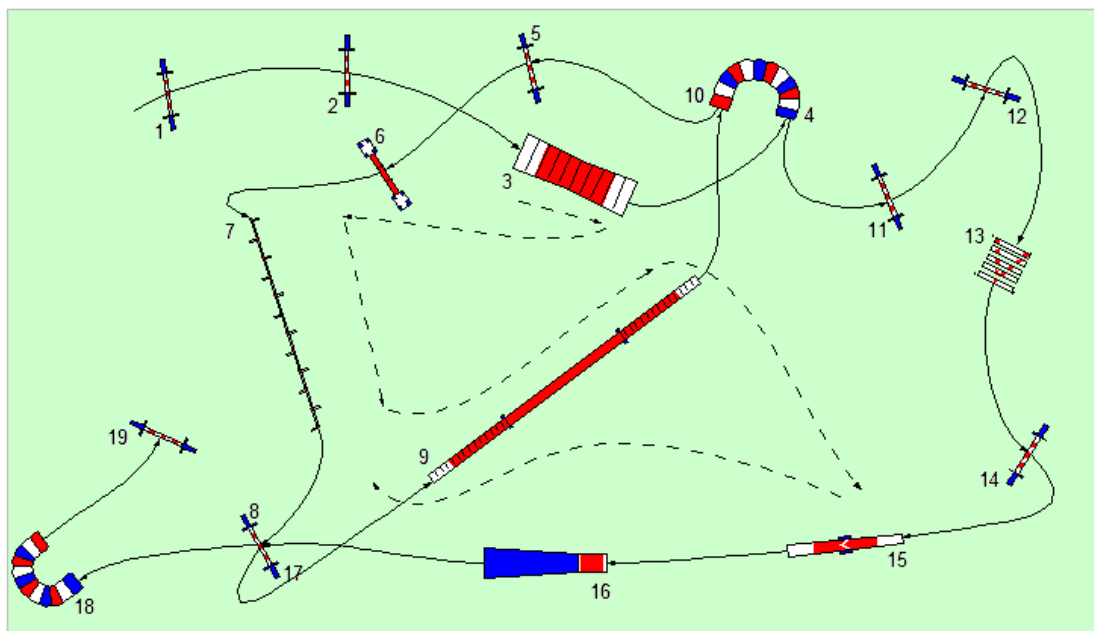


Agility Blues

Dommeren kan ikke se inngangen på tunellen (10), og kan heller ikke se mulige vegringer på mur (12).

### Andre hindre

Vanlige hopphindre eller dobbelthinder skaper ingen spesielle problemer for dommeren. Dommeren må dog være klar over at disse hindre bør sees fra en svak vinkel for å kunne se hinderpinnene som faller ned eller mulige vegringer.



Agility Blues

Dommeren venter langs primærhinderet 3, ser kontaktfeltene, venter til hunden går inn i tunnelen, flytter seg så til korrekt vinkel for å se inngangen på slalåmen, følger hunden til bommen, venter ved oppgangen og flytter seg sammen med hunden til nedgangen. Dommeren venter til hunden går inn i tunnelen og flytter seg (mens hunden utfører 11-12) til 15 (hvor hun/han har god sikt til lengden) og etter 15 – det siste primærhinderet – sjekker hun/han inngangen til pølsa). Hun/han flytter seg så sakte mot triangelen 7-9 og ser at hunden går inn i tunell 18.

I) Retningslinjer for banetegning

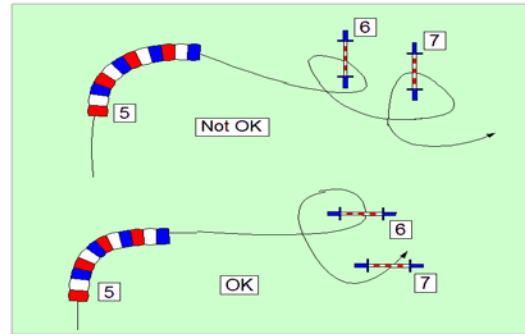
- Banen bør være laget slik at dommeren kan dømme i et normalt tempo uten å løpe i banen. Det er mye vanskeligere å fokusere på bomfeltet mens man løper.
- Det skal aldri se ut som om dommeren ikke klarer å håndtere farten til hunden.
- Banen skal ha rett vanskelighetsgrad.
- En bane skal ha god flyt og være trygg. Når dommeren skal ta hensyn til sikkerhet på banen, bør hun/han også tenke på hinder som leder til disk.

J) Følgende bør unngås:

- Plassering av 2 primærhindre etter hverandre.
- Å dømme primærhinder fra for stor avstand – 5-8 meter er anbefalt.
- Skarpe svinger på banen, som får fører inn i dommerens bane – spesielt etter et felthinder eller slalåm.
- Dobbelthinder brukt mer enn en gang i banen.
- Mindre enn 6 (med primærhindre) eller 8 (uten primærhindre) hindre mellom 1. og 2. gang et hinder brukes.

K) En bane bør designes slik at:

- Hinder som medfører disk bør ikke medføre fare for hunden (eksempelet øverst: en misforståelse eller manglende kontroll på hunden, kan føre til at hunden hopper hinder 6 fra feil side og rett inn i hinder 7).
- Det er morsomt å se på for tilskuere.
- Den kan dømmes uten problemer.
- Banen har flyt, selv i de høyere klasser (standardtiden kan også være en vanskelighet).



Agility Blues

L) Tid spares når:

- Banen kortes ned.
- Utgangen brukes på en effektiv måte slik at neste hund kan starte tidlig.
- Start og mål er på forskjellige steder (få noen til å plassere hundens bånd nærmere mål).
- Skriver og tidtaker er plassert nær hverandre.
- Start- og målhinder er plassert nær inn- og utgang av ringen.
- Bannedesignen forhindrer føreren fra å gå alt for langt ifra før hunden startes.

## 10 Banebygging

Dommeren overvåker alltid banebyggingen personlig.

Værforhold eller forhold vedrørende underlag kan tvinge frem endringer fra banetegningen.

Dommeren bør ikke bruke hinder som ikke overholder standard ifølge FCI-reglementet.

Av hensyn til hundens sikkerhet, bør dommeren alltid inspisere hinderparken for å forsikre seg om at ingen av hindrene utgjør en fare. Defekte hinder skal ikke brukes.

Om mulig, bør dommeren sørge for å merke posisjonen til alle hindre som potensielt kan flytte på seg når hunden gjennomfører hinderet.

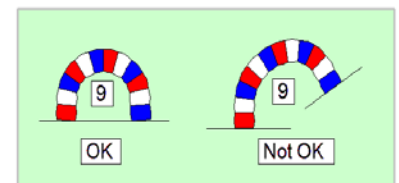
Etter at dommeren har gitt ønskede opplysninger til utøverne og banevandring er fullført, er det ikke tillatt med endringer av banen eller maksimaltid (heller ikke av standardtiden, dersom denne er blitt opplyst av dommeren).

Pinnene som markerer hjørnene til lengdehoppet skal plasseres på en slik måte at de kan plasseres tilbake på nøyaktig samme posisjon dersom de veltes.

Nummerskilt bør plasseres slik at de ikke er i veien for verken hund eller fører under løpet.

En U-formet tunell er det eneste hinderet hvor nummeret kan plasseres i midten for å indikere at det kan tas fra begge sider – i et slikt tilfelle må vegringslinja være den samme for begge innganger.

Tunellen må alltid brukes i full lengde (trekkes helt ut).



Før banevandring må dommeren sørge for at:

- Banen er slik hun/han forventet.
- Banen likner på tegningen.

Agility Blues

- Alle hindre er satt godt på plass og, om nødvendig, festet.

