

Směrnice pro rozhodčí agility



Obsah

1. Úvod	3
2. Zásady rozhodčího	4
3. Etika posuzování	4
4. Vystupování	4
5. Osobní věci	4
6. Příprava závodů	5
7. Poučení pomocníků	5
7.1 Zapisovatel.....	5
7.2. Zpracovatel výsledků	6
7.3. Pomocník před vstupem na parkur	6
7.4. Časoměřič	6
7.5. Pomocník na parkuru	6
8. Schůzka se závodníky	7
9. Návrh parkuru	7
10. Stavba parkuru.....	15
11. Standardní a maximální čas	16
12. Posuzování	17
13. Posuzování konkrétních překážek	17
13.1 Skokové překážky	17
13.2 Zónové překážky	18
13.3 Skok daleký	19
13.4 Slalom	19
13.5 Kruh	20
14. Rozhodování situací	20
14.1 Odmítnutí a následná posouzení	20
14.2 Zónové překážky, odmítnutí a chyby	29
14.3 Posuzování odskočení z houpačky	32
14.4 Druhý rozhodčí.....	33
15. Další	34
15.1 Diskvalifikace	34
15.2 Odmítnutí	34
15.3 Start a cíl	34
15.4 Opakování běhu	35
15.5 Způsobilost k soutěži	36
15.6 Kategorie	36

1. Úvod

Cílem těchto směrnic je pomoci rozhodčím ve všech členských zemích FCI dosáhnout stejného pochopení/interpretace pravidel.

Záměrem směrnic není cokoli na pravidlech měnit nebo být s nimi v rozporu, ale měly by pomoci vyjasnit mezery v interpretaci pravidel pomocí slovního popisu a nákresů. Aplikace těchto směrnic je povinná na akcích FCI jako je Mistrovství světa, European Open, **Otevřené mistrovství světa juniorů** a na soutěžích se zadáváním CACIAg.

Anglický text poslední verze těchto směrnic je vždy rozhodující. Různé interpretace mohou být způsobené překladem do různých jazyků.

Směrnice jsou sestaveny tak, aby bylo možné vždy přidat nové návrhy. Směrnice se mění v intervalu 2,5 roku: jednou v návaznosti na změny v pravidlech agility FCI, které probíhají po 5 letech a jednou uprostřed této doby. Návrhy je možné zaslat podle časového plánu, který schvaluje komise agility FCI. Rozhodčí by proto měli vždy používat nejnovější verzi těchto směrnic.

Časový plán

	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Platnost pravidel	01.01.2023					01.01.2028	
Diskuze / rozhodování					únor		
Návrhy				01.07.2026			
Schůzka pracovní skupiny				listopad	duben		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Platnost směrnic pro rozhodčí	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskuze / rozhodování	únor		září / říjen			únor	
Návrhy			01.05.2025		01.10.2027		
Schůzka pracovní skupiny			červen		listopad		
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Platnost směrnic pro překážky	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Diskuze / rozhodování	únor		září / říjen			únor	
Návrhy			01.05.2025		01.10.2027		
Schůzka pracovní skupiny			červen		listopad		
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Mezinárodní workshop pro rozhodčí	červenec srpen			březen duben		červenec srpen	

2. Zásady rozhodčího

Rozhodčí agility by měl vždy brát v úvahu, že agility má být zábava pro psa, psovoda a diváky.

Rozhodčí agility by měl být schopen navrhnout parkur, jehož překonání je bezpečné.

Rozhodčí agility by měl být schopen navrhnout parkur, který otestuje různé dovednosti jak psa, tak psovoda.

Rozhodčí agility by měl být schopen navrhnout parkur správné úrovně obtížnosti.

Rozhodčí agility by měl mít vlastní zkušenost v práci se psem, aby dokázal ocenit, co obnáší být agility závodníkem.

Rozhodčí agility by měl být vždy férový a spravedlivý. Osobní pocity by neměly mít vliv na jeho rozhodnutí.

Rozhodčí agility by měl být rozhodný, jistý a zdvořilý.

Rozhodčí agility by měl být schopen dělat rychlá a spolehlivá rozhodnutí.

Rozhodčí agility musí být schopen operativně upravit svůj návrh parkuru, přizpůsobit ho například počasí nebo stavu povrchu.

Rozhodčí agility by měl být dostatečně fyzicky zdatný, aby mohl posoudit všechny týmy stejně.

3. Etika posuzování

Při posuzování by měl být rozhodčí přísný, ale spravedlivý a vždy zdvořilý.

Rozhodčí by měl být kompetentní, měl by jednat nestranně bez teatrálnosti.

Rozhodčí by neměl hledat chybu v každé maličkosti a tam, kde je na pochybách, by měl rozhodnout ve prospěch psa a závodníka.

Rozhodčí agility by měl posuzovat všechny závodníky stejným způsobem.

Rozhodčí by se měl vždy soustředit a rozhodovat bez váhání. **Pokud chce své rozhodnutí pozměnit, měl by tak učinit před startem dalšího závodního týmu.**

Rozhodčí striktně dodržuje pravidla a **směrnice/řády**.

Rozhodčí by se neměl na parkuru pouštět do diskuze se závodníkem. Pokud je třeba, může stručně psovodovi sdělit, proč byl diskvalifikován.

Rozhodčí může se závodníky probrat svá rozhodnutí nebo návrh parkuru, ale pouze v případě, že již dokončil posuzování.

Rozhodčí nekritizuje rozhodnutí a chování kolegy otevřeně, ale zkusí si s ním pohovořit soukromě.

Rozhodčí si je vždy vědom, že by měl jít příkladem, i když právě neposuzuje.

4. Vystupování

Rozhodčí agility by měl nosit vhodné oblečení, které ho odliší od závodníků.

Rozhodčí by neměl nosit nic, co znázorňuje jeho spojení s kluby, závodníky nebo sponzory.

Rozhodčí agility by se měl vždy vhodně chovat a agility důstojně reprezentovat.

Chyby a odmítnutí musí rozhodčí agility označovat pomocí ruky. Ruka by měla být jasně zvednutá nad hlavu. Startovní signál a diskvalifikace by měly být jasně signalizovány tak, aby závodníci ani diváci nebyli na pochybách o tomto rozhodnutí. Rozhodčí agility se nepouští do diskuze se závodníky nebo diváky o žádném svém rozhodnutí.

5. Osobní věci

Je vhodné, aby rozhodčí agility měl s sebou následující věci:

- Razítko s podpisem
- Nákres parkuru
- Píšťalka (2 ks – jedna náhradní)
- Měřicí kolečko na měření vzdálenosti
- Pravidla a řady platné pro zemi, kde se závody konají
- Svinovací metr
- Vybavení na měření psů

6. Příprava závodů

Rozhodčí by měl komunikovat se zástupcem pořadatele a zjistit:

- Jaká pravidla a směrnice se vztahují na danou soutěž (pokud posuzuje národní soutěž)
- Rozvržení a rozměr prostoru, v němž se závody budou konat.
- Umístění pořadatelského stanu a v kterém místě se očekává většina diváků (např. tribuna).
- Seznam překážek, které jsou k dispozici, včetně ujištění, že všechny překážky odpovídají řádům.
- Které výškové a výkonnostní kategorie bude posuzovat a kolik závodníků bude posuzovat v každé kategorii.
- Kolik lidí bude na parkuru pomáhat.
- Časový rozpis.
- Zda bude měření času probíhat ručně nebo elektronicky. **Pokud elektronicky, zda se jedná o bezdrátovou časomíru, či nikoli.**
- **Zda je možné umístit časomíru ke kruhu, skoku dalekému nebo zdi.**
- Zda bude start a cíl na různých místech a kde bude jejich pozice na parkuru.
- Zda má dát k dispozici kopie nákresu parkurů. Nákres parkuru je možné předat pomocníkům (maximálně) půl hodiny před zahájením stavby parkuru.

7. Poučení pomocníků

Pomocníci by měli být plně poučeni, co se od nich požaduje. Informační schůzka může být méně podrobná nebo může být vše ponecháno na pořadatelské organizaci, pokud jsou pořadatelé a pomocníci zkušení.

Důležité: Dokud není dokončeno posuzování kategorie, není možné vystřídat zapisovatele a časoměřiče.

Pomocníci a pořadatelé by měli dostat následující instrukce:

7.1 Zapisovatel

- Jak rozhodčí signalizuje chyby, odmítnutí a diskvalifikace.
- Jakým způsobem se vyplňují kartičky/formuláře s výsledky.
- Že je vždy nutné sledovat rozhodčího, nikdy ne psa, a vždy je třeba sledovat až do chvíle, dokud rozhodčí neukončí posuzování psa.

- Kde bude na parkuru pozice rozhodčího během posuzování.
- Kde by měla být jeho pozice, aby vždy viděl rozhodčího – pokud je to nutné, zapisovatel se přesune na jiné místo.
- Jak bude rozhodčímu signalizovat, že již byly tři odmítnutí.

7.2. Zpracovatel výsledků

- Že rozhodčí bude kontrolovat během závodu výsledky.
- Že kartičky s výsledky jsou v pořadí závodníků na startovní listině.
- Že rozhodčí musí být okamžitě informován, pokud se objeví nějaký problém.

7.3. Pomocník před vstupem na parkur

- Že je zodpovědný za zajištění pořadí závodníků podle startovní listiny.
- Že by mělo být poblíž startu připraveno vždy 3 až 5 psů a psovodů.
- Že by měl na své listině u jmen závodníků vyznačit týmy, které nespustí.
- Rozhodčí důkladně vysvětlí, kdy chce, aby následující tým vstoupil do prostoru parkuru.

7.4. Časoměřič

- Vysvětlit, kdy se má měření času spustit a kdy zastavit.
- Vysvětlit, že měření se má spustit
 - skokem psa přes první překážku
 - podběhnutím první překážky,
 - překročí-li pes startovní linii nalevo nebo napravo od první překážky.
- Že měření času se nesmí zastavit dříve, než pes protne cílovou linii (kromě diskvalifikace).
- Že se měření času zastaví, když pes překoná správně poslední skokovou překážku. To znamená, že pes skočí ze správné strany (bez ohledu na to, zda laťku shodí = chyba!). Pokud pes podběhne poslední skočku nebo poslední překážku mine po levé nebo pravé straně, parkur ještě není dokončen a měření času ještě nelze zastavit.
- Že čas, který nahlásí zapisovačům, je vždy v setinách sekundy.
- Že po signálu rozhodčího může pustit psa ze startovní linie.
- Že by mělo být jasně signalizováno, pokud pes překročí stanovený maximální čas.
- Čas musí být měřen pro všechny psy ze stejného místa u startu i u cíle.
- Že by měl vynulovat měření času teprve poté, co si je jist, že zapisovatel zaznamenal čas (ukázat zapisovateli, aby mohl čas přepsat do formuláře pro zapisovatele).
- Že ručně naměřený čas se použije v případě selhání elektronické časomíry.

7.5. Pomocník na parkuru

- Zajistí, aby překážky, které má na starosti, byly zkontrolovány a všichni psi tak měli naprosto stejné podmínky.
- Aby výška skokových překážek byla stejná pro všechny psy.
- **Pokud se některá jednoduchá skoková překážka překonává v parkuru opakovaně a pes při jejím překonání shodí laťku, pomocník zajistí, že je před dalším překonáním včas opravena.**
- Nemůže opustit přidělené úkoly, dokud se nedoběhá kategorie.

- Pokud to okolnosti vyžadují, v pravidelných intervalech čistí zóny nebo upravuje povrch (např. běhá-li se na pískovém povrchu).

8. Schůzka se závodníky

Pokud rozhodčí požaduje provést schůzku se závodníky, měl by:

- Zjistit, zda je nezbytný překlad.
- Sdělit psovodům, jaká je délka parkuru a jakým způsobem je definován standardní a maximální čas.
- Uvést, jakým způsobem bude dán signál ke startu.
- Uvést, jak budou označeny chyby, odmítnutí a diskvalifikace a co se bude dít po diskvalifikaci.
- Připomenout psovodům, že mohou pokračovat ve svém běhu, pokud je rozhodčí nezastaví.
- Připomenout a označit psovodům místo (pokud je k dispozici), kde mohou svého psa po běhu odměnit.

9. Návrh parkuru

A) Plánek parkuru by měl být nakreslen v měřítku a v den závodů musí být k dispozici, případně i s kopiemi.

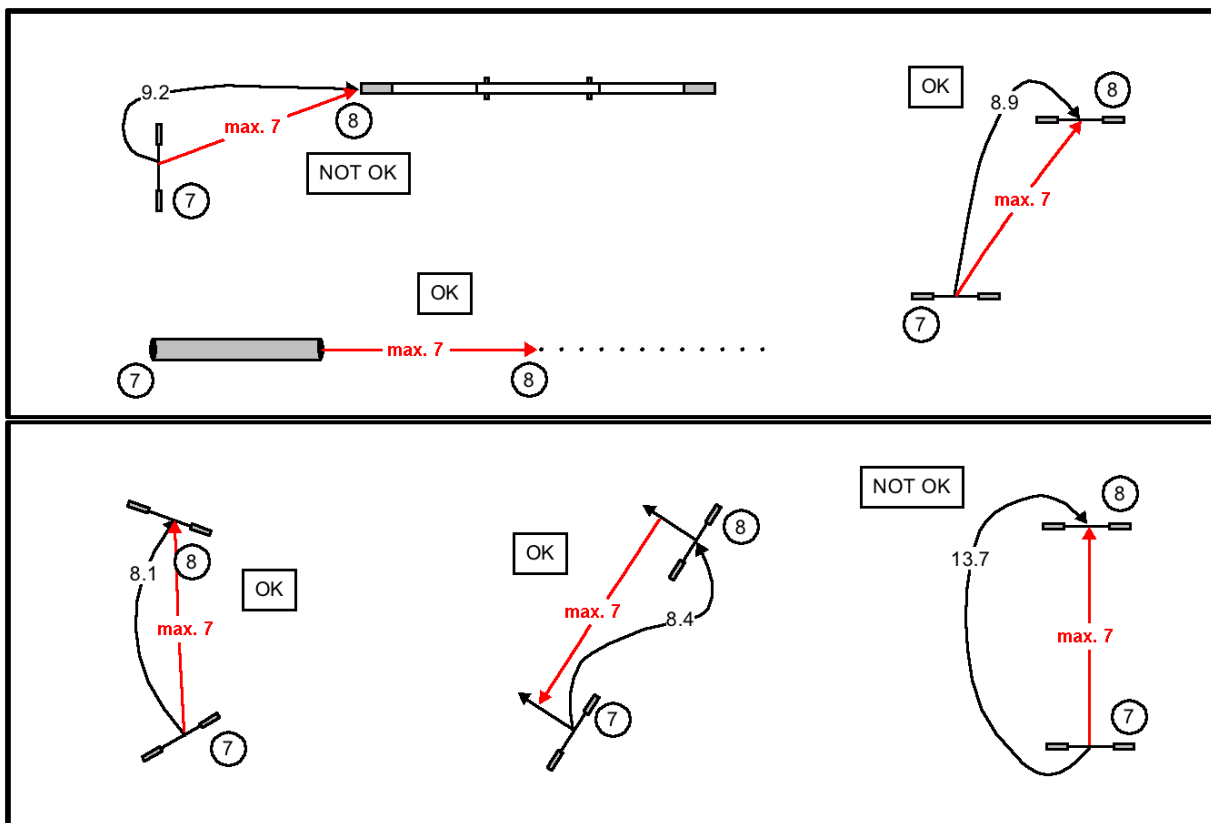
B) Rozhodčí by měl na své trati použít co možná nejrůznější druhy překážek. V agility musí být použity všechny tři druhy zónových překážek (šikmá A stěna, kladina, houpačka). Slalom musí být použit v každém parkuru. **Nemělo by být použito méně než 7 překážek překonávaných skokem.**

C) **Maximální počet překážek, které může rozhodčí na své trati použít je: 14 jednoduchých skokových překážek, 1 kruh, 1 zeď, 1 kladina, 1 ačko, 1 houpačka, 1 slalom, 1 skok daleký, 4 tunely (minimálně jeden z nich musí mít délku 3–4 m).**

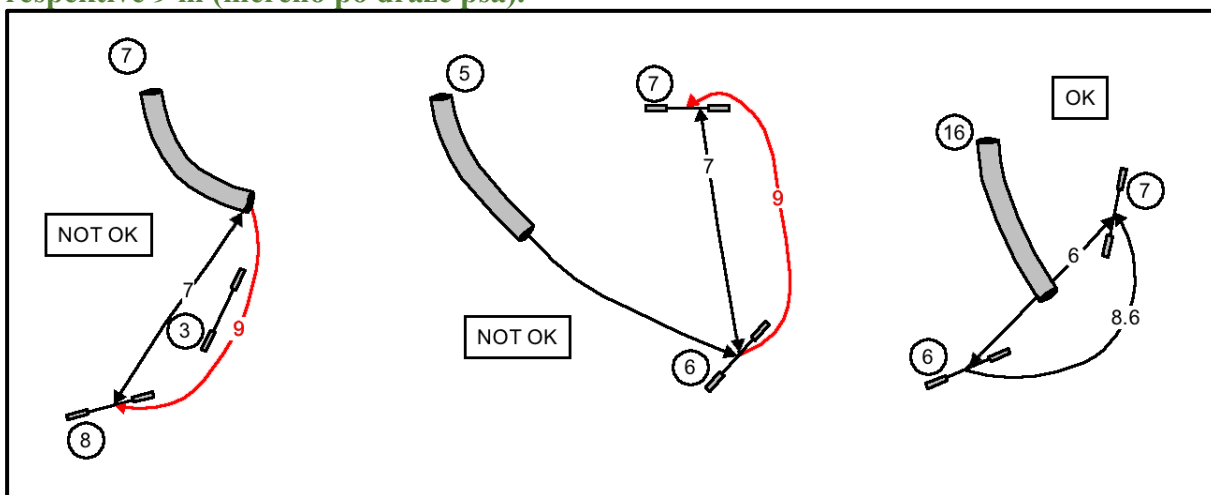
D) **Jako první překážka musí být použita jednoduchá skoková překážka, zeď, skok daleký nebo kruh. Jako poslední překážka musí být použita buď jednoduchá skoková překážka, dvojskok, zeď, skok daleký, nebo kruh (pokud to dovoluje časomíra).**

E) Minimální vzdálenost dráhy psa mezi překážkami **nesmí být méně, než 5 m.** Maximální přímá linie mezi po sobě jdoucími překážkami **nesmí být více než 7 m a maximální vzdálenost dráhy psa mezi překážkami nesmí být více než 9 m.**

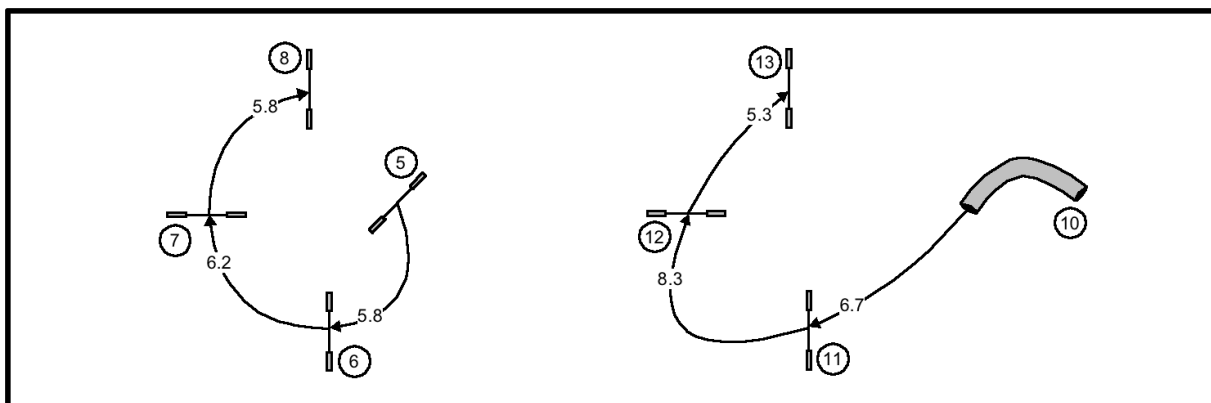
Obě vzdálenosti by měly být měřeny z předpokládaného bodu, odkud pes opouští překážku, do bodu, kde vstupuje na další překážku. Pro skokové překážky je to střed překážky, pro tunel, zónové překážky, slalom atd. je to předpokládaný vstup/výstup na/z těchto překážek.



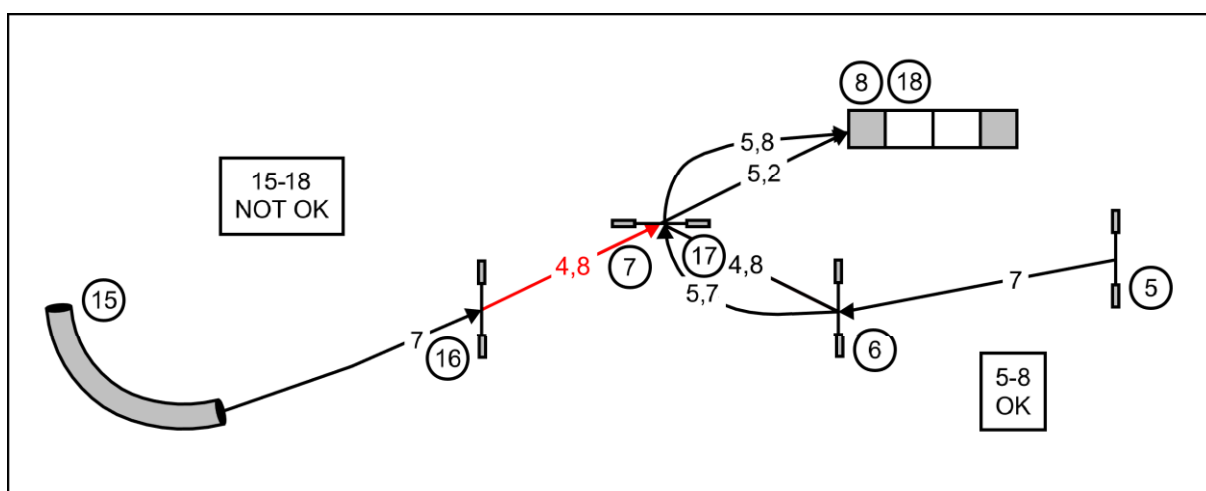
Vzdálenost mezi překážkami má být měřena po linii, po které většina psů poběží, nikoli po linii, na které by je rozhodčí rád viděl, aby mu vyšla podle pravidel. **Rozhodčí by měl mít na paměti, že maximální vzdálenost mezi překážkami nesmí přesáhnout 7 m (měřeno po přímé linii), respektive 9 m (měřeno po dráze psa).**



Červeně zvýrazněná dráha psa není skutečná dráha, po které pes poběží. Reálně dráha psa velice pravděpodobně přesáhne povolené maximum. Rozhodčí by si měl uvědomovat, že psi z rozdílných velikostních kategorií často běží po trochu jiné dráze.



Sekvence 6-7-8 je naprosto stejná jako 11-12-13, ale vzhledem k jinému náběhu na číslo 11 a k vyšší rychlosti psa není mezi 6-7 a 11-12 stejná vzdálenost. Rozdíl v rychlosti a náběhu změní dráhu psa mezi 6-7 a 11-12.

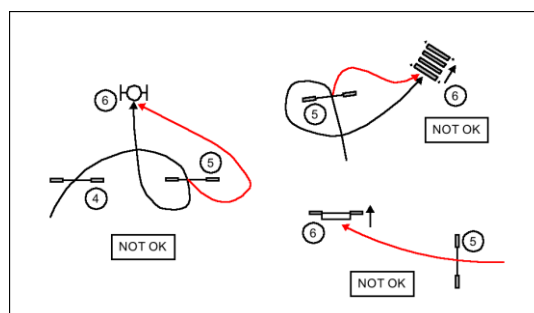


Sekvence 6-7 z pravé strany je naprosto stejná jako 16-17 z levé strany. Pokud se startuje zprava (5), je vzdálenost mezi všemi překážkami podle pravidel a náběh na áčko je bezpečný.

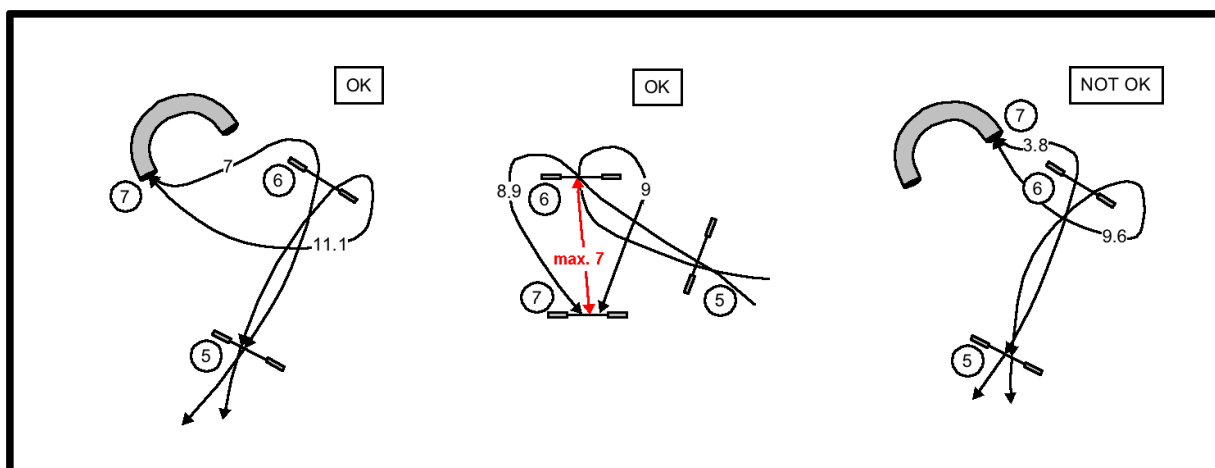
Pokud se startuje zleva (15), většina psů poběží po linii, která je kratší, než je stanoveno v pravidlech. Situace je potenciálně nebezpečná, protože psi budou nabíhat na áčko velkou rychlostí a budou na něj nabíhat pod špatným úhlem.

F) Z důvodu bezpečnosti má mít pes přímý náběh na **skok daleký, kruh, dvojitou skokovou překážku**. Rovněž u zónových překážek by měl být brán v úvahu směr náběhu a rychlost, viz obrázek výše.

Toto jsou příklady nevhodných situací: situace s kruhem a skokem dalekým mají dvě linie, jedna z linií je nebezpečná. Rozhodčí by neměl riskovat, že pes půjde po špatné linii. Situace s dvojitou skokovou překážkou hovoří sama za sebe.

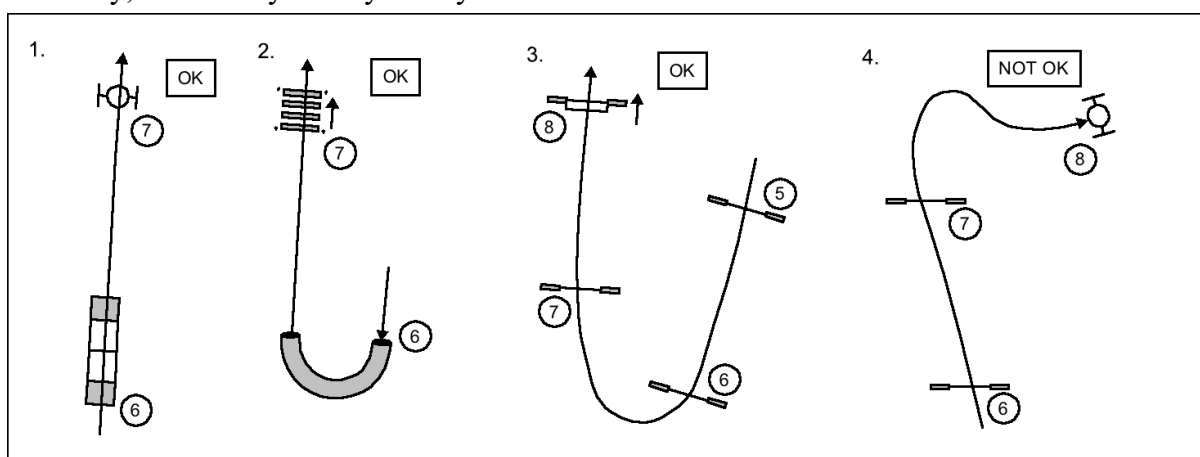


G) Jsou-li za překážkou dvě linie, po kterých pes může běžet směrem k další překážce, v souladu s pravidly definujícími minimální vzdálenost překážek musí být ta kratší z nich.

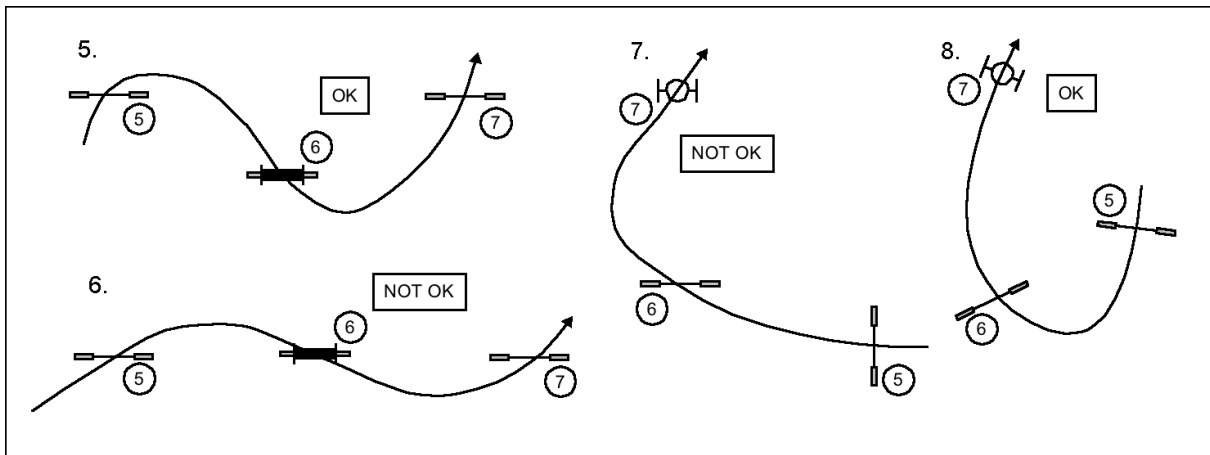


H) Překážka zeď musí být kvůli bezpečnosti umístěna takovým způsobem, aby nehrozilo ve směru skoku nebezpečí nárazu do pilíře překážky. Měli bychom se vyvarovat těsného točení a náběhu ve špatných úhlech.

Překážky, na které by měl být rovný náběh:



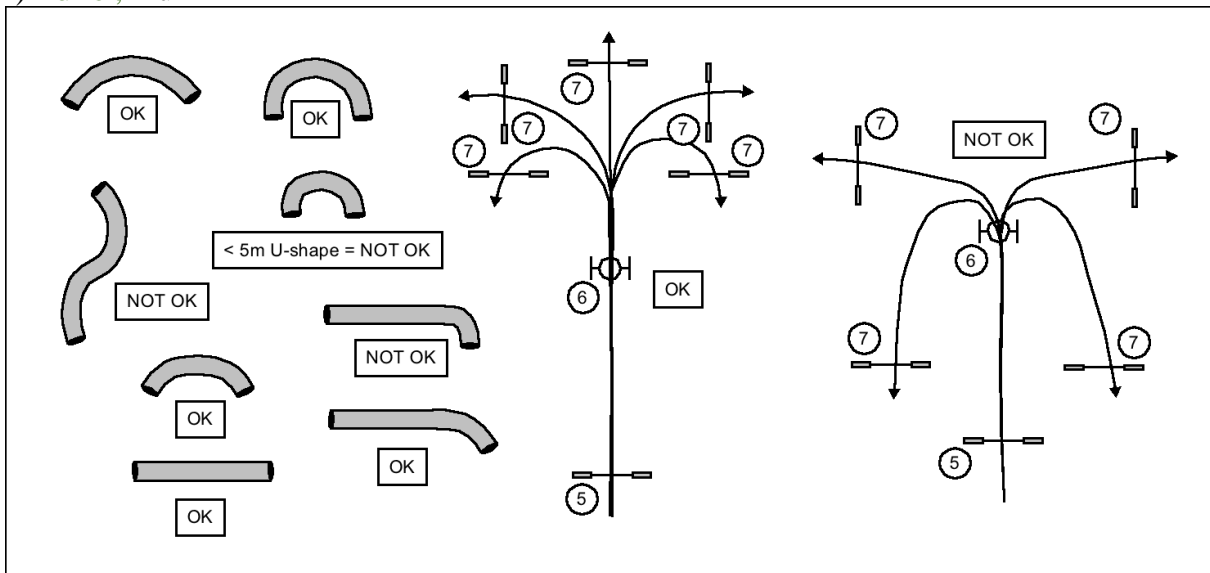
- 1) Přímý náběh na kruh ze zónové překážky = v pořádku – velmi jasná situace.
- 2) Přímý náběh na skok daleký z tunelu = v pořádku – další jasná situace.
- 3) Přímý náběh ze 7 na dvojitou skokovou překážku, pes po překonání 7 již má přímý náběh na dvojitou skokovou překážku (linie od místa dopadu k 7 umožňuje přímý náběh) = v pořádku
- 4) Špatný náběh na kruh = to není v pořádku



- 5) Linie z místa dopadu směrem k překážce 6 vede k bezpečnému náběhu na zeď = v pořádku.
- 6) V této situaci (vlásenka) je linie z místa dopadu za 5 směrem k 6 na zeď příliš těsná = je tu nebezpečí, že pes narazí do pilíře zdi, to není v pořádku
- 7) Ačkoli je kruh a překážka č. 6 v přímé linii, vzhledem k dráze psa, která je upravena překážkou č. 5 není náběh na kruh v přímé linii = to není v pořádku
- 8) Rovný náběh na kruh ze skokovky č. 6. Poté, co pes doskočí za překážku 6, vede na kruh rovný náběh (dráha je od místa doskoku do kruhu v přímé linii) = OK

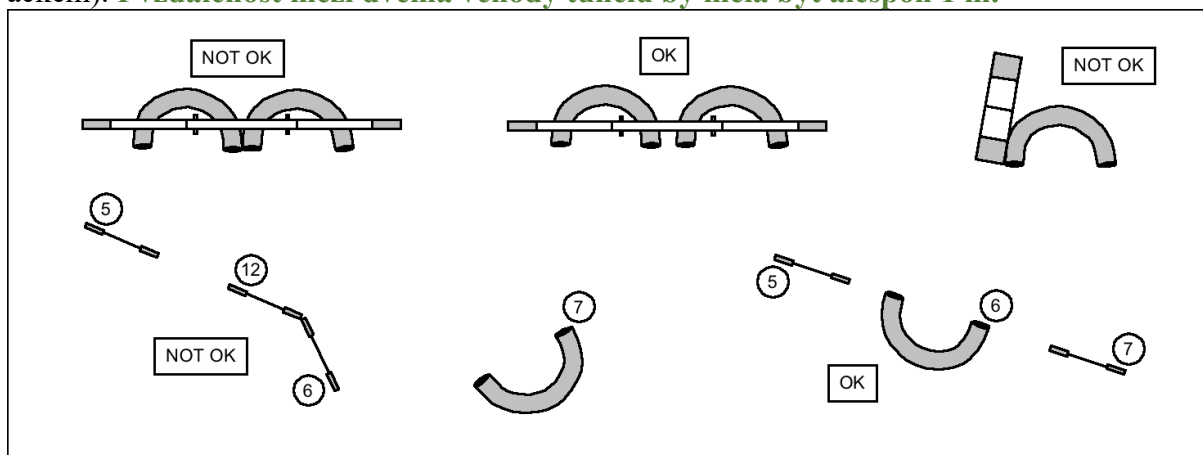
Přemýšlíte-li o náběhu na překážku, u které se požaduje přímý náběh, je nutné vzít v úvahu nejen úhel náběhu psa, ALE TAKÉ jeho rychlost od předchozí překážky.