Før første hund starter, skal dommeren forsikre seg om at:

- Alle hjelpere er korrekt informert og at de er der skal være.
- Alle hindre er satt opp korrekt.

## 11 Standardtid og maksimaltid

Om standardtiden settes av dommeren, må hun/han først vite den nøyaktige banelengden.

Et målehjul anbefales for å finne den korrekte banelengden.

**Dommeren bør måle ideallinja som hunden tar når den løper gjennom banen. Ideell måling vil være fra midten av hvert enkelt hinder. Dommeren behøver ikke å måle lengden på tunellen, den kan legges til den målte lengden.**

Når man fastsetter standardtiden bør man tenke på følgende:

- Typen konkurranse
- Graden av vanskelighet
- Værsituasjonen
- Underlaget

Veiledende standardtider for norske dommere:

Agility klasse 1: 2,9 m pr sek    Hopp klasse 1: 3,4 m pr sek

Agility klasse 2: 3,2 m pr sek    Hopp klasse 2: 3,7 m pr sek

Agility klasse 3: 3,5 m pr sek    Hopp klasse 3: 4,0 m pr sek

Lag: samme som klasse 2.

## 12 Dømming

Dommeren er ansvarlig for det som skjer i ringen og må passe på at alt går så prikkfritt som mulig.

Føreren kan ta med seg hunden inn i ringen uten bånd og halsbånd, dersom føreren har hunden under kontroll.

Hver hund skal dømmes korrekt og konsekvent – for at dette skal være mulig må dommeren bevege seg til riktig plass i banen. Et godt råd er at dommeren går banen hvor hun/han har tenkt å gå et par ganger før konkurransen starter.

Dommeren skal dog ikke forstyrre hunden eller føreren. Dommeren må være sikker på at hun/han ikke krysser foran hunden eller føreren når de kommer imot.

Seerens plassering må være slik at hun/han kan se dommeren hele tiden. Om nødvendig må seeren flytte seg. Hvis dommeren midlertidig kommer ut av syne for seeren fordi et hinder som for eksempel mønet sperrer sikten, bør dommeren holde hånden sin oppe lenge nok for å være sikker på at seeren har sett håndsignalet.

Dommeren skal aldri ta sine øyne vekk fra hunden så lenge den er i ringen, selv etter at den har blitt disket.

Hvert forsøk på å ta et hinder skal dømmes:

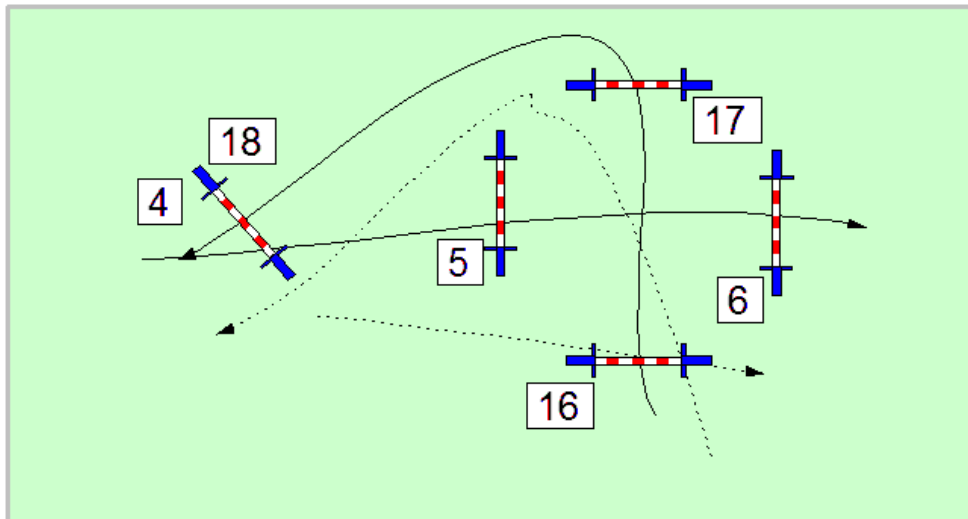
- Hver gang hunden gjør et ordentlig forsøk på å ta et hinder

- Hver gang hunden sendes av fører for å ta et hinder

## 13 Dømming av enkelthindre

### 13.1 Høydehopp

Det dømmes feil når en hund har vært borti en pinne slik at den ikke lenger ligger der den opprinnelig lå (en pinne trenger ikke å falle ned på bakken for at det skal telle som en feil).



Agility Blues

Eksempel:

- Hunden river hinder 4 = Feil. Ikke disk, selv om vingen faller ned – uansett om det er tid til å bygge opp hinderet eller ei.
- Fører river hinder 16, mens hunden hopper 6 = Disk
- Fører river hinder 16, mens hunden hopper 16 = Feil dersom det ikke kan sies med 100 % sikkerhet at det var føreren som rev.
- Fører river 16, mens hunden hopper 17 = Feil

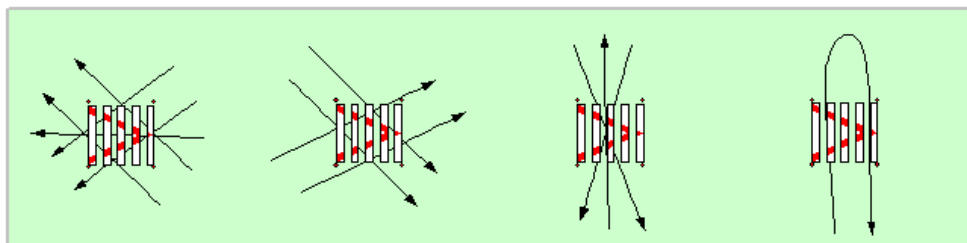
### 13.2 Kontakthinder

- Dommeren skal konsentrere seg om kontaktfeltet for å vurdere om at hunden har en labb eller del av labben på det. Denne metoden er bedre enn å konsentrere seg om hunden, hvor en baklabb på kontaktfeltet kan oversees når hunden forlater hinderet.
- En hund kan ikke idømmes feil for å stoppe, rygge, svinge eller løpe i feil retning så lenge hunden er på hinderet. Hunden må selvsagt fullføre hindret korrekt og i riktig retning. Kontaktfeltet ned dømmes når hunden forlater hinderet, selv om hunden berørte feltet før den snudde/rygget på selve hinderet.
- En hund kan stoppes på kontaktfeltet, selv om den er delvis på bakken og delvis på hinderet.
- Med en gang hunden har forlatt hindret, les = alle fire labbene er på bakken, blir den disket om den setter en labb tilbake på hindret.



### 13.3 Lengde

Pinnene som markerer de fire hjørnene på lengdehinderet er kun et hjelpemiddel ved dømming. De hjelper dommeren med å avgjøre om hinderet er blitt utført riktig. Det er derfor ikke en feil dersom



Agility Blues

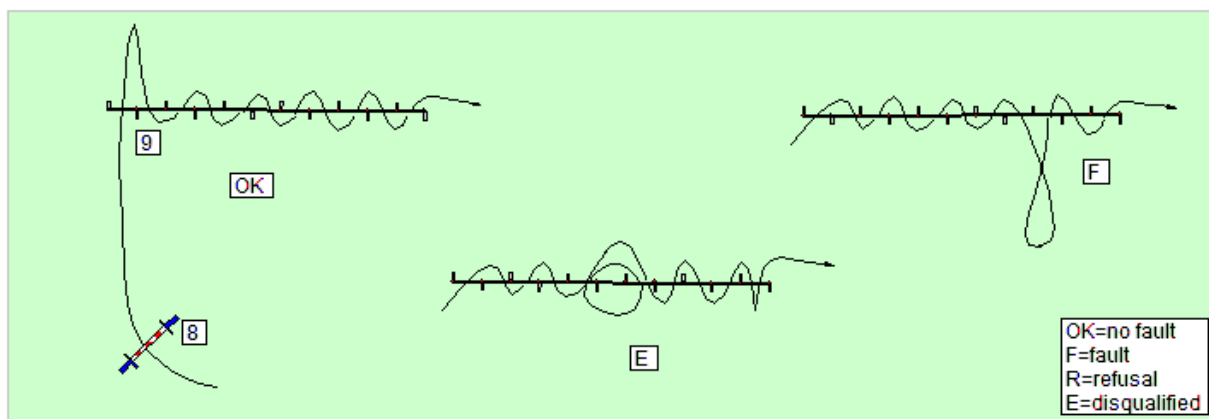
hund eller fører berører eller river ned en av disse pinnene, selv om dette fører til at ett av elementene i hinderet faller ned.