I) Tunel, kruh



- tunel musí být vždy vytažen na svoji plnou délku
- tunel může být ohnutý pouze do jednoho směru = ŽÁDNÉ tvary do S.
- tunely kratší než 5 m by neměly mít úhel ohybu větší než 90° (viz příklady nalevo).
- Vyhněte se těsnému točení za kruhem, i v případě, že je kruh umístěn jako první překážka. Kruh na obrázku uprostřed – v pořádku. Na obrázku vpravo – točení je příliš těsné.

J) Psovodi musí mít možnost proběhnout kolem každé překážky po obou stranách. Vzdálenost mezi dvěma překážkami má být alespoň 1 m. (Jedinou výjimkou je tunel pod kladinou nebo áčkem). **I vzdálenost mezi dvěma vchody tunelu by měla být alespoň 1 m.**



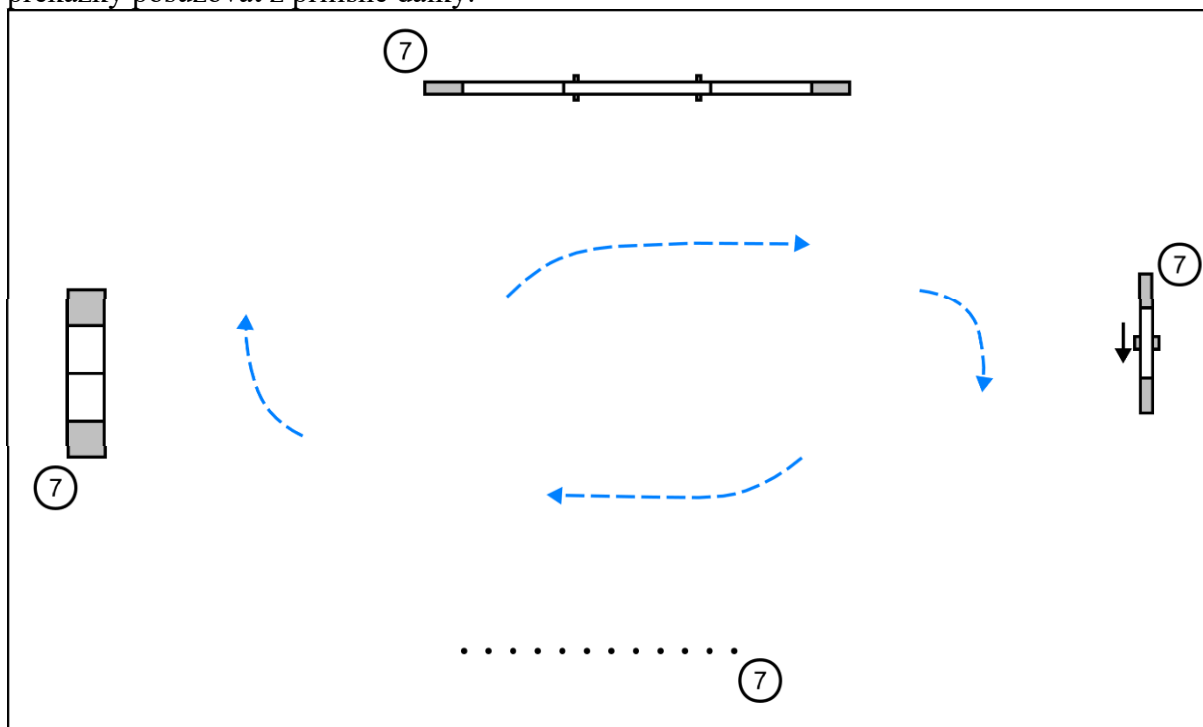
K)

Překážky mimo jednoduché skokové překážky a dvojité skokové překážky dělíme na překážky primární a sekundární:

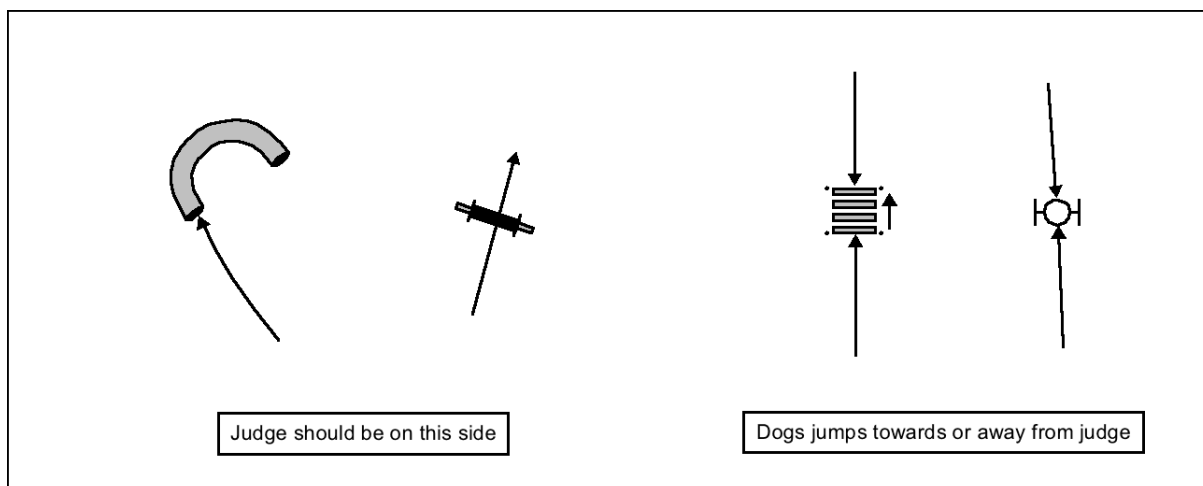
Primární překážky

Áčko – Kladina – Houpačka – Slalom

Když pes překonává tyto překážky, rozhodčí by se měl vždy pokusit být dostatečně blízko a měl mít na překážky jasný výhled (aniž by v překonávání rušil psa, či byl v cestě psovoda). Rozhodčí by neměl v blízkosti těchto překážek běžet. Zároveň není doporučeno primární překážky posuzovat z přílišné dálky.



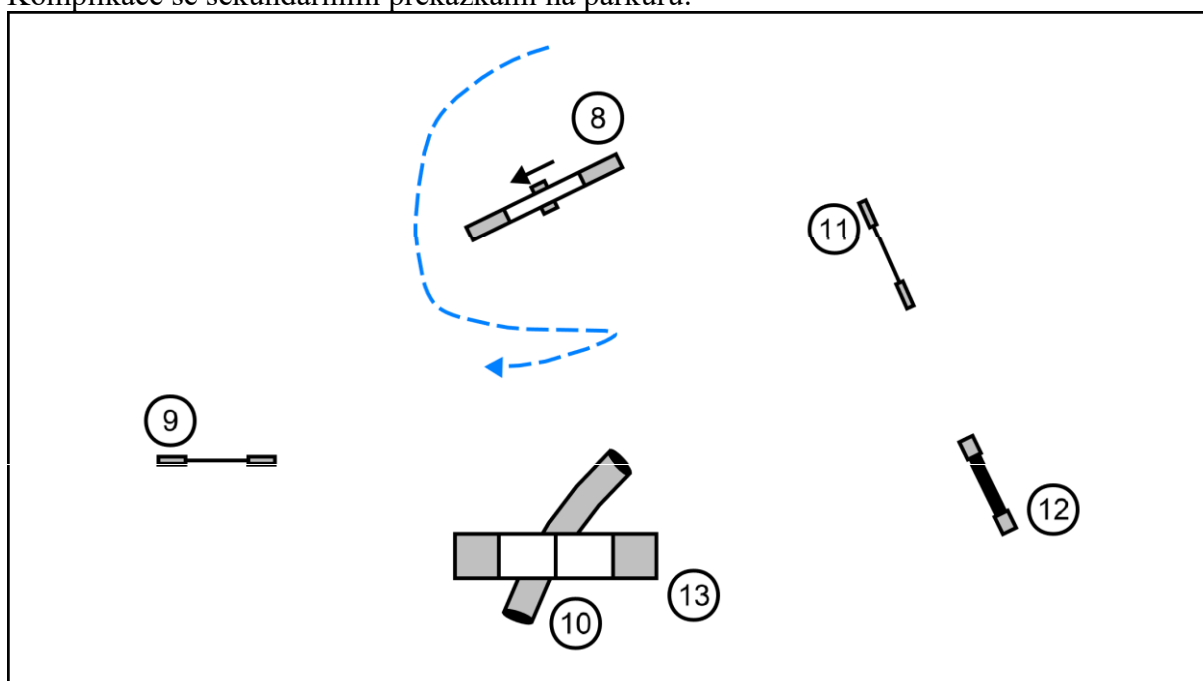
Sekundární překážky: Tunel, zeď, skok daleký, kruh



U tunelů a zdi by si měl být rozhodčí jist, že je na správném místě, aby viděl, když pes překážku mine, vyběhne ven nebo naběhne z nesprávné strany.

U kruhu a skoku dalekého by měl být rozhodčí v pozici, aby pes skákal směrem k němu nebo od něho.

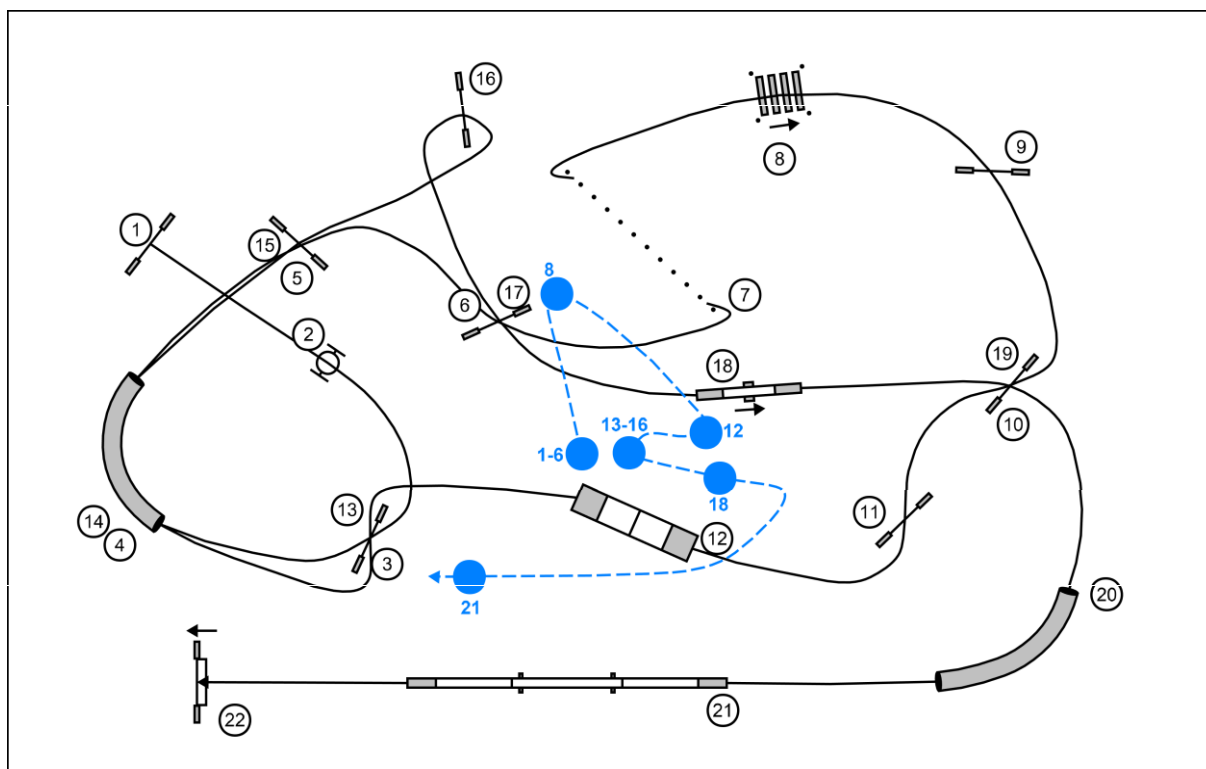
Komplikace se sekundárními překážkami na parkuru:



Rozhodčí nemůže vidět vchod do tunelu (10), nebo případná odmítnutí na zdi (12).

Ostatní překážky

Jednoduchá nebo dvojitá skoková překážka nepředstavuje pro rozhodčího žádný zvláštní problém. Rozhodčí by měl být k těmto překážkám pod mírným úhlem, aby viděl spadlé laťky a případná odmítnutí.



Rozhodčí čeká, dokud pes nenaběhne správně do slalomu v první pozici (1-6). Poté následuje psa do pozice 8, kdy je ve vhodné pozici, aby viděl skok daleký pod správným úhlem. Poté se pomalu přesune do pozice 12 a poté do dalších pozice (13-16), ze které může dobře vidět sestupnou zónu na áčku a také má dobrý výhled na tunel, a i zbytek parkuru. Poté se vrátí (pozice 18), odkud může dobře posoudit houpačku. Poté se přesune k sestupné zóně kladiny (pozice 21). A pak opět do pozice 1, aby mohl posoudit další tým.

L) Zásady návrhu parkuru

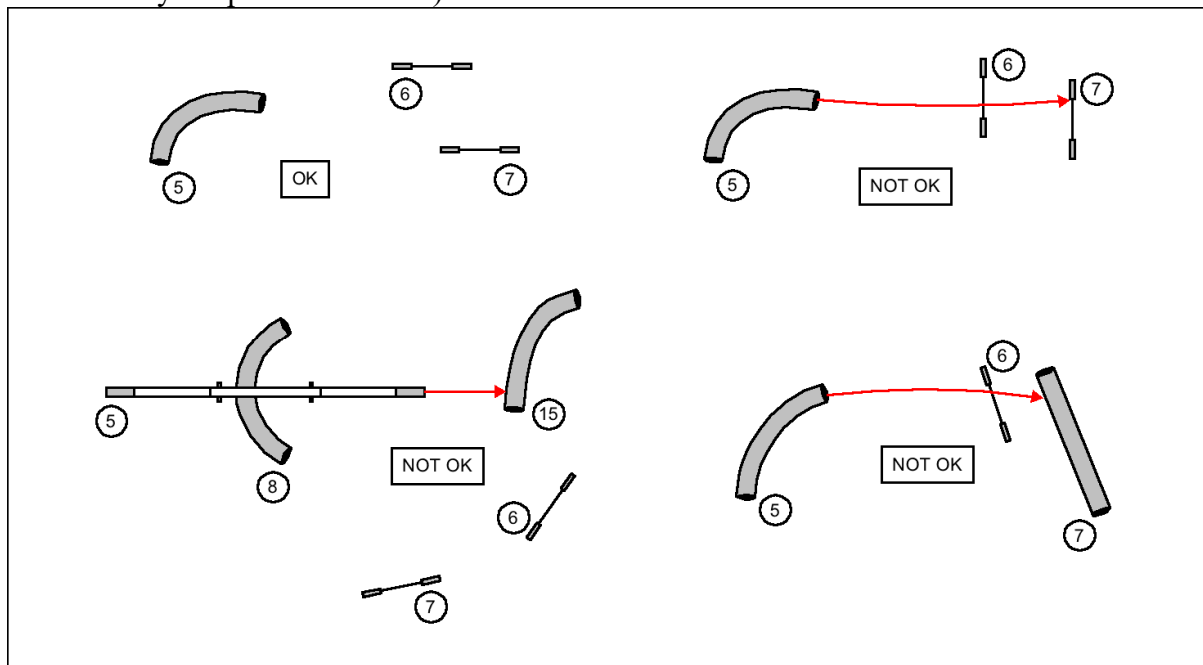
- Návrh parkuru by měl rozhodčímu umožnit posuzovat psa v normálním tempu.
- Nikdy by se to nemělo vypadat tak, že rozhodčí nestíhá rychlost psa.
- Parkur by měl mít správný stupeň obtížnosti.
- **Správně navržený parkur by měl umožnit psovodovi vybrat z více možných linií, po kterých nechá svého psa běžet. A to minimálně v jednom případě.**
- Parkur by měl být plynulý a bezpečný. Při hodnocení bezpečnosti by měl vzít v úvahu i překážky mimo správné pořadí (bezpečnost případných pastí).

M) Vyvarovat bychom se měli

- Umístění dvou překážek s kontaktními zónami hned za sebou.
- **Umístit slalom před nebo za překážku s kontaktní zónou je件ovleno, rozhodčí by si však měl být vědom problémů, které v posuzování tato kombinace může způsobit.**
- Ostrého točení na parkuru, které otočí psovoda do dráhy rozhodčího – zejména za zónovými překážkami a za slalomem.
- Použití dvojité skokové překážky a skoku dalekého na parkuru více než jedenkrát.
- Méně než 6 překážek (pokud je mezi těmito překážkami nějaká primární překážka), nebo méně než 8 překážek (pokud tam primární překážka není) mezi prvním a druhým překonáním té samé skokové překážky v parkuru.

N) Parkur by měl být navržen tak, aby

- překážka mimo pořadí neohrozila psa (příklad na obrázku dole: stačí nedorozumění nebo nedostatek ovladatelnosti a pes přes skočku č. 6 dopadne přímo na č. 7, příp. 15)
- bylo pro diváky zábavné parkur sledovat
- parkur bylo možné bez problémů posoudit
- byl parkur plynulý – a to i pro vyšší výkonnostní kategorie (také standardní čas může být stupněm obtížnosti)



O) Ušetří se čas, pokud

- se zkrátí parkur,
- je optimálně řešen východ z parkuru, takže další pes může startovat dříve,
- je oddělený start a cíl (a je zde někdo, kdo přenese vodítko a umístí ho poblíž konce parkuru),
- zapisovatel a časoměřič sedí blízko sebe,
- startovní a cílová skoková překážka jsou blízko u vchodu/východu z parkuru,
- návrh parkuru zabrání psovodovi, aby si – než vystartuje – nadešel hodně daleko před psa.