Eksempler:

1. Hunden hopper ut og inn av lengdehinderet i gal retning = Disk
2. Hunden hopper riktig retning, men inn fra eller ut på siden = Vegring
3. Hunden hopper på tvers av lengdehinderet = Vegring
4. Hunden hopper på tvers av lengdehinderet og deretter tilbake mot fører = Vegring (ikke vegring + vegring)

### 13.4 Slalåm

Det dømmes feil dersom hunden forlater linja for bevegelse forover med mer enn hundens egen lengde. Når det gjelder linja ved inngang til slalåm, altså bevegelse forover mellom pinne en og to, skal det tas hensyn til raske hunder og skarpe vinkler inn.



Agility Blues

Eksempler:

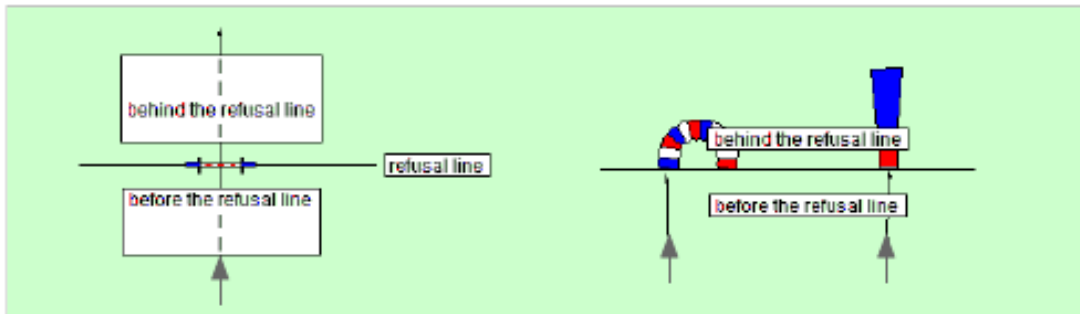
1. Øverst til venstre: hensyn tas på grunn av den skarpe vinkelen inn mot slalåmen = OK
2. Midten: riktig inngang men feil gjøres i midten av slalåmen og rettes ikke opp, noe som medfører at hunden fortsetter på feil side av hver pinne og kommer ut feil; fører retter deretter kun opp feil utgang = Disk

3. Øverst til høyre: hunden beveger seg vekk fra slalåmpinnene med mer enn sin egen lengde = Feil

## 14 Bedømmingssituasjoner

### 14.1 Vegringer og etterfølgende bedømmelse

#### Definisjoner



Agility Blues

Området rundt et hinder kan deles inn i to områder med en linje, vegringslinja (VL), som følger en rett linje fra “ingangs-siden” av hinderet. Den siden der hunden skal ta hinderet fra blir kalt ‘før vegringslinja’. Den andre siden kalles ‘bak vegringslinja’.

Hvis hunden starter før vegringslinja (VL), så har den ikke lov til å passere vegringslinja (VL) ellers vil den idømmes vegring.

Hvis hunden starter bak vegringslinja (VL), må den passere vegringslinja (VL) en gang. Hunden vil da idømmes vegring hvis den passerer VL mer enn én gang uten å utføre hinderet.

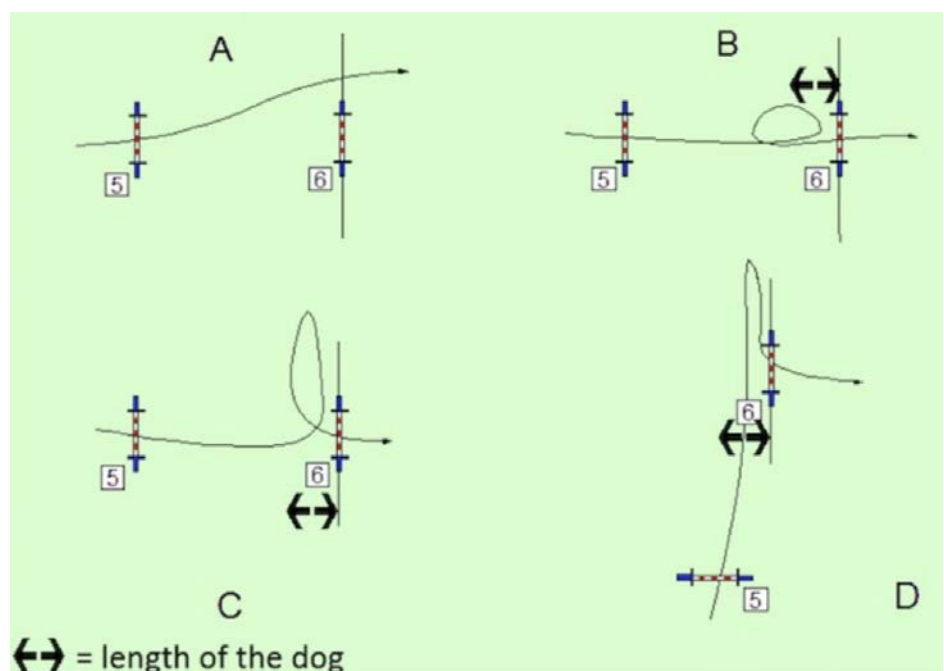
En hund kan kun idømmes vegring når den er på den riktige siden av hinderet som skal gjennomføres.

Eksempler:

A) Hunden løper forbi hinderet.

B, C) Hunden snur vekk fra hinderet.

D) Hunden passerer fremfor hinderet.

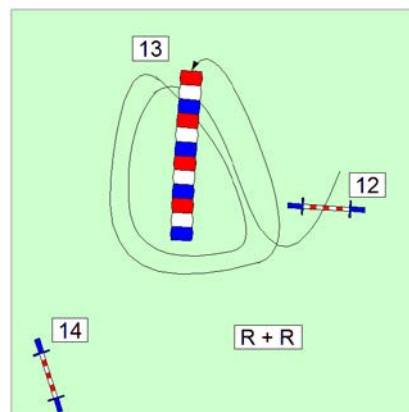


En dommer må være nøye når hun/han tegner banen slik at hunden ikke kommer for nære VL mens den utfører banen. Dette gjør det bare vanskeligere å avgjøre om det er en vegring eller ikke.

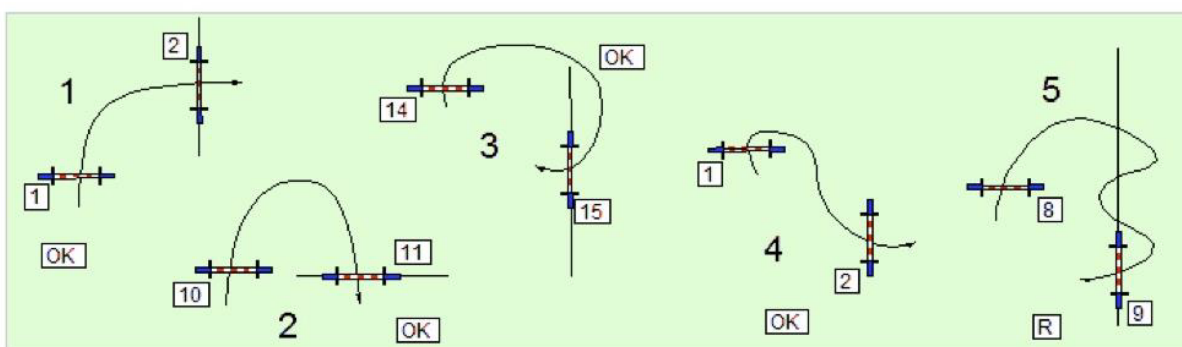
Noter at hver gang hunden gjør et forsøk på å gjennomføre hinderet, kan det dømmes vegring selv om hunden *ikke* krysser VL (for eksempel ved å snu vekk fra hinderet eller passere fremfor hinderet, som vist på bildet over).

Eksempel:

I eksempelet til høyre sender føreren hunden fra seg slik at den skal ta tunnelen (hinder 13). Hunden hopper over tunnelen (vegring) og løper tilbake til fører. Fører sender så hunden igjen – med samme resultat. Siden dette er et nytt forsøk på å gjennomføre hinderet: andre vegring. Hunden sendes en tredje gang og gjennomfører så hinderet korrekt.

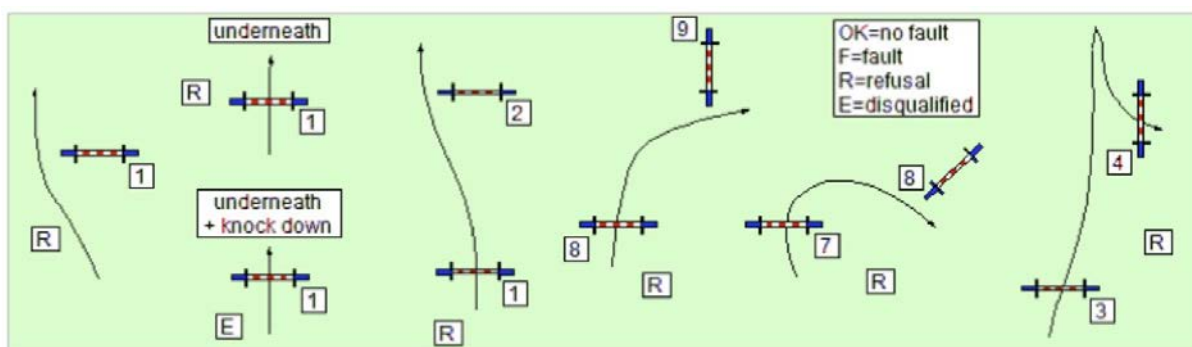


Agility Blues



Eksempler:

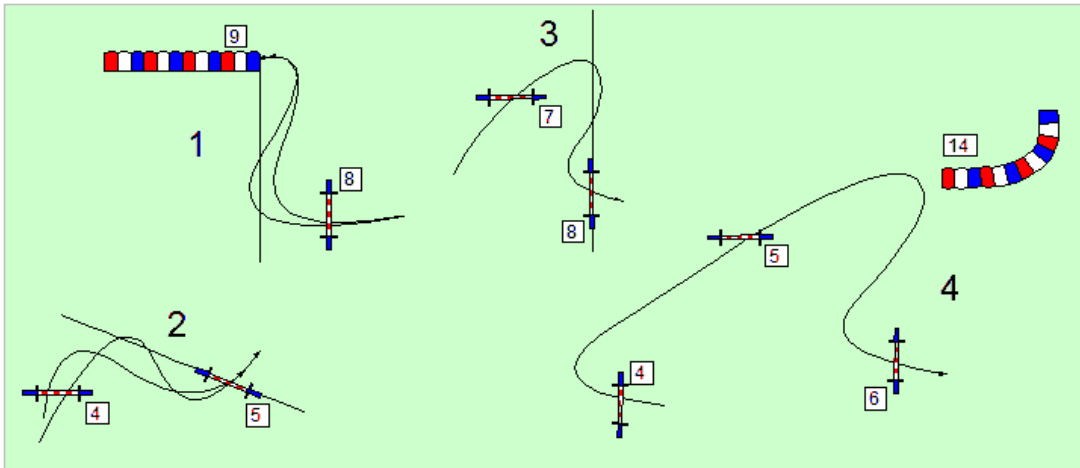
- 1 og 2. Hunden lander før VL til det neste hinderet og krysser ikke denne linja = OK
3. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (15) og krysser denne linja kun én gang = OK
4. Hunden lander før VL til det neste hinderet og krysser ikke denne linja = OK
5. Hunden lander bak VL til det neste hinderet og krysser denne linja flere ganger = Vegring



Eksempler:

1. Helt til venstre: hunden løper forbi hinder 1 = Vegring

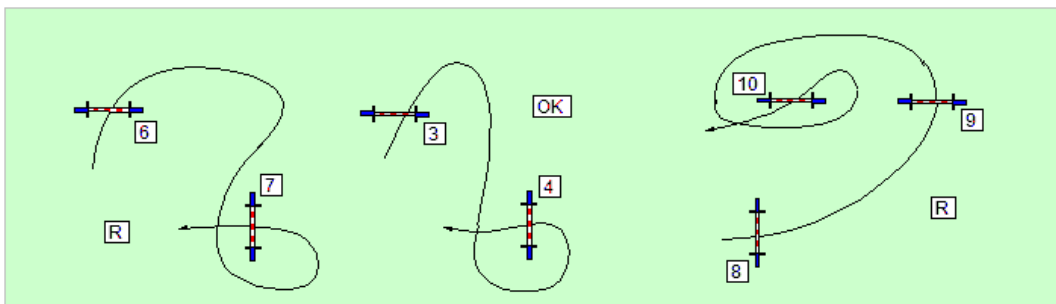
2. Oppe til venstre: hunden løper under hinder 1 = Vegring
3. Hunden går under samt river ned pinnen: ødelegger hinderet under gjennomføring = Disk
- 4, 5 og 6. De tre i midten: hunden lander før VL til neste hinder og krysser denne linja = Vegring
7. Helt til høyre: hunden lander før VL til neste hinder og passer fremfor hinderet uten å gjennomføre det = Vegring



Agility Blues

#### Eksempler:

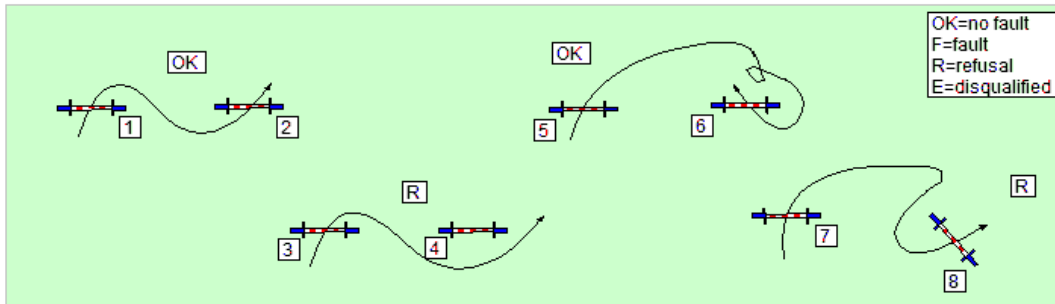
- 1, 2 og 3. Hunder med korte steg, eller langsomme hunder, vil lande før VL til det neste hinderet og kan snu seg mot det. Hunder med lange steg eller veldig raske hunder kan lande før VL til det neste hinderet, men på grunn av kroppsformen eller farten så kan de ikke snu uten å passere VL = OK
4. Mer ekstrem, men hunden ender opp i et område hvor den ikke kan gjøre et forsøk på å ta det riktige hinderet = OK