10. Stavba parkuru

Rozhodčí by měl v rámci jednoho FCI závodu minimálně jednou použít všechny překážky, které má k dispozici a odpovídají FCI standardům.

Rozhodčí vždy osobně dohlíží na stavbu parkuru.

Počasi a stav povrchu mohou vyžadovat úpravy návrhu parkuru, **nebo snížení výšky skoku na skokových překážkách na jejich řádem povolené minimum.**

Rozhodčí nemá používat překážky, které **nevyhovují** FCI pravidlům.

Kvůli bezpečnosti psů rozhodčí zkontroluje překážky a ujistí se, že nejsou nebezpečné. Závadné překážky se nesmí použít.

Pokud je to možné, rozhodčí by měl dohlédnout, aby byly označené pozice všech překážek, které pes může posunout.

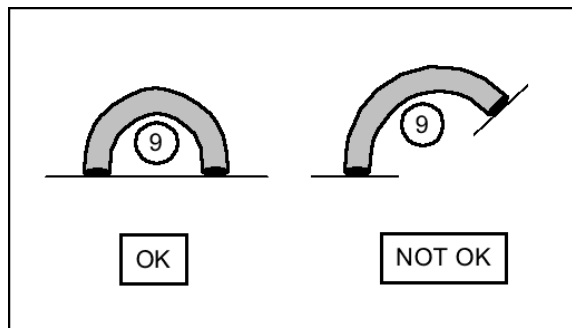
Po schůzce se závodníky a po prohlídce parkuru již nejsou dovoleny žádné úpravy parkuru nebo maximálního času (případně i standardního času, pokud byl rozhodčím oznámen).

Tyče vyznačující rohy skoku dalekého je nutné umístit takovým způsobem, aby je bylo možné vrátit při shoení do stejné pozice.

Čísla překážek by měla být umístěna tak, aby psovi nebo psododovi nepřekážela.

Tunel do tvaru písmene „U“ je jediná překážka, kde je možné umístit překážku doprostřed a vyznačit, že je možné tunel běžet z jakékoli strany. **V tomto případě musí být oba vchody ve stejné linii.**

Všechny tunely musí být zcela natažené (na plnou délku).



Před prohlídkou parkuru se rozhodčí ujistí, že:

- Parkur je takový, jaký očekával
- Opravdu se podobá návrhu
- Všechny překážky jsou pevně připevněny, a pokud je to nezbytné, ukotveny k zemi

Dříve než odstartuje první pes, rozhodčí se ujistí, že:

- Všichni pomocníci byli správně poučeni a jsou tam, kde mají být.
- Všechny překážky jsou ve správné pozici.

11. Standardní (SCT) a maximální čas (MCT)

Při soutěžích na mezinárodní úrovni (včetně AWC, EO, JOAWC, CACIAg) je SCT určen časem nejrychlejšího psa s nejnižším počtem trestných bodů získaných na trati + 15 % a zaokrouhlením nahoru na celé sekundy. MCT je pak určen jako podíl délky trati a 2,5 m/s pro agility a 3,0 m/s pro jumping.

Pokud standardní čas tratě stanovuje rozhodčí, musí nejprve znát přesnou délku parkuru. Jako nejpresnější metoda určení délky je doporučeno měřicí kolečko.

Rozhodčí by měl délku parkuru měřit po linii, po které pes, když bude překonávat parkur, poběží. Měření by mělo vycházet ideálně ze středu každé překážky. Rozhodčí nemusí měřit délku tunelů, může ji přičíst k naměřené délce.

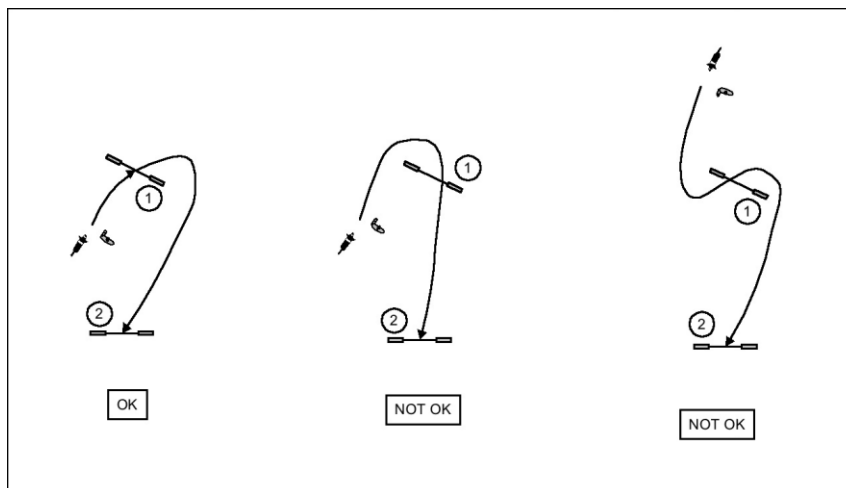
Při stanovení standardního času by se měly vzít v úvahu následující okolnosti:

- Charakter soutěže
- Stupeň obtížnosti
- Počasí
- Stav povrchu parkuru

12. Posuzování

Rozhodčí je zodpovědný za to, co se děje v jeho parkuru, a měl by dělat vše proto, aby vše běželo co nejlplynuleji.

Psovodi mohou přivést do parkuru svého psa bez obojku a vodítka, pokud je pes pod kontrolou. **Psovod může do prostoru parkuru psa přinést v náručí, ale před odstartováním musí být pes na zemi (nesmí startovat z náručí). Pes musí startovat ze strany, ze které má být první překážka překonána. Rozhodčí signalizuje start týmu pouze pokud je pes před první překážkou správně umístěn.**



Výkon každého psa by měl být správně a konzistentně posouzen, k tomu se musí rozhodčí vždy na parkuru přesunout do správné pozice. Je vždy dobré, pokud si rozhodčí před startem soutěže projde několikrát svoji dráhu.

Pozice rozhodčího by nikdy neměla překážet psovi nebo psovodovi a rozhodčí by si měl být jist, že nebude křížovat dráhu před psem nebo psovodem, když běží směrem k němu.

Pozice zapisovatele by mu měla umožnit vidět rozhodčího celou dobu. Pokud je třeba, je možné zapisovateli říci, aby se posunul. Pokud je rozhodčí kvůli nějaké překážce (např. áčko) dočasně mimo pohled zapisovatele, měl by podržet ruku nahoře dostatečně dlouho, aby bylo jisté, že zapisovatel označení viděl.

Rozhodčí by nikdy neměl spouštět oči ze psa, dokud je na parkuru, i když již byl diskvalifikován.

Každý pokus překonat překážku musí být posouzen, přičemž posuzován je pouze pokus, kdy pes je v takové vzdálenosti od překážky, kdy ji může překonat ze správné strany. Dále je posuzována každá fyzická interakce psa s překážkou, a to i v případě, kdy pes již překonal linii odmítnutí. Výjimka: Pokud pes přeskočí tunel, **proběhne slalom**, nebo podběhne kladinu či áčko, když je, po udělení odmítnutí, volán zpět k psovodovi.

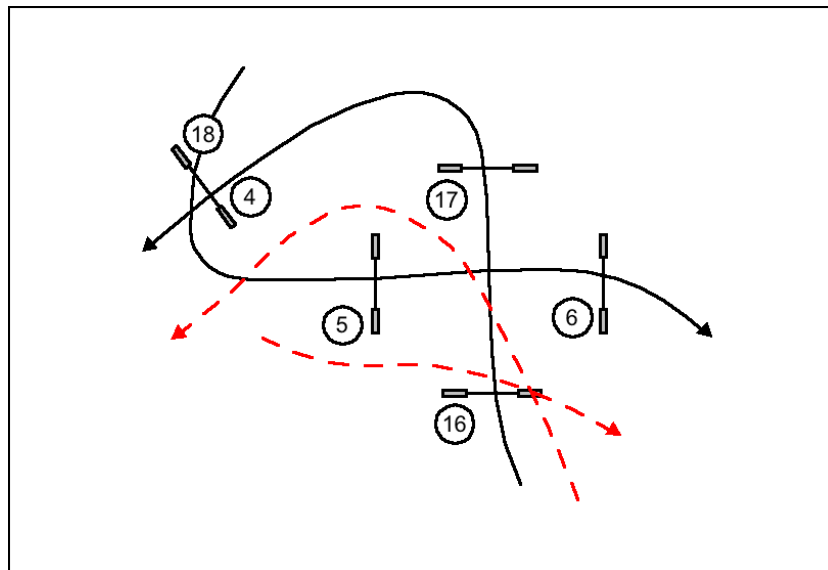
13. Posuzování konkrétních překážek

13.1 Skokové překážky

Za chybu se považuje, když pes změni polohu laťky tak, že již není na původní výšce (laťka nemusí spadnout až na zem, aby to bylo posouzeno jako chyba).

K diskvalifikaci týmu dojde, pokud pes poruší překážku například:

- Shodí tyčku, když překážku překonává jiným způsobem než skokem (například shodí tyčku ocasem při podlézání překážky)
- Shodí bočnici překážky, která má být v parkuru opakovaně překonána (pozn.: pokud dojde ke shoení pouze háčku z bočnice, je to považováno pouze za chybu)



Příklady:

- Pes shodí tyčku na překážce 4 = chyba. **Není to diskvalifikace bez ohledu na to, zda je čas překážku znovu postavit nebo není.**
- Pes poruší celou překážku č. 4 (spadne bočnice) = **diskvalifikace bez ohledu na to, zda je čas překážku znovu postavit nebo není.**
- Psovod shodí 16, zatímco pes skáče 6 = diskvalifikace.
- Psovod shodí tyčku 16, zatímco pes překonává 16 = chyba, pokud si rozhodčí není 100% jistý, že překážku shodil psovod. **Pokud si je rozhodčí jist, že ji shodil psovod = diskvalifikace.**
- Psovod shodí 16, zatímco pes skáče 17 = diskvalifikace.
- **Psovod se dotkne překážky, nezíská tím však žádnou výhodu = ok, bez chyby**
- **Pes poruší překážku 18 (shodí bočnici) = chyba**

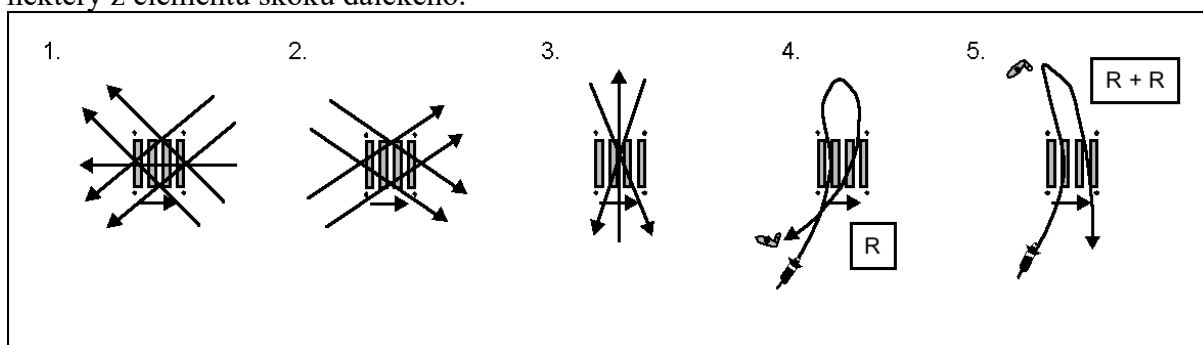
13.2. Zónové překážky

- Rozhodčí by se měl zaměřit na zónu a vyhodnotit, zda na ni pes položil jakoukoli část packy. Tato metoda je lepší než zaměření pozornosti na psa, kde se snadno přehlédne zadní packa na zóně, když pes opouští překážku.
- Dokud je pes na překážce, nemůže být penalizován chybou za zastavení, návrat zpět nahoru, otáčení nebo za běh v opačném směru. Pes samozřejmě musí správně dokončit překážku a ve správném směru. Rozhodný okamžik posouzení sestupné zóny je ten, kdy pes skutečně opustí překážku, i když pes dotkl zóny předtím, než se obrátil nebo zacouval zpět.
- Psa je možné zastavit na zóně, dále rovněž také částečně na zemi a na překážce.
- Opustí-li pes překážku – tj. dotkne se všemi 4 packami země – a poté opět vrátí packu zpět na překážku, je diskvalifikován.

- Na kladině a áčku se pes musí dotknout nástupné rampy všemi čtyřmi tlapkami, pokud tak neučiní = diskvalifikace

13.3. Skok daleký

Tyče, které vyznačují rohy skoku dalekého, slouží pouze jako pomůcka pro posuzování. Pomáhají rozhodnout, zda pes překonal překážku správně. Proto není penalizováno chybou, když se pes nebo psodod tyče dotkne nebo ji shodí, a to dokonce i kdyby to způsobilo, že spadne některý z elementů skoku dalekého.

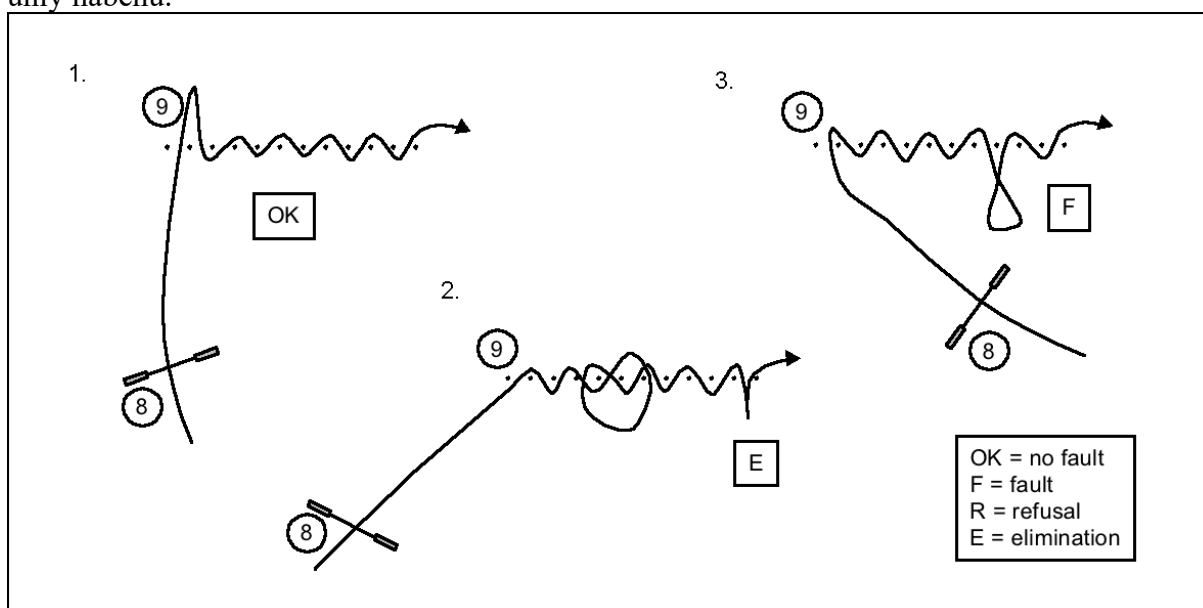


Příklady: diskvalifikace – odmítnutí

1. Pes proskočí skok daleký v opačném směru = diskvalifikace
2. Pes proskočí ve správném směru = odmítnutí (R)
3. Pes proskočí ze strany na stranu = odmítnutí (R)
4. Pes proskočí ze strany na stranu a vrátí se zpět k psododovi = odmítnutí (R) (nikoli odmítnutí+odmítnutí)
5. Pes proskočí ze strany na stranu ze strany od psododa, ten ho pošle na překážku znovu a pes proskočí opět ze strany na stranu = odmítnutí + odmítnutí (R+R)

13.4. Slalom

Pokud pes opustí dráhu, která představuje nepřetržitý dopředný pohyb, na více než je vlastní délka psa, je penalizován chybou. Měla by se vzít v úvahu tolerance pro rychlé psy a pro ostré úhly náběhů.



Příklady:

1. Vlevo nahoře: je možné tolerovat kvůli ostrému úhlu náběhu = OK
2. Dole: správný náběh, neopravená chyba uprostřed slalomu, pes vybíhá ze slalomu ze špatné strany, pokud psovod neopraví = diskvalifikace (E)
3. Vpravo nahoře: pes vypadne ze slalomu na více než je jeho délka = chyba (F)

13.5. Kruh

Pokud se kruh při překonání psem otevře, je to považováno za chybu i v případě, že se sám opět zavře.

Pokud pes kruh otevře, když ho překonává jiným způsobem než skokem (například ho otevře ocasem, když kruh podlézá) = diskvalifikace.

14. Rozhodování situací

14.1. Odmítnutí a následná posouzení

Pes může být penalizován odmítnutím (při zastavení se před překážkou, odvrácení se od překážky, nebo přeběhnutí překážky) jedině tehdy, když je na straně překážky, odkud ji má překonat.