Agility Blues

#### Eksempler:

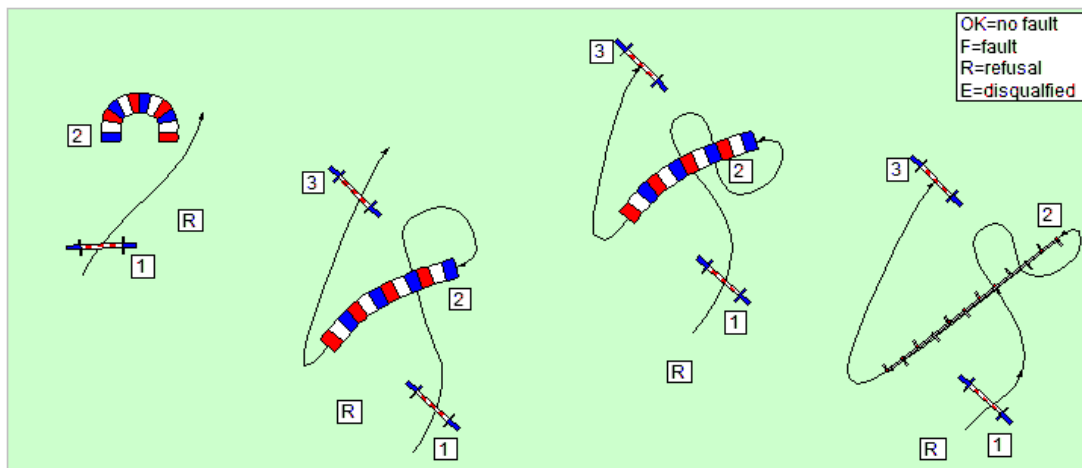
1. Hunden lander bak VL til det neste hinderet og passerer linja flere ganger = Vegring
2. Hunden lander bak VL til det neste hinderet, og passerer denne linja kun en gang = OK
3. Hunden lander før VL til det neste hinderet (10) og passerer denne linja = Vegring



Agility Blues

Eksempler:

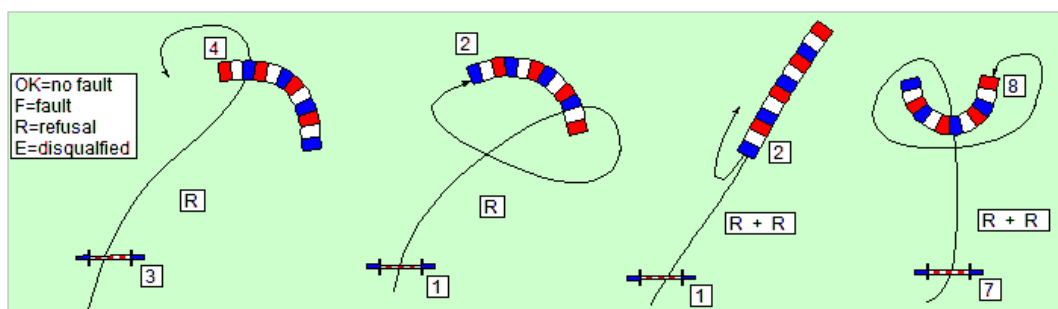
1. Hunden lander bak VL til det neste hinderet, og passerer denne linja kun en gang = OK
2. Hunden lander bak VL til det neste hinderet, og passerer denne linja mer enn en gang = Vegring
3. Hunden lander bak VL til det neste hinderet, og passerer denne linja kun en gang = OK, selv om hunden snurrer rundt seg selv bak VL.
4. Hunden lander før VL til det neste hinderet, og passerer denne linja = Vegring



Agility Blues

Eksempler:

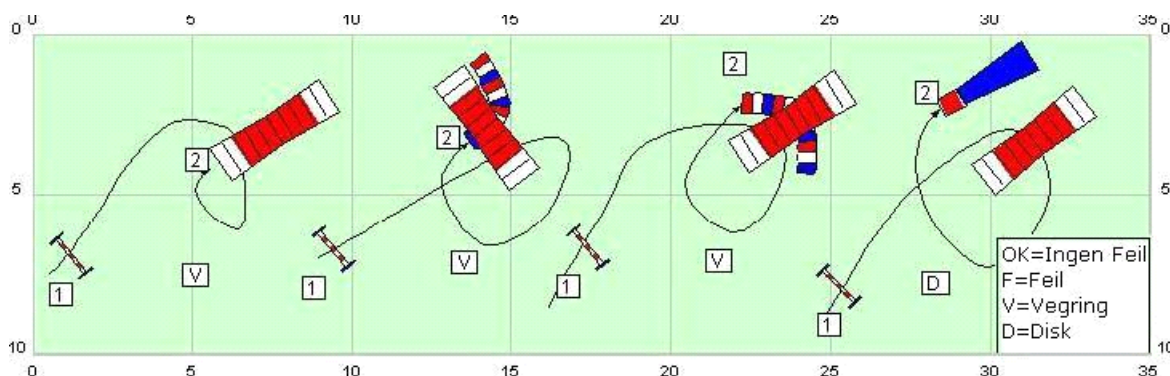
1. Hunden lander før VL til det neste hinderet (tunellen), og passerer linja = Vegring
2. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen), hopper over det for så å gå gjennom det = Vegring (ikke disk for å ta feil bane)
3. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen), hopper over dette to ganger for deretter å utføre hinderet = Vegring (ikke 2 x vegring, siden hunden kun gjør ett forsøk på hinderet, og ikke disk for å ta feil bane).
4. Hunden lander bak VL for det neste hinderet (slalåmen), hopper over (går gjennom) hinderet to ganger for deretter å ta korrekt = Vegring (ikke 2 x vegring, siden hunden kun gjør ett forsøk på hinderet, og ikke disk for å ta feil bane).



Agility Blues

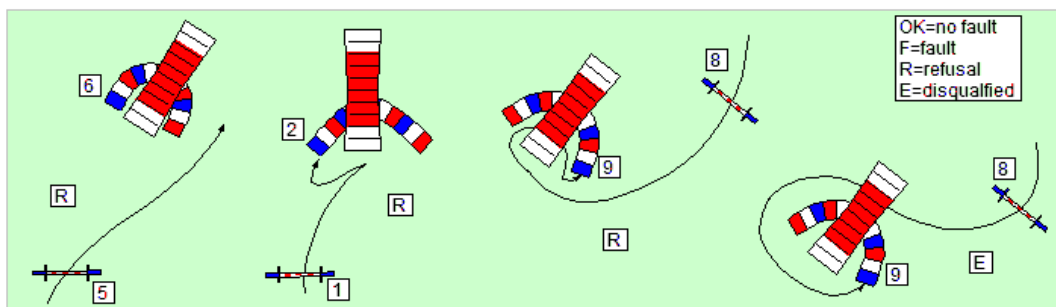
Eksempler:

1. og 2. Hunden lander før VL til det neste hinderet (tunellen), passerer linja en gang og hopper over det hinderet det skal ta = Vegring (ikke disk)
3. Hunden går korrekt inn i tunellen men snur og kommer tilbake ut igjen (vegring), deretter løper den forbi tunellen og krysser dermed VL (andre vegring) = Vegring + vegring
4. Hunden hopper over tunellen, (vegring), snur tilbake og krysser VL for tunellen (andre vegring) = Vegring + vegring



Eksempler:

1. Hunden lander før VL til det neste hinderet (mønnet), passerer linja en gang og går under det hinderet det skal ta = Vegring (ikke disk)
- 2 og 3. Hunden lander før VL til det neste hinderet, passerer linja en gang, går under et hinder det ikke skal ta (mønnet) - men i denne situasjonen har dommeren skapt den situasjonen slik at hunden ikke kan unngå å gå under dette hinderet når den først passerer vegringslinja = Vegring (ikke disk)
4. Hunden lander før VL til det neste hinderet (pølsa) og går under et hinder det ikke skal ta (mønnet) = Disk



Agility Blues

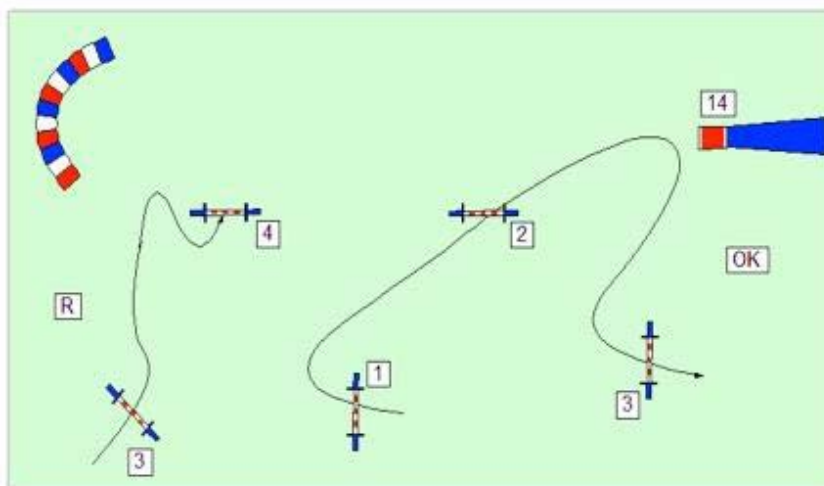
Eksempler:

1. Hunden lander før VL til det neste hinderet (tunellen), og passerer linja = Vegring
2. Hunden lander før VL til det neste hinderet (tunellen), og passerer linja ved å løpe mot mønet = Vegring (hunden ser tunellen når den går mot mønet)
3. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen), passerer linja en gang og går under et hinder den ikke skal ta (mønet). Men i denne situasjonen, skapt av dommeren, kan ikke hunden unngå å gå under hinderet = Vegring (ikke disk)
4. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen), passerer ikke linja og går under et hinder den ikke skal ta (mønet) = Disk

Eksempler:

Vegring ved/uten å gå mot feil hinder.

1. Hunden lander før VL til det neste hindret (4), og passerer denne linja = Vegring
2. Hunden lander før VL til det neste hindret, passerer linja mens hunden er på et sted der den ikke kan gjøre et forsøk på å ta riktig hinder = OK

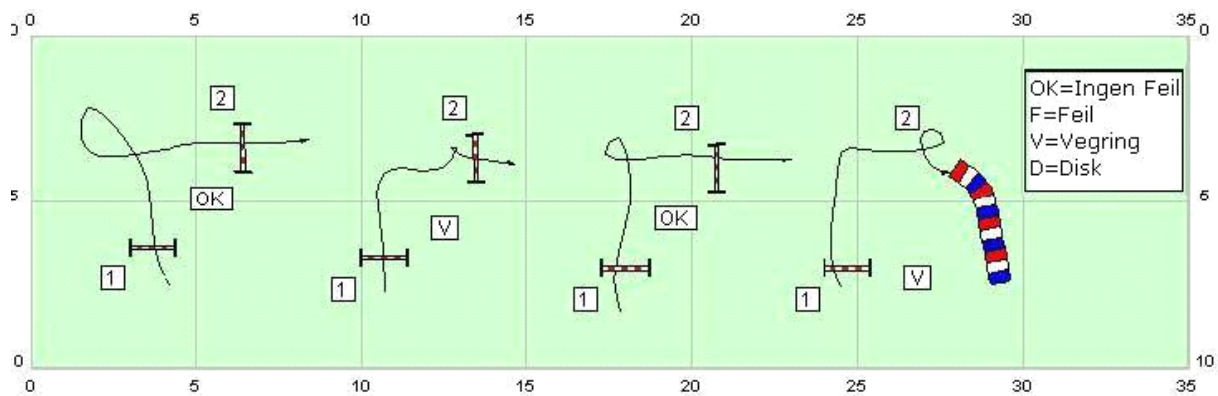


Disse 2 eksemplene er klare. Alt mellom disse to situasjonene må dommeren vurdere i øyeblikket.

Hvis hunden står stille eller snur i "avsatssonen", vil hunden pådra seg en vegring.

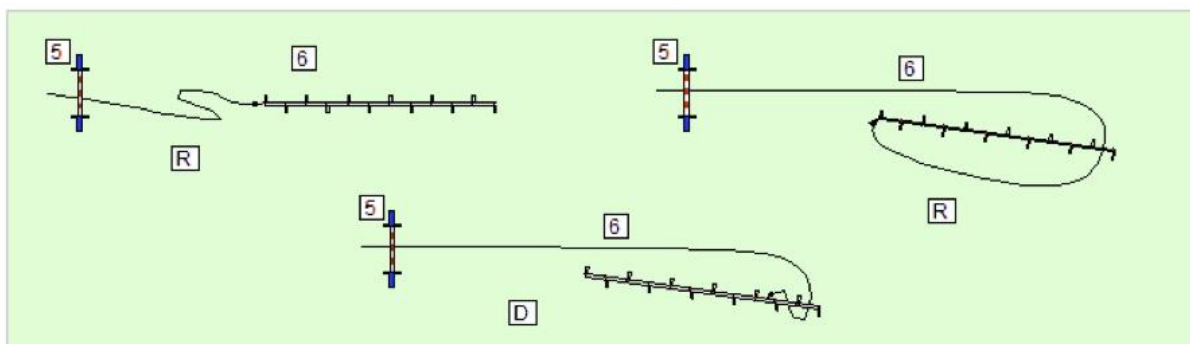
"Avsatssonen" avhenger av størrelsen på hunden. Hunder med korte steg vil automatisk ha et mindre felt som "avsatssone" enn lang stegede hunder. Det er opp til dommeren å bestemme det der og da. To retningslinjer kan brukes som hjelp ved bedømmelsen:

1. Dersom hunden beveger seg innenfor en hundelengde av hinderet og ikke tar hinderet, så er det en vegring.
2. Når hunden snur og dommeren tenker "hvorfor tok ikke hunden hinderet", skal den tildeles en vegring.



Eksempler:

1. Hunden snur i sonen hvor den ikke kan utføre hinder 2 = OK
2. Hunden snur i sonen for avsats, hvor den har mulighet til å utføre hinderet = Vegring
3. Hunden snur i sonen hvor den ikke kan utføre hinder 2 = OK
4. Hunden snur i sonen hvor den burde gå inn i tunnelen ("avsats") = Vegring



Eksempler:

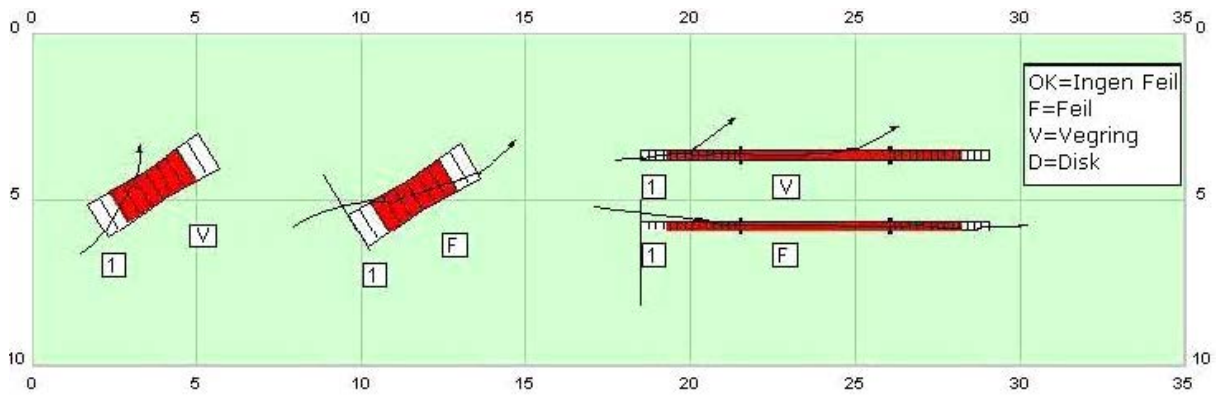
1. Øverst til venstre: hunden snur i sonen hvor den burde gå inn i slalåmen ("avsats") = Vegring
2. Øverst til høyre: feil inngang = Vegring (hunden tar deretter riktig inngang)
3. Nederst: hunden tar hinderet (mer enn to pinner) i feil inngang = Disk