Hlavní princip posuzování odmítnutí:

- Pokud si rozhodčí pomyslí „proč pes překážku nepřekonal?“ = Odmítnutí
- Pokud si rozhodčí myslí, že pes není v tzv. oblasti překonání překážky = OK

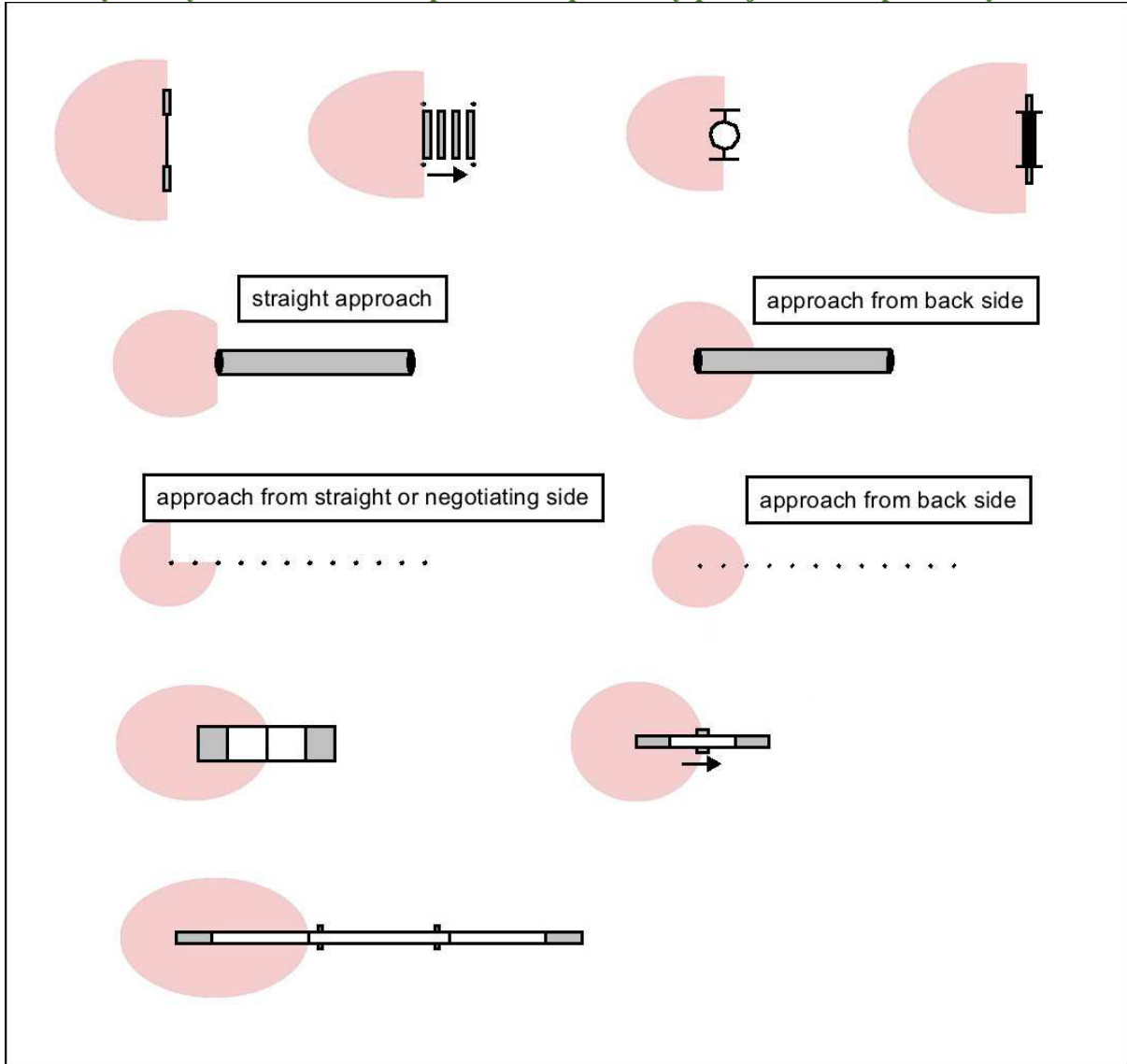
Oblast překonání překážky (take-off area):

Oblastí překonání překážky se rozumí místo před a kolem překážky, ze kterého je pes schopen tuto překážku překonat. Pokud se v tomto místě pes od překážky odvrátí, nebo do oblasti vběhne a opustí ji, aniž by překážku překonal, je penalizován odmítnutím. Každý pokus o překonání překážky musí být posouzen.

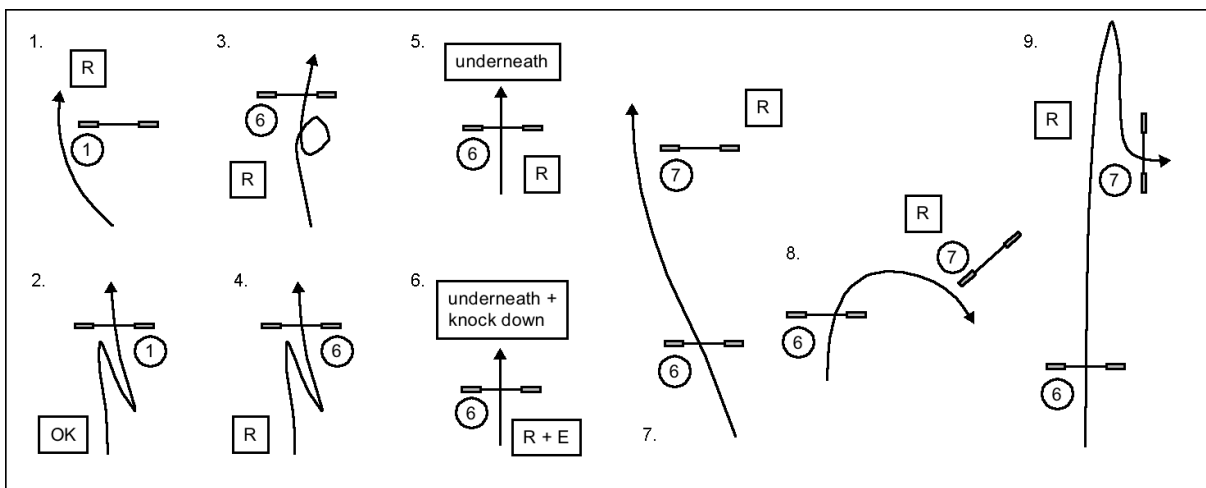
Velikost oblasti překonání překážky závisí na samotné překážce. Na příklad pro skokové překážky platí, že tato oblast představuje cca polokruh o poloměru o něco málo větší, než je šíře překážky a je umístěna na straně překážky, ze které má být překonána. Pro tunely, zónové překážky a slalom, je to oblast před překážkou, kdy si rozhodčí myslí, že by pes měl být schopen překážku překonat. Velikost oblasti dále závisí na velikosti psa, jeho rychlosti a směru pohybu směrem k překážce.

Výjimka: Pokud pes přeskočí tunel, proběhne slalom, nebo podběhne kladinu či áčko, když je, po předchozím udělení odmítnutí, volán zpět k psovodovi.

Příklady: tvary a velikost oblastí překonání překážky pro jednotlivé překážky

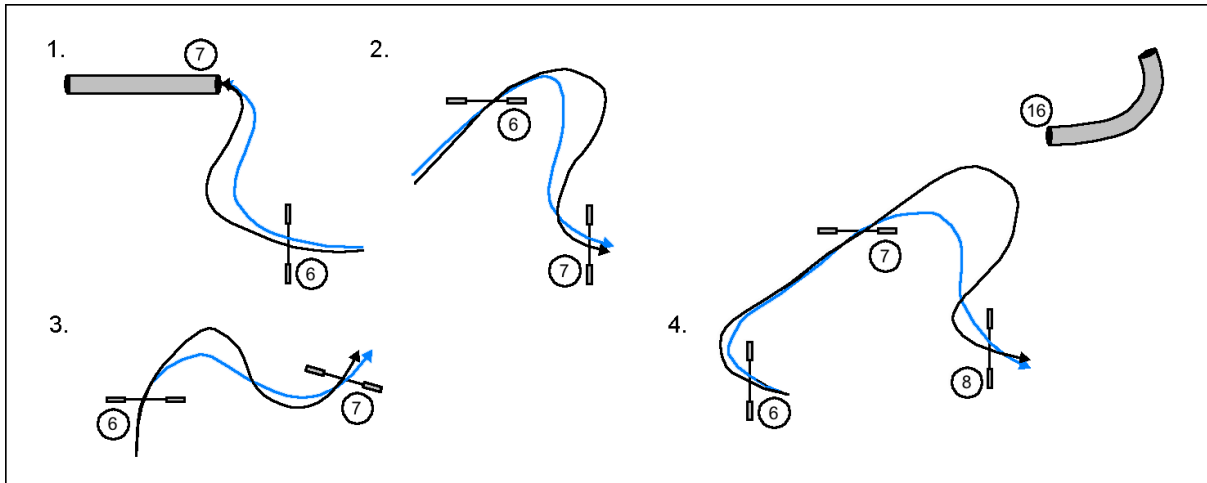


Pozn.: pes stále může být penalizován odmítnutím za každý pokus o překonání překážky i v případě, **kdy nevstoupí do „oblasti překonání překážky“** (např. při proběhnutí kolem překážky, odvrácení se od překážky, nebo při přiběhnutí k překážce, aniž by ji překonal).



Příklady:

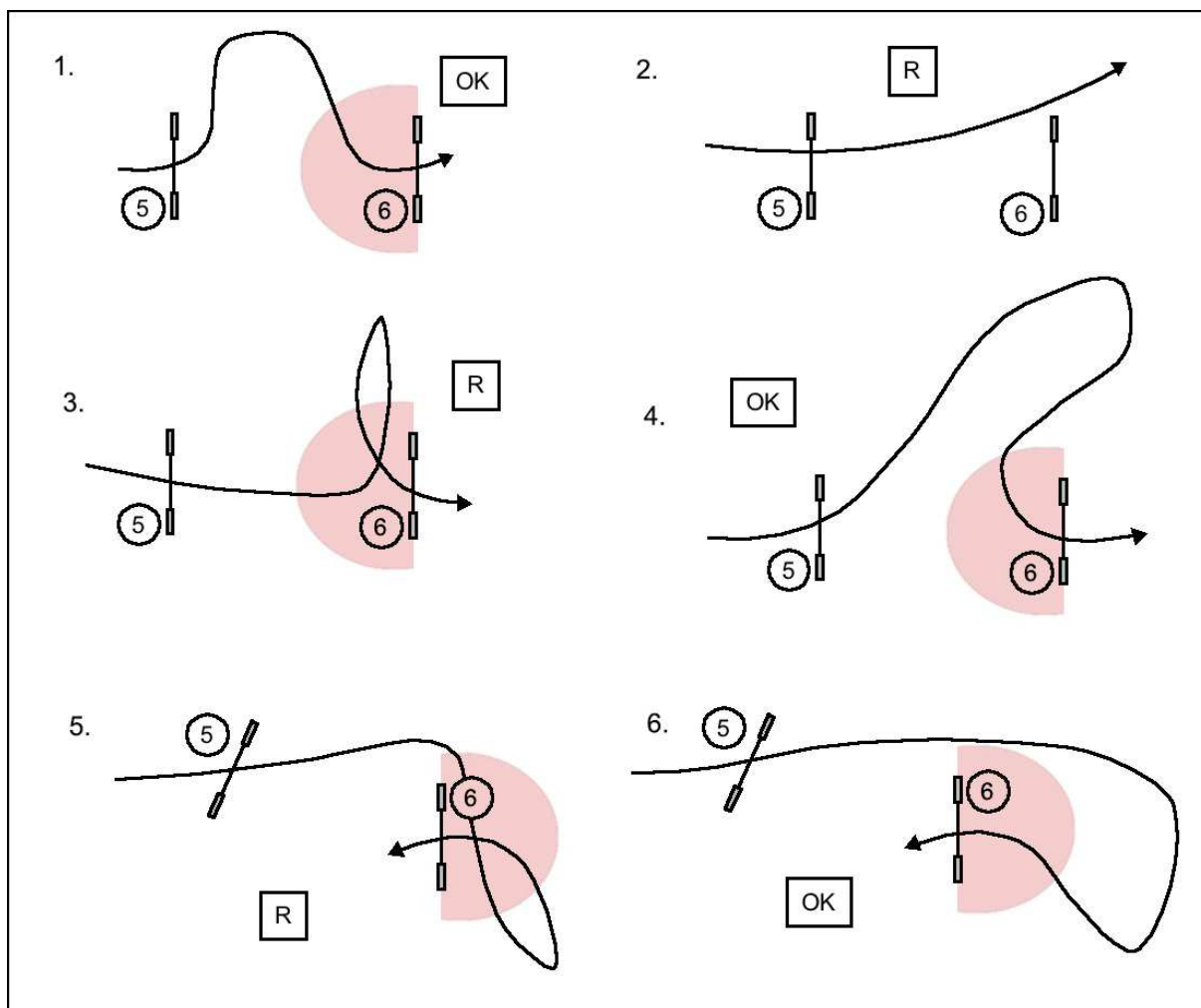
1. Pes proběhne kolem překážky č. 1 = odmítnutí (R)
2. Pes přiběhne k překážce č. 1, odvrátí se od ní, aniž by ji překonal = OK
3. a 4. Pes **zastaví, nebo se otočí** od překážky v parkuru = odmítnutí (R)
5. Pes podběhne pod překážkou, aniž by ji porušil = odmítnutí (R)
6. Pes podběhne pod překážkou tak, že shodí tyčku = odmítnutí + diskvalifikace (R+E)
7. a 8. Pes **proběhne kolem překážky, která má být překonána, aniž by ji překonal** = odmítnutí (R)
9. Pes proběhne **před překážkou, která má být překonána, aniž by ji překonal** = odmítnutí (R)



Příklady:

1, 2 a 3 Psi s krátkým skokem a pomalí psi (**modrá dráha**) dopadají před překážku do místa, ze kterého ji mohou překonat. Psi s delším skokem a rychlí psi dopadají před překážku, avšak díky tvaru/velikosti těla, nebo své rychlosti, se nemohou **otočit přímo k překážce** a její překonání tak není v jejich přirozené linii = OK.

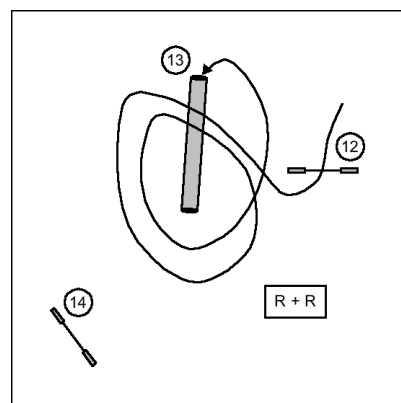
4. Markantnější příklad – pes dopadá před následující překážku do místa, ze kterého překážku nemůže překonat, není v jeho přirozené linii = OK

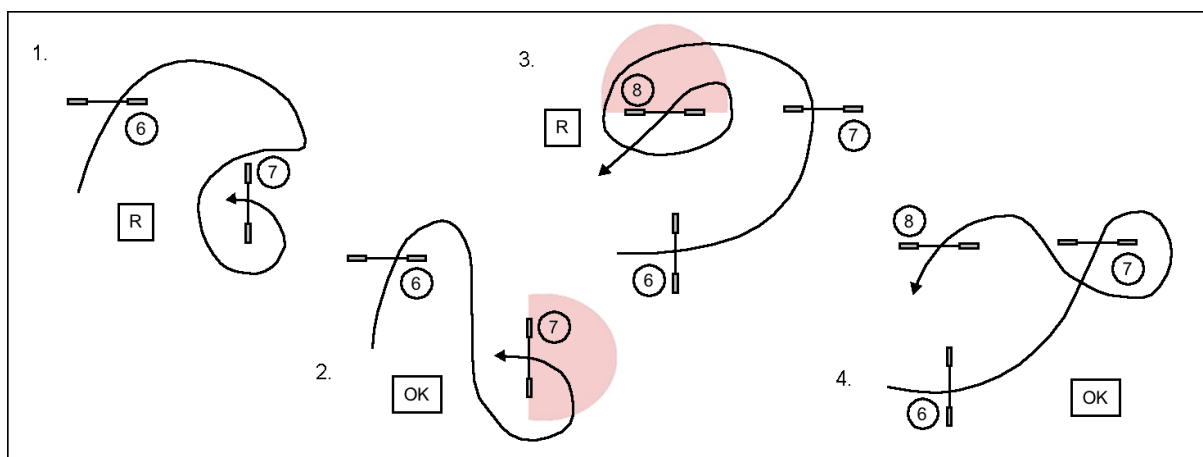


Příklady:

1. Pes vstoupí do oblasti překonání překážky (take-off area, označené červeně) a překážku překoná = OK
2. Pes proběhne kolem překážky = odmítnutí (R)
3. Pes se otočí od překážky v oblasti, kdy by ji měla být překonána = odmítnutí (R)
4. Pes odběhne od překážky daleko od oblasti jejího překonání = OK
5. Pes vběhne do oblasti překonání překážky a opustí ji aniž by překážku překonal = odmítnutí (R)
6. Pes proběhne kolem překážky mimo oblast jejího překonání, pak vstoupí do oblasti jejího překonání a překážku překoná = OK

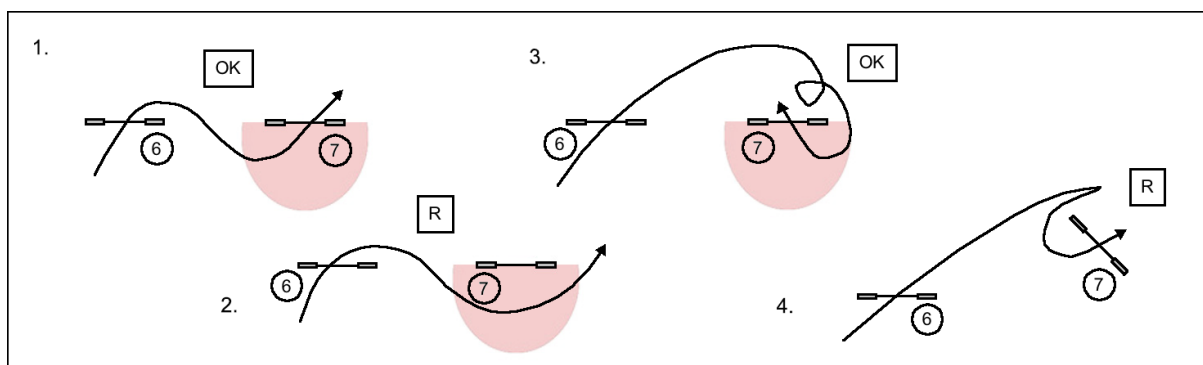
Příklad: v tomto případě psovod, který zůstává vzadu, pošle psa do tunelu (překážka 13). Pes přeskočí tunel (odmítnutí) a vrací se k psovodovi. Psovod posílá psa znovu se stejným výsledkem, ale protože to byl další pokus překonat překážku, je to druhé odmítnutí. Na třetí pokus pes tunel trefí.





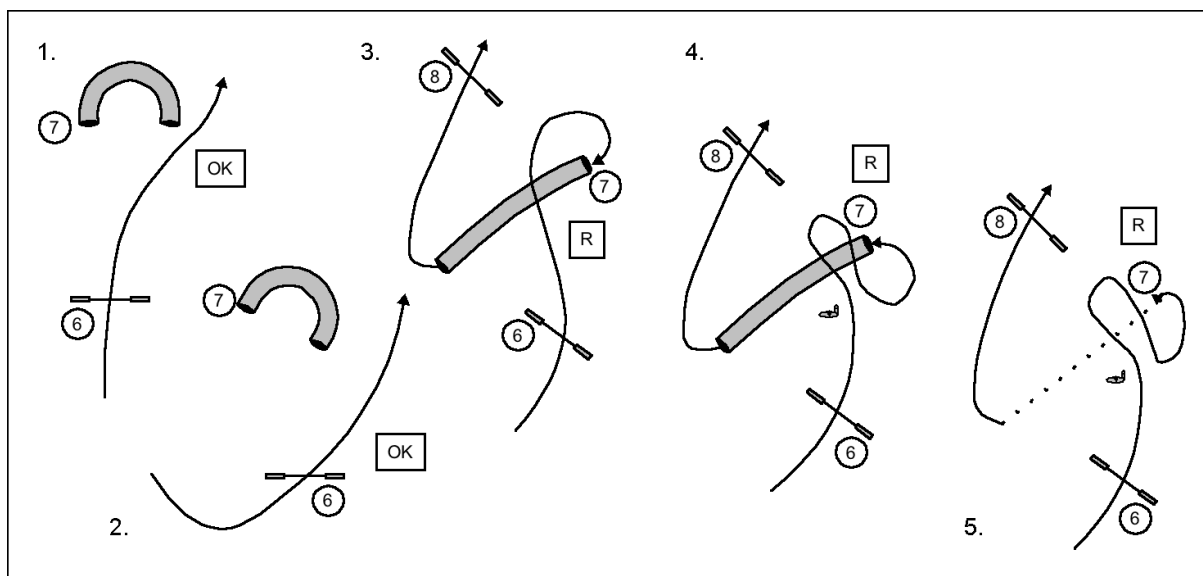
Příklady:

1. Pes doskakuje za překážku, která má být překonána, když probíhá kolem ní, nepřekoná ji = odmítnutí (R)
2. Pes doskakuje za překážku, která má být překonána, nevstoupí do oblasti překonání překážky = OK
3. Pes doskakuje před překážku, která má být překonána (8), vstoupí do oblasti jejího překonání, avšak překážku nepřekoná = odmítnutí (R)
4. Pes doskakuje před překážku, která má být překonána (8), avšak otočí se špatným směrem a skočí tak do oblasti, kdy překážku nelze správně překonat = OK



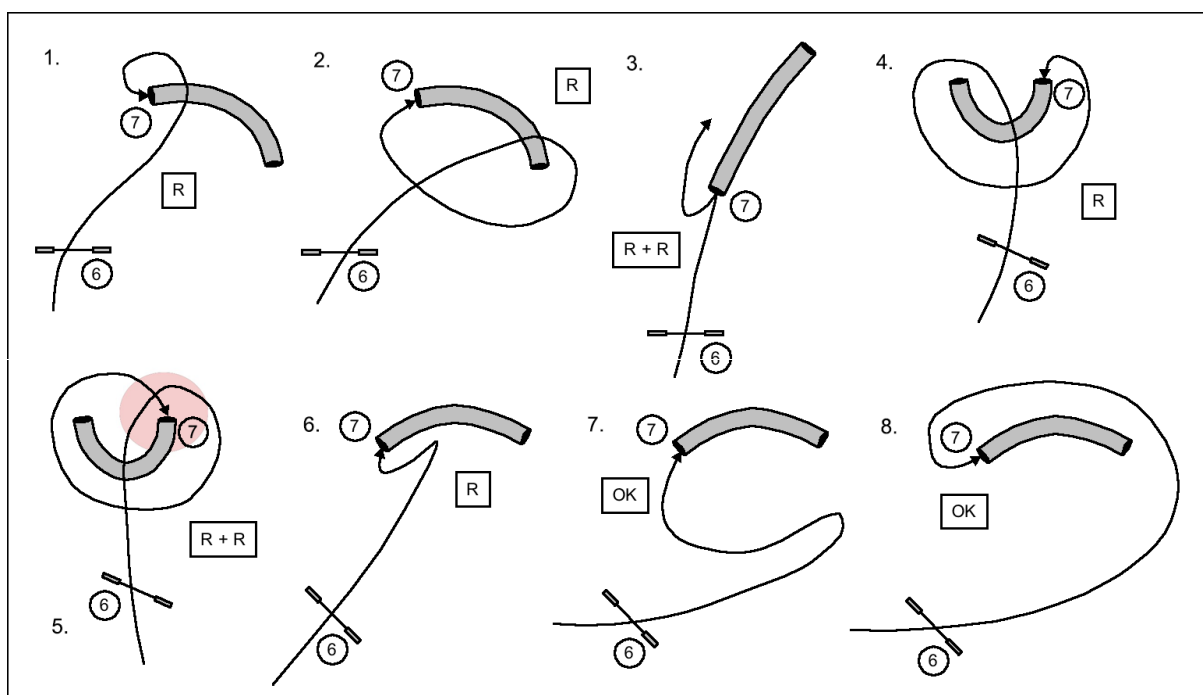
Příklady:

1. Pes doskočí před překážku, která má být překonána, vstupuje do oblasti překonání překážky a také ji překoná = OK
2. Pes doskočí před překážku, která má být překonána, vstupuje do oblasti překonání překážky a běží dál kolem překážky, aniž by ji překonal = odmítnutí (R)
3. Pes doskočí za překážku, která má být překonána, od překážky se otočí v místě, kde ji nemůže správně překonat, poté vstupuje do oblasti překonání překážky a také ji překoná = OK
4. Pes doskočí před překážku, která má být překonána, přeběhne ji a nepřekoná ji = odmítnutí (R)



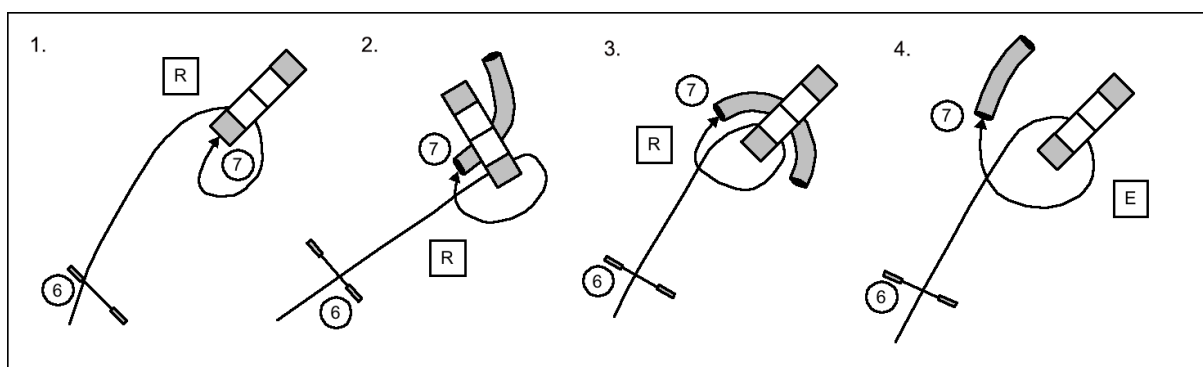
Příklady:

1. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) a přeběhne kolem něj u špatného vchodu = OK
2. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel), ale dál běží směrem, ve kterém nemůže správně do tunelu naběhnout = OK
3. Pes doskočí za překážku, která má být překonána (tunel), přeskočí ho a poté do něj správně vstoupí = odmítnutí (R) (není to diskvalifikace).
4. Pes doskočí za překážku, která má být překonána (tunel), přeskočí tunel dvakrát a pak do něj správně vstoupí = jedno odmítnutí (R) (nejsou to dvě odmítnutí, protože pes se o překonání tunelu pokusil pouze 1x, ani to není diskvalifikace pro překonání nesprávné překážky)
5. Pes doskočí za překážku, která má být překonána (slalom), proběhne jím dvakrát (podruhé když je přivolán k psovodovi) a poté do něj správně naběhne = 1x odmítnutí (R) (není to 2x odmítnutí, jelikož pes se o překonání slalomu pokusil pouze 1x a není to diskvalifikace pro překonání překážky ve špatném směru).



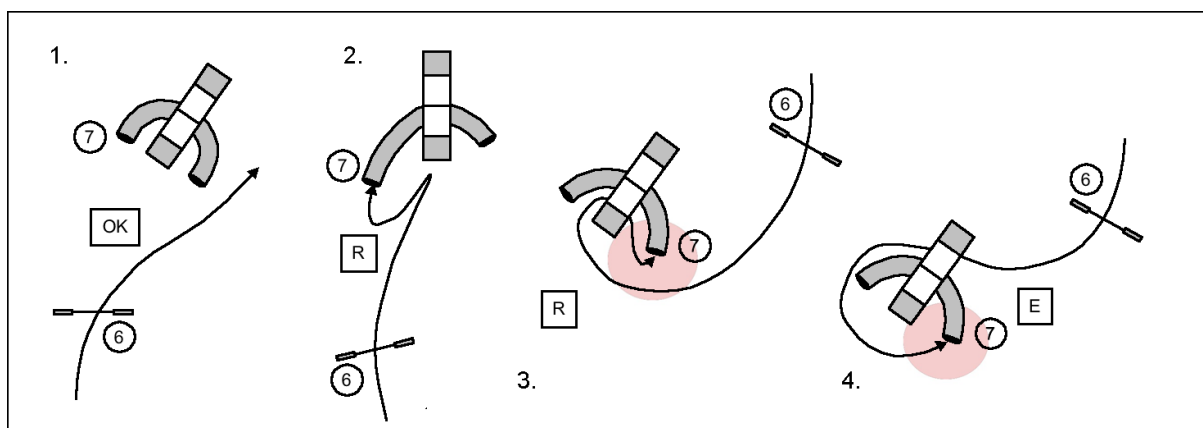
Příklady:

1. a 2. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) a přeskočí ho, místo aby do něj vběhl = odmítnutí (R) (ne diskvalifikace)
3. Pes nabíhá správně do tunelu, ale vyběhne zpět (odmítnutí) a pak mine tunel (druhé odmítnutí) = 2x odmítnutí (R+R).
4. Pes přeskočí překážku (odmítnutí) a otočí se zpět od vchodu do tunelu = pouze jedno odmítnutí (R).
5. Pes přeskočí překážku (odmítnutí) a otočí se zpět směrem do vchodu do tunelu, kdy vběhne do oblasti překonání překážky, ale do tunelu nenaběhne (druhé odmítnutí) = 2x odmítnutí (R+R).
6. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) a přeběhne vchod do tunelu = odmítnutí (R)
7. a 8. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) do místa, ze kterého ji nemůže správně překonat = OK



Příklady:

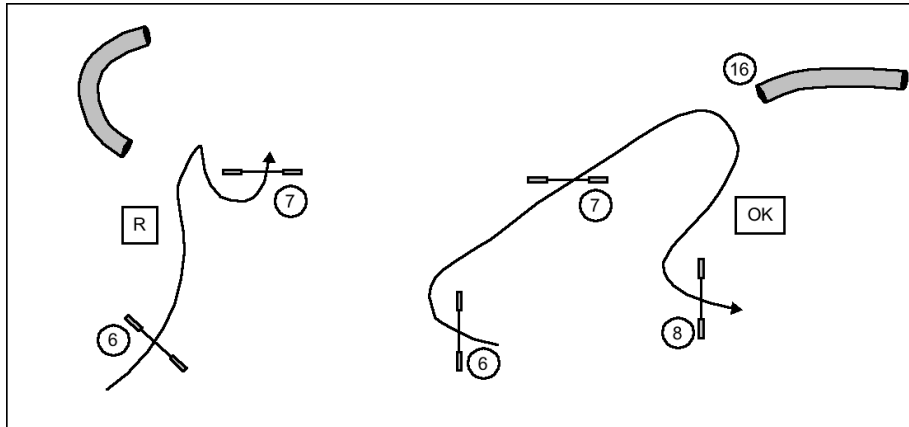
1. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (áčko) a podběhne ji = odmítnutí (R) (nikoliv diskvalifikace).
2. a 3. Pes doskočí před překážku, kterou má překonat (tunel), podběhne překážku, která není v pořadí – ale v této situaci, jak ji rozhodčí vytvořil, se jí nemůže vyhnout = odmítnutí (R) (ne diskvalifikace).
4. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) a pak podběhne překážku, která není v pořadí (áčko) = diskvalifikace (E).



Příklady:

1. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel) a přeběhne ji v místě, kde nemůže být správně překonána (kolem špatného vstupu) = OK

2. Pes doskočí před překážku, která má být překonána (tunel), když běží směrem na špatnou překážku (áčko), přeběhne vchod do tunelu = odmítnutí (R) (pes vidí tunel během jeho náběhu na áčko).
3. Pes doskočí za překážku, která má být překonána (tunel), vstoupí do oblasti překonání překážky a běží pod překážku, která není v pořadí (áčko). Nicméně v této situaci, jak jí rozhodčí vytvořil, se jí nemůže vyhnout = odmítnutí (R) (nikoli diskvalifikace).
4. Pes doskočí za překážku, která má být překonána (tunel), a běží pod překážku, která není v pořadí (áčko) aniž by předtím vstoupil do oblasti překonání překážky v pořadí (tunel) = diskvalifikace (E)



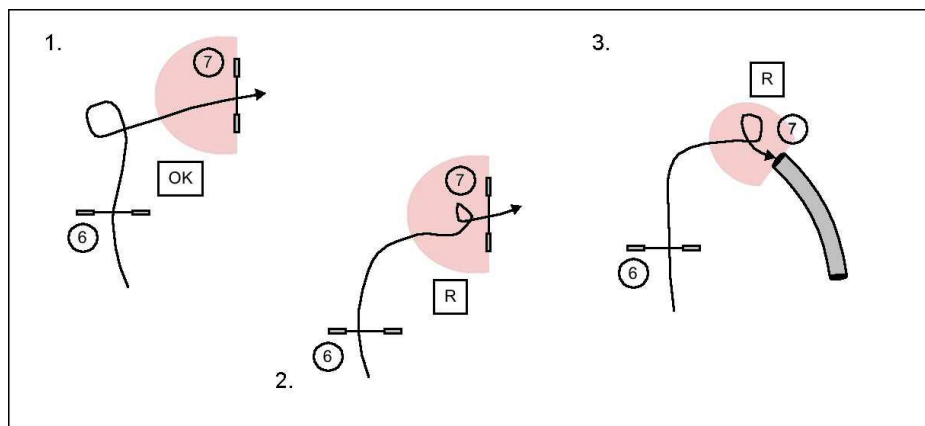
Příklady:

Odmítnutí, když pes nabíhá / nenabíhá na špatnou překážku

Vlevo: Pes doskočí před následující překážku (7) a **proběhne kolem ní směrem k překážce mimo pořadí** = odmítnutí (R).

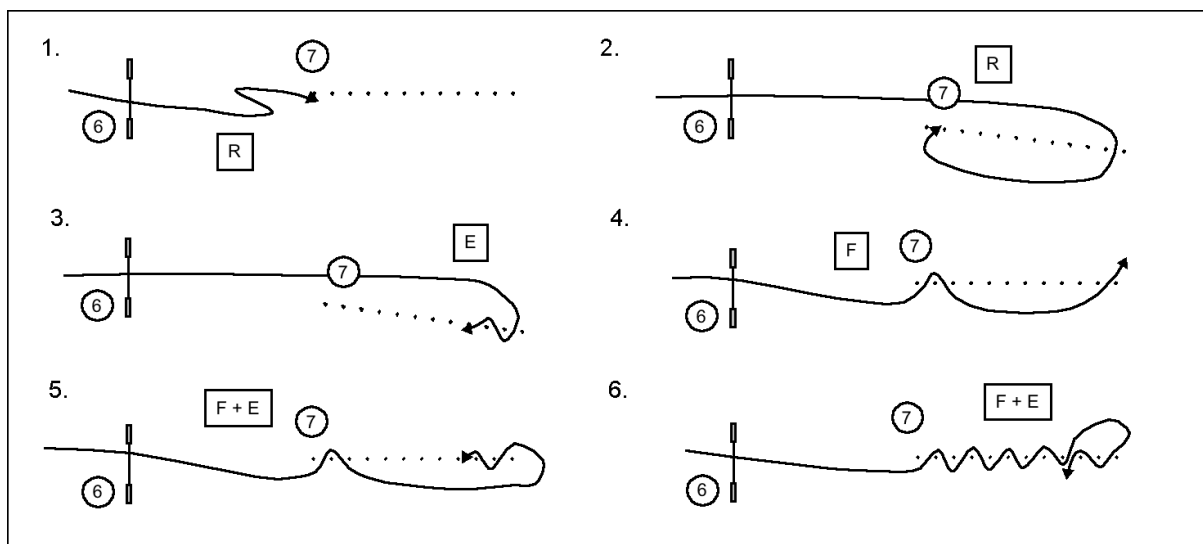
Vpravo: Pes doskočí před následující překážku (8), jelikož není v oblasti, odkud může nabíhat na správnou překážku, je to v pořádku = OK.

Tyto dvě situace jsou jasné, všechny situace mezi těmito dvěma variantami musí rozhodčí rozhodnout případ od případu.