## 14.2 Kontaktfelt, vegringer og feil

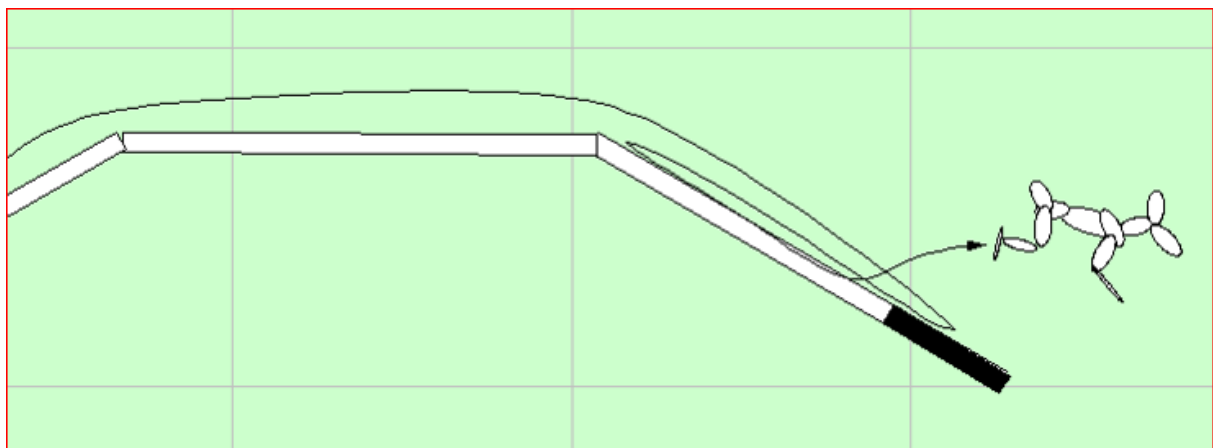
Å dele kontakthinderet inn i områder før og etter VL fungerer dårlig på grunn av at situasjonen her er noe annerledes. Selv om hunden er bak VL, er den allikevel i posisjon for å ta hinderet – i så tilfelle, hvis hunden berører kontaktfeltet opp, skal den ikke ha feil.

Her er noen eksempler:

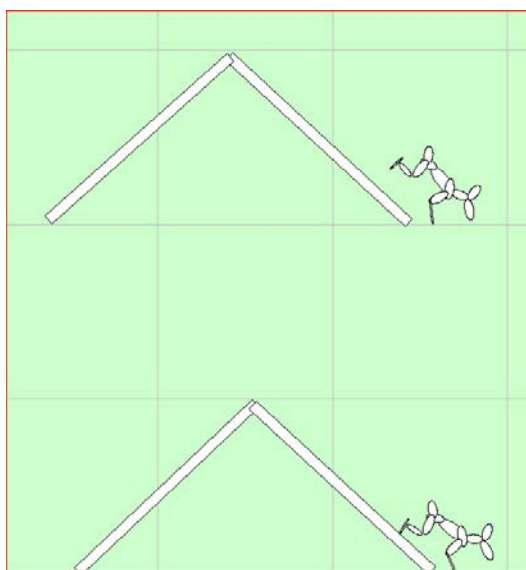




1. Berører kontaktfeltet på vei opp, hopper av mønet før midten = Vegring
2. Passerer VL, går på mønet men tar ikke kontaktfeltet på vei opp = Feil
3. Berører kontaktfeltet på vei opp, hopper av bommen på veien opp eller på den horisontale planken = Vegring
4. Passerer VL, hopper opp på bommen men tar ikke kontaktfeltet på vei opp = Feil



Hunden tar ikke kontaktfeltet på vei ned når den hopper av hinderet = Feil, selv om hunden berørte kontaktfeltet før den snudde på hinderet.

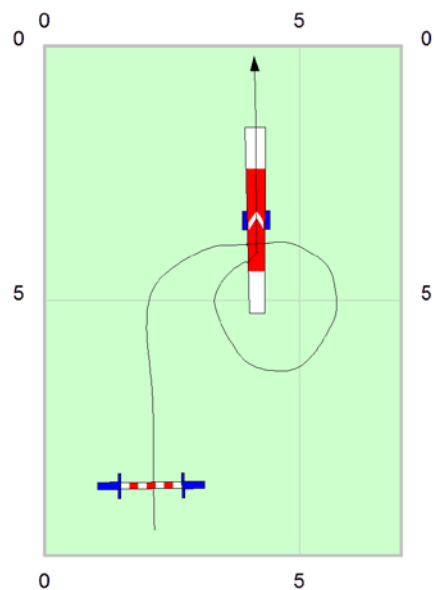


Hunden kommer ned fra mønet og berører rampen ned med fire labber. Den hopper deretter ned før den berører kontaktfeltet, lander med fremlabbene på bakken og plasserer deretter baklabbene på kontaktfeltet = OK

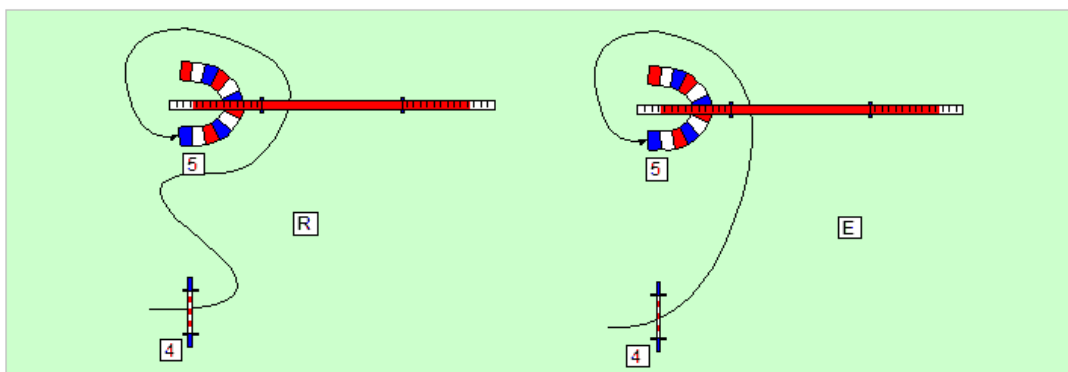
Hunden hopper over toppen på mønet og lander deretter, uten å berøre rampen ned med minst én labb, på bakken med fremlabbene (selv om den deretter plasserer baklabbene på kontaktfeltet) = Disk

Eksempel:

1. Hunden passerer startlinja på vippe, hopper opp på oppgangsdelen vippe (feil), men hopper av igjen (vegring), passerer startlinja på nytt uten å ta feltet (feil) men fullfører deretter resten av vippe korrekt = Feil + vegring + feil
2. Hunden passerer startlinja på vippe, hopper over vippe (vegring), passerer startlinja på nytt uten å ta feltet (feil) men fullfører deretter resten av vippe korrekt = Vegring + feil



Agility Blues



Agility Blues

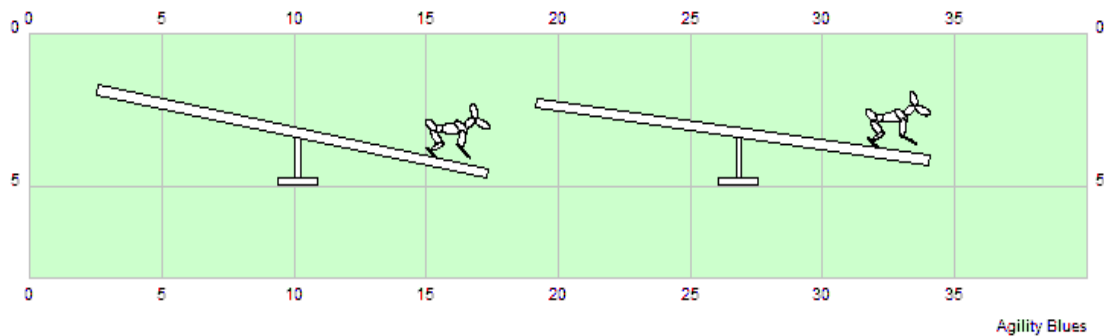
Eksempler:

1. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen) og krysser denne linjen to ganger = Vegring (vegring på tunellen, ingen disk for å gå under bommen)
2. Hunden lander bak VL til det neste hinderet (tunellen) og går under feil hinder = Disk (ingen vegring på tunellen)

### 14.3 Dømming av avhopp på vippe

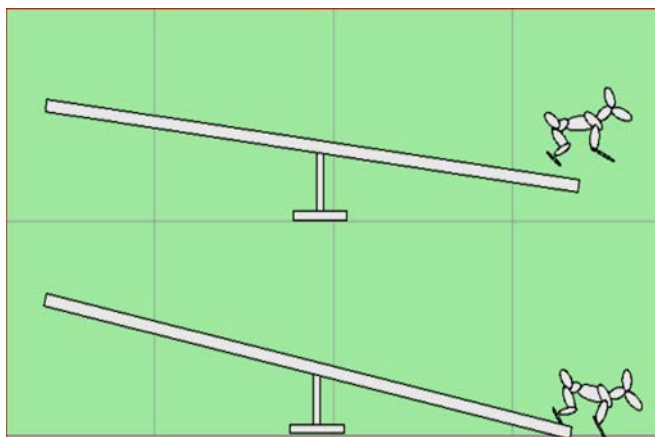
Å dømme hunder som hopper for tidlig av vippe er ikke lett.

Definisjonen av å forlate vippe = alle 4 labbene er i lufta, det er ingen kontakt mellom labber og vippe i det hele tatt.



Venstre: Vippen rett før den går i bakken: hunden trykker vippen nedover, og det er kontakt mellom bakklabber og vippen når den berører bakken = OK

Høyre: Dette er vanskeligere å dømme: hunden trykker vippen nedover her også, men du kan ikke være sikker på om vippen virkelig berører bakken før siste labb mister kontakt med vippen. Hvis du er i tvil, la tvilen komme hunden til gode.

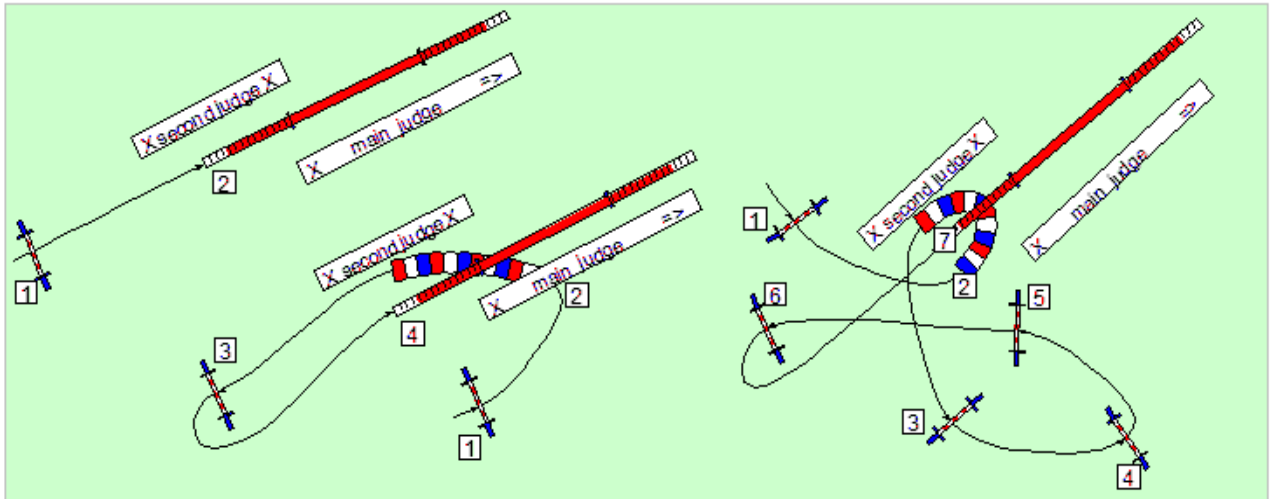


Venstre: Hunden begynner å forlate vippen for tidlig, men lander med to labber på feltet og to labber på bakken = OK

Høyre: Hunden begynner å forlate vippen for tidlig og lander på bakken = Feil

#### 14.4 Feltdommer på oppgang av bom

Hvis det benyttes assistentdommer i banen kan ikke denne dømme noe annet enn oppkontaktfeltet på stigen og, om nødvendig, det umiddelbare området rundt oppgangen av stigen mens hunden nærmer seg stigen i banens hinderrekkefølge.



Agility Blues

Hvis det brukes assistentdommer på bommen, må begge dommerne være helt klare på hvem som dømmer hva:

1. Området der feltdommeren er ansvarlig for å dømme kontaktfeltet, berøring av hund/hinder og vegringer – til hunden har passert oppfarten med alle fire labber.
2. Her dømmer også feltdommeren utgangen av hinder 2 (tunell – herunder diskvalifikasjon dersom hunden går inn i tunnelen i stedet for hinder 4, bommen).
3. Hvis tunnelen er plassert som en "U", som i eksempel 3, dømmer feltdommeren også inngangen av tunnelen i tillegg til punktene 1. og 2.

## 15 Diverse

### 15.1 Disk

Definisjon av å "forlate ringen":

- Hunden fant noe på utsiden av ringen som helt tydelig er mer interessant for den enn å bli i ringen
- Fører prøvde flere ganger å kalle tilbake hunden, men uten å lykkes

### 15.2 Vegringer

En hund som blir idømt en vegring for å stå stille på banen (ikke på et hinder), skal ikke idømmes en ny vegring inntil den har tatt minst ett steg igjen.

### 15.3 Startsekvens

Om hunden vegrer på det første hinderet, bør fører korrigere vegringen i en flytende bevegelse.

Om fører starter hunden på nytt eller stopper hundens naturlige bevegelse for å starte hunden på nytt = Disk

### 15.4 Omløp

Når det er nødvendig med et omløp, bør man tenke over følgende:

- Feil som hunden pådro seg før den ble stoppet vil telle, og består som feil også i det endelige løpet.
- Dømmingen starter opp igjen der hunden ble stoppet.

- Banen skal utføres i korrekt rekkefølge og etter beste evne fra deltageren
- Dommeren kan idømme ekvipasjen feil hvis hun/han får følelsen av at føreren ikke utfører omløpet etter beste evne.

**Den engelske versjonen av denne veiledningen er den overordnede.**

**Dommerveiledning godkjent av FCI General Commission i juni 2017.**

**Den er gjeldende fra 1. januar 2018.**