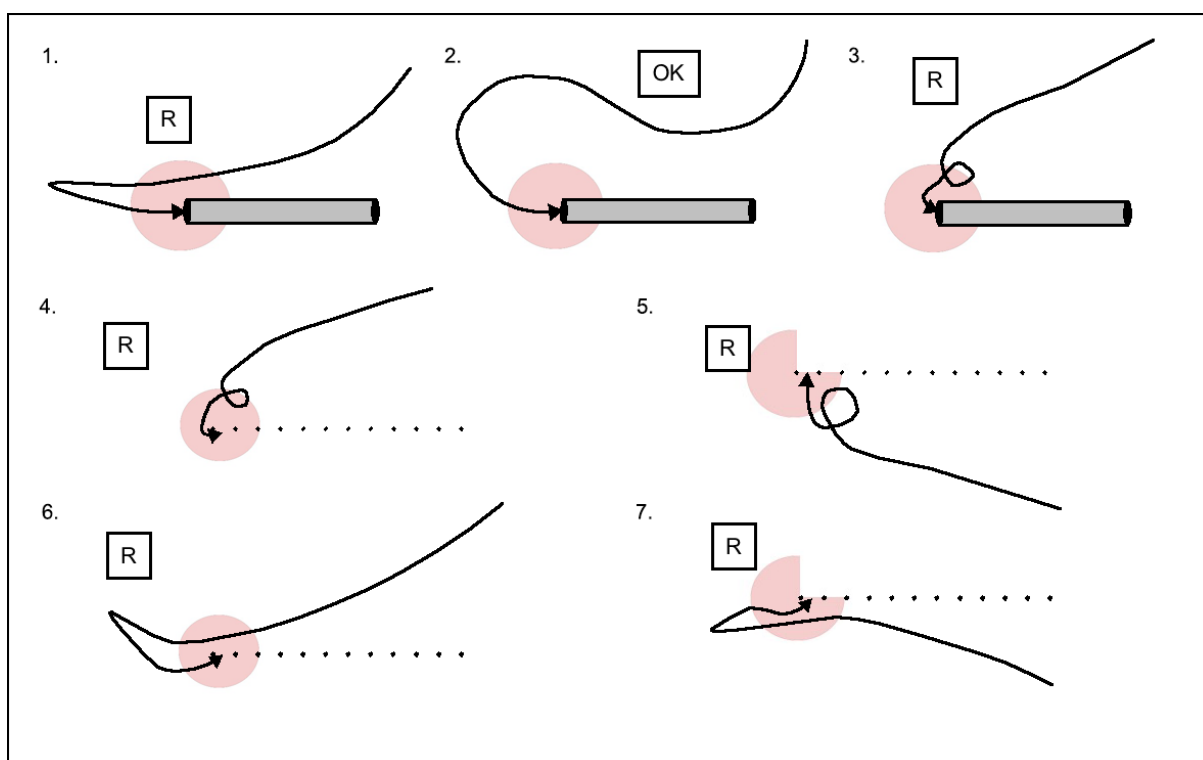
Příklady:

1. Pes se od skokovky odvrátí v oblasti, ze které nemůže překážku správně překonat = OK
2. Pes se od skokovky odvrátí v oblasti, ze které ji může správně překonat = odmítnutí (R)
3. Pes se od tunelu odvrátí v oblasti, ze které by do něj měl vstoupit = odmítnutí (R)



Příklady:

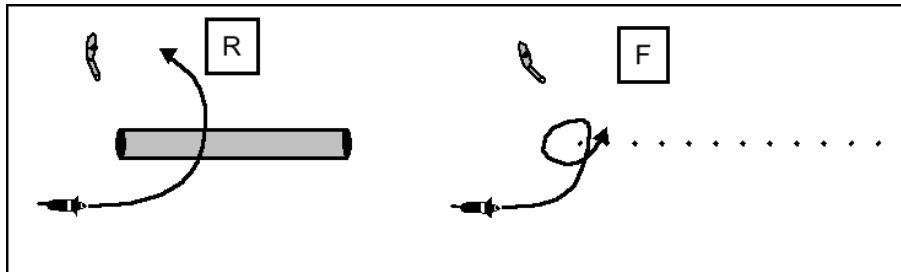
1. Pes se otočí v místě, odkud by měl naběhnout do slalomu = odmítnutí (R)
2. Špatný náběh = odmítnutí, nikoli překonání překážky ve špatném směru (pes pak běží do správného náběhu)
3. Překonání překážky ve špatném směru – pes překonává překážku (více jak dvě branky) ve špatném směru = diskvalifikace (E)
4. Pes mine branku = chyba (F) (slalom musí být správně překonán)
5. A 6. Pes mine branku a poté překoná slalom ve špatném směru = chyba + diskvalifikace (F+E)



Příklady:

1. Pes vstoupí do oblasti překonání tunelu (take-off area) a opět ji opustí, aniž by do tunelu vstoupil = odmítnutí (R)
2. Pes vstoupí do oblasti překonání tunelu (take-off area) a správně tunel překoná = OK

3. Pes se od tunelu odvrátí v místě, ze kterého by ho měl správně překonat = odmítnutí (R)
4. a 5. Pes se odvrátí od slalomu v místě, ze kterého by ho měl správně překonat = odmítnutí (R)
6. Pes vstoupí do oblasti překonání slalomu a opět ji opustí, aniž by do slalomu naběhl = odmítnutí (R)



Příklady:

Vlevo: Pes nevstoupí do tunelu a přeběhne/přeskočí tunel směrem k psovodovi = odmítnutí (R)

Vpravo: Pes do slalomu správně naběhne, otočí se kolem první tyčky a pokračuje v jeho překonání = chyba (F)

14.2. Zónové překážky, odmítnutí a chyby

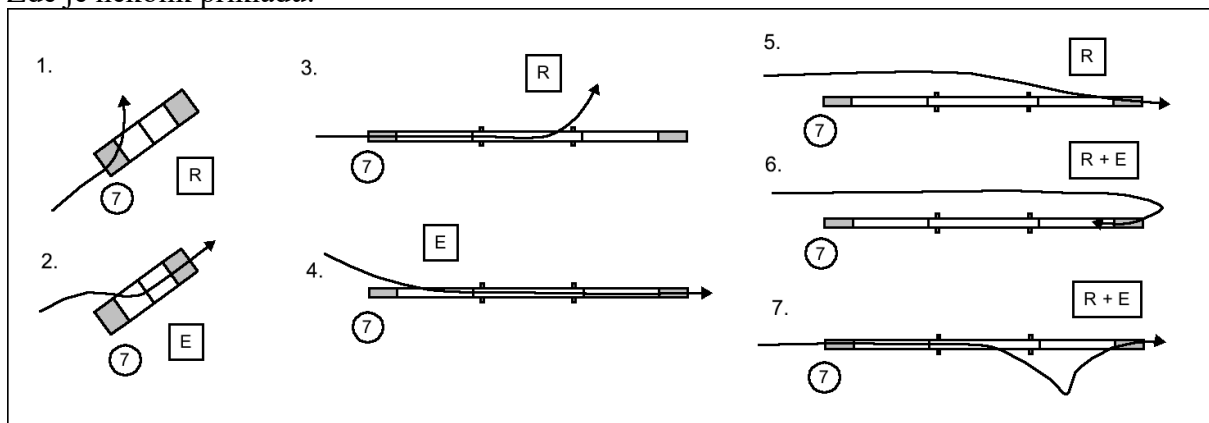
Pokud pes seskočí z kladiny, než se dotkne sestupné rampy, je penalizován odmítnutím (R).

Pokud pes seskočí z áčka, než se dotkne sestupné rampy, je penalizován odmítnutím (R). Pokud přeskočí vrchol áčka a dopadne na zem, aniž by se dotkl sestupné rampy alespoň jednou nohou, je diskvalifikován (E).

Pokud pes seskočí z houpačky, aniž by se všemi čtyřmi tlapkami dotkl houpačky za osou jejího otáčení, bude penalizován odmítnutím (R).

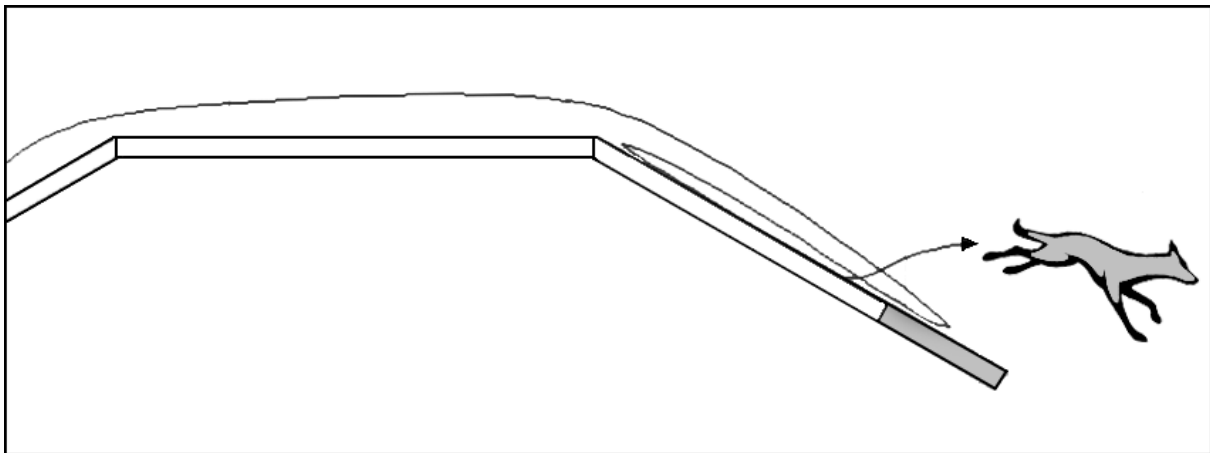
Pokud se pes nedotkne nástupní rampy kladiny a áčka všemi čtyřmi tlapkami, bude diskvalifikován (E).

Zde je několik příkladů:

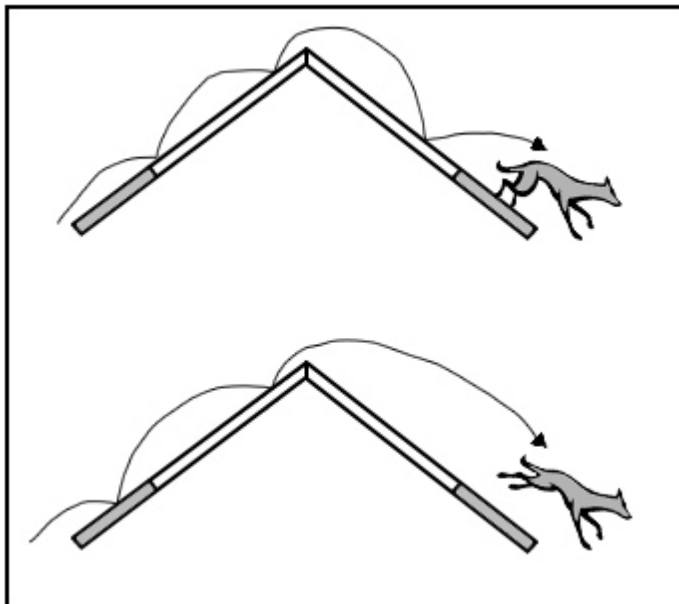


1. Pes se dotkne **nástupné rampy**, ale áčko opustí, než se dotkne jeho sestupné rampy = odmítnutí (R).
2. Pes naskočí na áčko ze strany, pokud se nástupné rampy nedotkne všemi čtyřmi tlapkami, je diskvalifikován (E).

3. Pes **se dotkne nástupné rampy všemi čtyřmi tlapkami**, ale opustí kladinu na nástupní, či na horizontální rampě = odmítnutí (R)
4. Pes naskočí na kladinu ze strany, aniž by se nástupné rampy dotkl všemi čtyřmi tlapkami = diskvalifikace (E).
5. Pes proběhne kolem kladiny a naskočí na sestupnou rampu ve směru svého pohybu = odmítnutí (R).
6. Pes proběhne kolem kladiny a poté naběhne na kladinu ve špatném směru = **odmítnutí + diskvalifikace (R+E)**.
7. Pes se dotkne **nástupné rampy všemi čtyřmi tlapkami**, opustí kladinu na sestupné, či horizontální rampě, poté se dotkne sestupné rampy ve směru svého pohybu = odmítnutí (R) a pokud překoná další překážku, diskvalifikace (E).



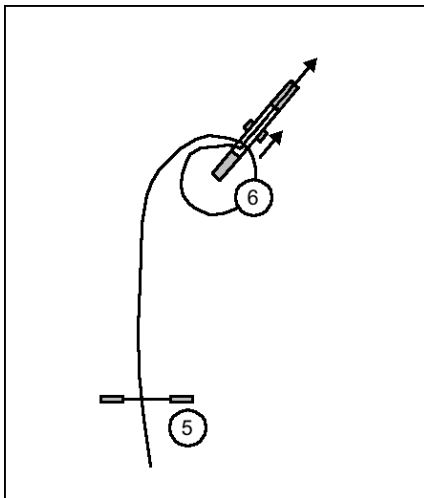
Pes mine zónu a seskočí z překážky = chyba, ačkoli se dotknul předtím zóny, když se pohyboval po kladině.



Příklady:

Nahoře: Pes sbíhá z áčka, dotkne se sestupné části čtyřmi packami. Odskočí předtím, než se dotkne zóny, přistane na dvou packách na zemi a dopadne zadními packami zpět na zónu = OK.

Dole: Pes přeskočí vršek áčka a přistane, aniž by se packami dotknul sestupné části přímo na zem na přední nohy a zadní packy dopadnou zpět na zónu = diskvalifikace.

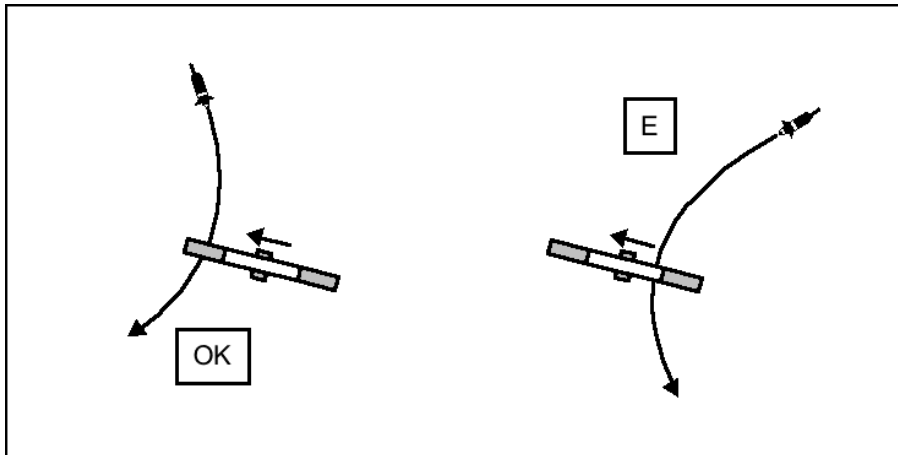


Příklad:

1. Pes mine nástupní část houpačky, naskočí do místa za nástupní zónou (chyba), seskočí na druhou stranu (odmítnutí), oběhne nástupní část, mine nástupní zónu (chyba) a překoná zbytek překážky = chyba + odmítnutí + chyba.

2. Pes mine nástupní část houpačky, přeskočí houpačku (odmítnutí), oběhne nástupní část, mine nástupní zónu (chyba) a překoná zbytek překážky = odmítnutí + chyba.

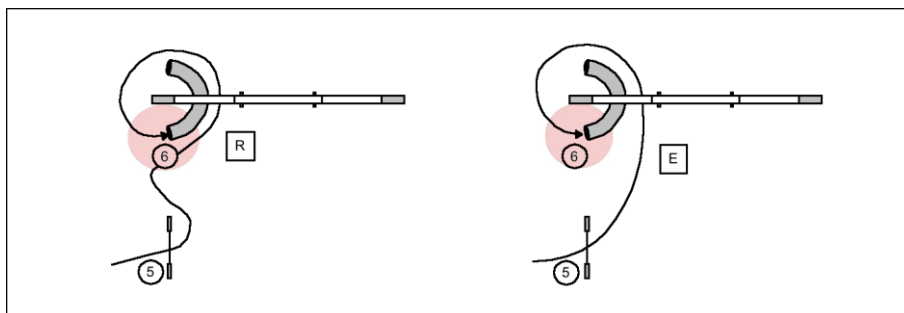
Pokud pes podběhne překážku, která neměla být překonána (např. není v pořadí), měl by být diskvalifikován. Nicméně někdy není jasně vidět, zda pes podběhl pod zvednutou částí houpačky.



Příklady:

Vlevo: Pes podběhl pod zvednutou částí houpačky = OK

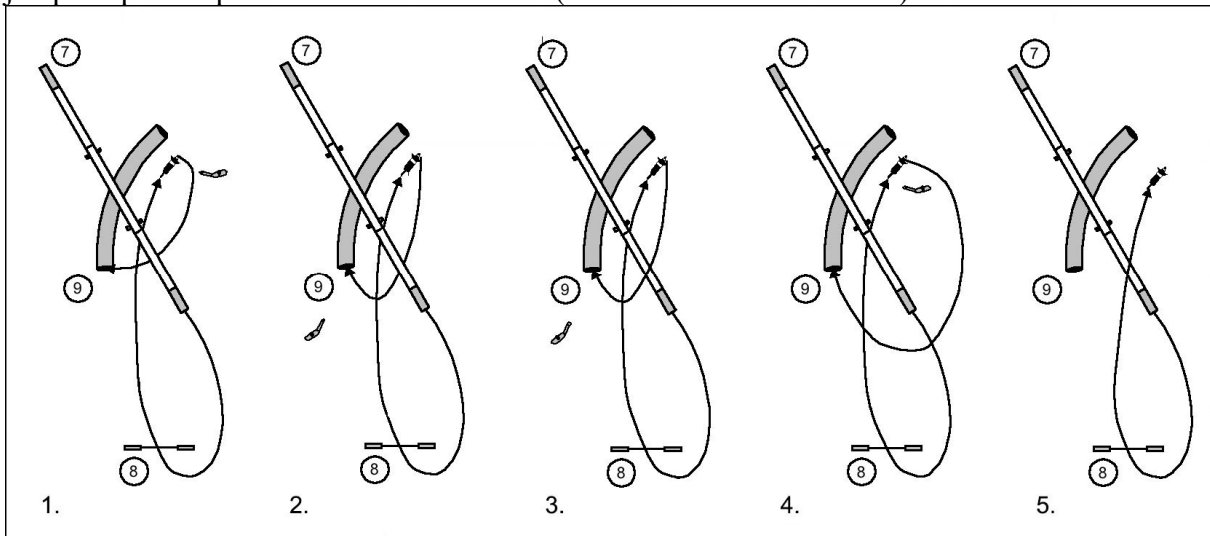
Vpravo: Pes podběhl pod spodní částí houpačky = diskvalifikace (E)



Příklady:

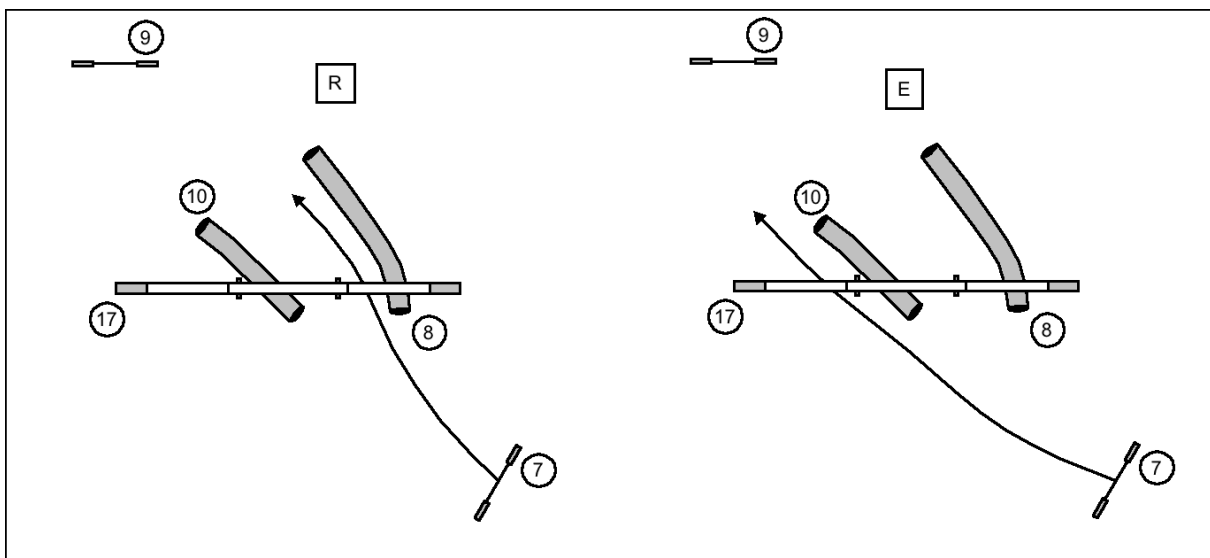
Vlevo: Pes dopadne za následující překážku (tunel) a proběhne kolem tunelu v oblasti, kdy do něj měl vstoupit, aniž by do něj vstoupil = odmítnutí (odmítnutí na tunelu, není to překonání překážky mimo pořadí při zaběhnutí pod kladinu).

Vpravo: Pes dopadne za následující překážku (tunel) a **aniž by se snažil vstoupit do tunelu**, jde pod špatnou překážku = diskvalifikace (nikoli odmítnutí na tunelu).



Příklady:

1. Poté, co pes nevstoupí do tunelu (obdrží odmítnutí), psovod psa posílá zpět do tunelu pod kladinou = odmítnutí, pokud se pes dotkne kladiny = diskvalifikace.
2. Poté, co pes nevstoupí do tunelu (obdrží odmítnutí), vrátí se k psovodovi pod kladinou = odmítnutí.
3. Poté, co pes nevstoupí do tunelu (obdrží odmítnutí), pes se k psovodovi vrátí přeskokem přes kladinu = diskvalifikace.
4. Poté, co pes nevstoupí do tunelu (obdrží odmítnutí), pes je psovodem poslán zpět do tunelu okolo kladiny = odmítnutí.
5. Pes nevstoupí do tunelu (obdrží odmítnutí) a přiběhne k psovodovi tak, že přeskočí kladinu, nebo že se jí dotkne = odmítnutí + diskvalifikace.



Příklady:

Vlevo: Pes proběhne kolem tunelu, aniž by do něj vstoupil = odmítnutí (R)

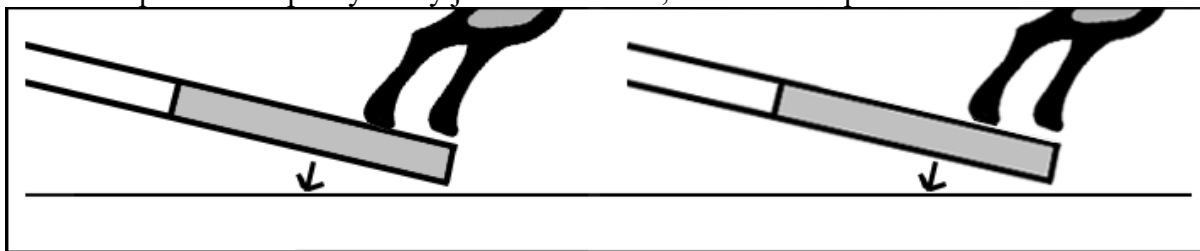
Vpravo: Pes proběhne kolem tunelu, který nemá být překonán = diskvalifikace (E)

14.3 Posuzování odskočení z houpačky

Posouzení odskočení není vždy snadné.

Směrnice pro rozhodčí agility

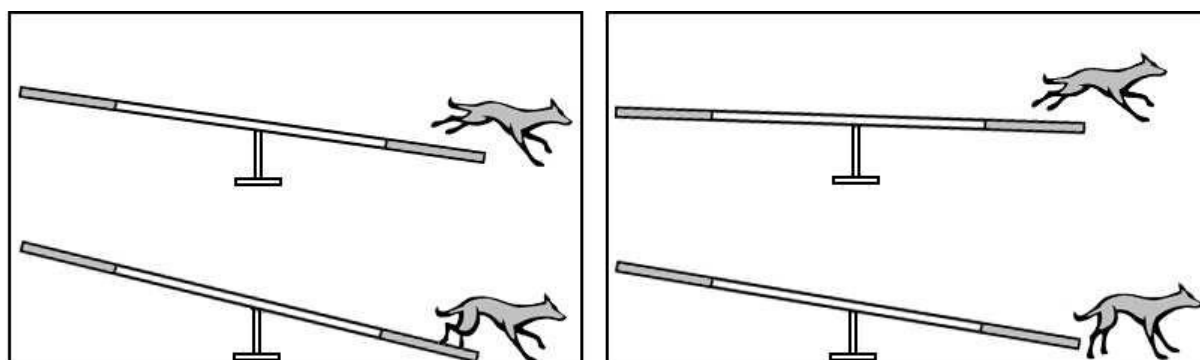
Definice opuštění houpačky: nohy jsou ve vzduchu, vůbec žádná packa není na zóně.



Příklady:

Vlevo: Houpačka těsně před dopadem na zem: pes tlačí houpačku k zemi a zadní packy jsou stále v kontaktu s houpačkou, když se houpačka dotkne země = v pořádku.

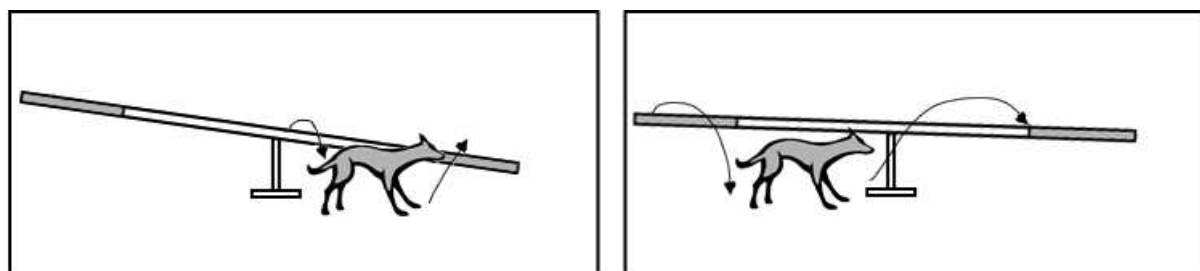
Vpravo: Tato situace je k posouzení mnohem složitější. Pes opět tlačí houpačku k zemi, ale nemůžete si být jisti, zda se houpačka opravdu dotkne země dříve, než zadní packy opustí houpačku. V případě pochyb dejte psovi výhodu.



Příklady:

Vlevo: Pes začíná opouštět houpačku brzy, ale přistane dvě packy na houpačce a dvě na zemi = v pořádku.

Vpravo: Pes začíná opouštět houpačku brzy a přistane na zemi = chyba.



Příklady:

Vlevo: Pes opustí houpačku za osou jejího otáčení a naskočí zpět na houpačku = chyba + diskvalifikace.

Vpravo: Pes opustí houpačku před osou jejího otáčení a naskočí zpět na houpačku za osou jejího otáčení a pokračuje v překonání dalších překážek aniž by opravil odmítnutí = odmítnutí + diskvalifikace.

14.4. Druhý rozhodčí

Pokud je na parkuru pomocný rozhodčí, musí být jasné, co který rozhodčí posuzuje. **Odpovědnost za veškerá rozhodnutí, která budou udělána zůstávají však na hlavním rozhodčím, jehož rozhodnutí jsou konečná.**

15. Další

15.1. Diskvalifikace

Popis „opuštění parkuru“:

- Pes objevil mimo parkur něco, co je pro něho očividně atraktivnější než setrvání v parkuru.
- Psovod se pokusil psa několikrát přivolat, ale bez úspěchu.

15.2. Odmítnutí

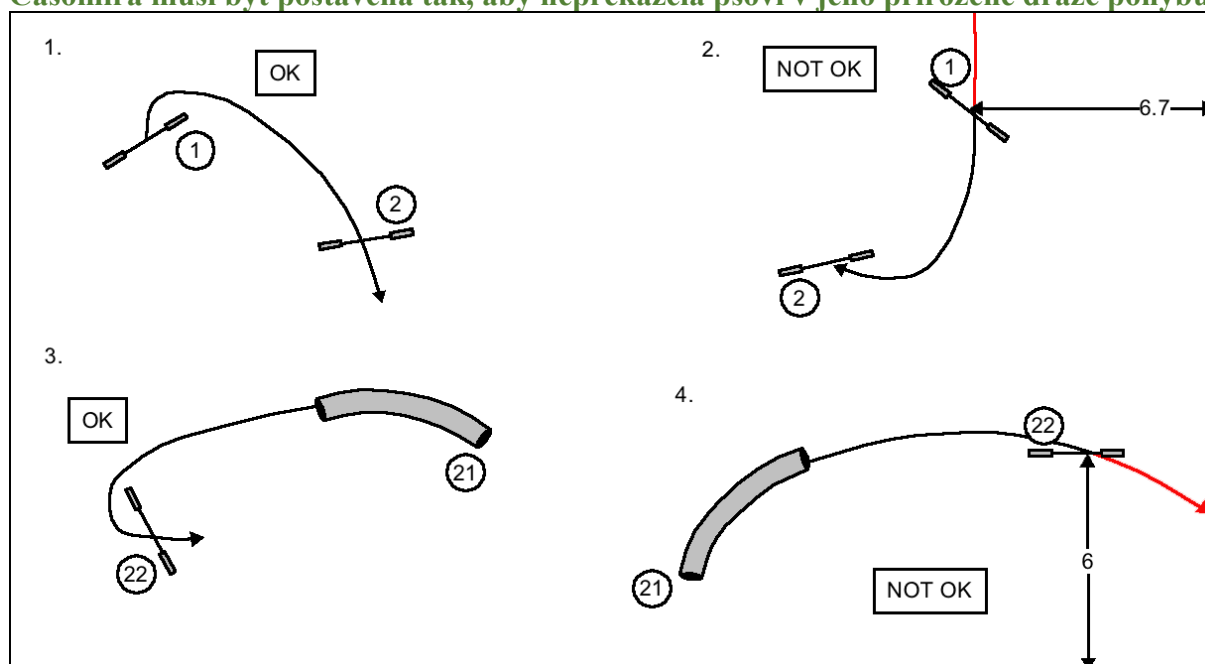
Dokud pes neprotne startovní linii, nemohou být odmítnutí udělena.

15.3. Start/cíl

Pokud pes odmítne první překážku, psovod musí opravit překážku v plynulém pohybu. Pokud psovod opakuje start nebo psa zastaví v přirozeném pohybu, aby zopakoval start = diskvalifikace.

Na startu a v cíli by mělo být dostatek místa (alespoň 6 m), tak aby pes mohl startovat, či doskakovat do cíle v přirozené linii svého pohybu.

Časomíra musí být postavena tak, aby nepřekážela psovi v jeho přirozené dráze pohybu.



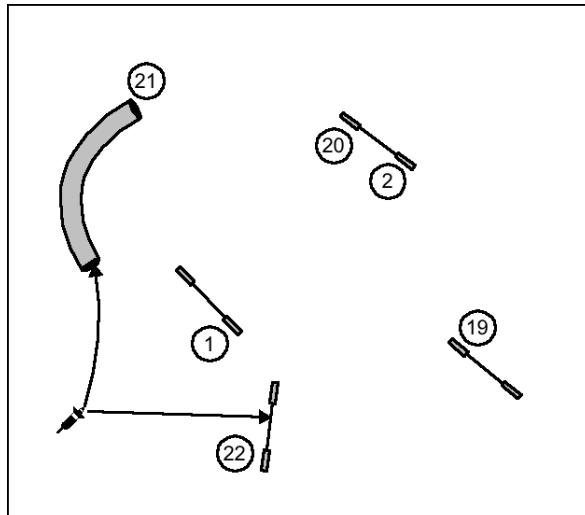
Příklady:

1. Pes se může na č. 1 bezpečně otočit jak vpravo, tak vlevo = OK
2. Ačkoliv je dostatek prostoru vpravo od překážky, pro většinu psů toto není přirozený směr odstartování = to není v pořádku.
3. Po překonání poslední překážky má pes dostatek prostoru ve směru svého přirozeného pohybu = OK. V tomto případě by rozhodčí měl brát v potaz typ použité časomíry (některé typy by mohly překážet psovi v pohybu).
4. Ačkoli kolem poslední překážky je v některých místech dostatek místa, v přirozené linii pohybu psa tomu tak není = není to v pořádku.

Pokud pes překoná některou překážku ještě před začátkem běhu, bude diskvalifikován (tj. předtím, než řádně překoná první překážku).

Příklady:

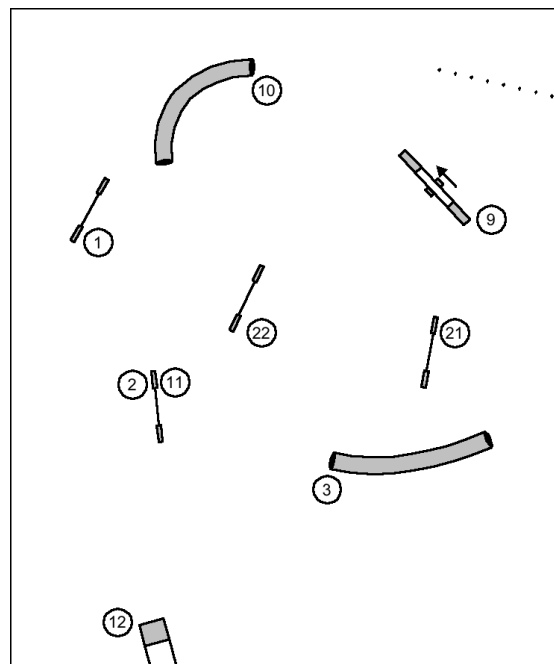
1. Před startem pes překoná tunel = diskvalifikace
2. Před odstartováním pes překoná poslední skokovku = diskvalifikace



Pokud je parkur postaven tak, že si rozhodčí myslí, že je některá z překážek v přirozené linii pohybu psa i poté, co již pes překonal poslední překážku z parkuru, není překonání takové překážky považováno za diskvalifikaci. Pokud si však rozhodčí myslí, že psovod na trati trénuje, nebo pes není pod kontrolou před či po běhu, tým může být diskvalifikován.

Příklady:

1. Po překonání poslední překážky pes překoná skokovku č.1 = OK
2. Po překonání poslední překážky pes překoná tunel č. 10 (z opačné strany) = OK
3. Po překonání poslední překážky pes naskočí na áčko = diskvalifikace (E)
4. Po překonání poslední překážky pes překoná tunel a slalom = diskvalifikace (E)
5. Po překonání poslední překážky pes jde a sklopí houpačku = diskvalifikace (E)



15.4. Opakování běhu

Je-li nutné opakování běhu, povšimněte si následujících bodů

- Budou se počítat penalizace, které pes obdržel před tím, než byl zastaven.
- Posuzování opět začne v místě, kde byl pes zastaven.
- Parkur by měl být překonán ve správném pořadí a podle nejlepších schopností závodníka.
- Rozhodčí se může rozhodnout ještě penalizovat psa chybou, pokud cítí, že psovod neopakuje běh podle svých nejlepších schopností.

15.5. Způsobilost k soutěži

Soutěže agility jsou otevřeny všem zdravým a fyzicky zdatným (fit) psům.

Účast v soutěžích není dovolena psům, co požíli doping, dále psům, co jsou prokazatelně nemocní, zranění, či nejsou fyzicky fit a dále březím fenám.

Pokud si rozhodčí myslí, že pes nastupující na start není fit, neměl by týmu umožnit start. Pokud si rozhodčí až během běhu psa povšimne, že není fyzicky fit, nebo se pes během běhu zraní, měl by být tým rozhodčím ihned zastaven a psovod požádán o opuštění parkuru.

Březí feny se nesmí závodů účastnit od 21. dne od data krytí a závodů se nesmí účastnit ještě tři měsíce po porodu štěňat.

15.6. Kategorie

Na mezinárodních FCI závodech se závodí ve čtyřech kategoriích. Pes musí závodit v takové velikostní kategorii, do které spadá dle výšky v kohoutku. Není povoleno startovat ve vyšší kategorii (například: pes byl dle výšky kohoutku zařazen do kategorie Intermediate, tedy nemůže startovat v kategorii Large).

Anglická verze těchto směrnic se považuje za jedinou autentickou verzi.

Změny vyznačené tučným a zeleným písmem byly schváleny komisí FCI ke dni 8. srpna 2023.

Platnost směrnic je od data jejich zveřejnění.