

# **Asociácia slovenských klubov agility**

## **Skúšobný poriadok agility SR**

Platný od 1.1.2002

Úprava: 12.1.2012

# 1.Úvod

Agility je výchovná a zábavná činnosť psovoda so psom (obaja tvoria jeden tím). Podľa nárokov na výkon je možné prevádzkovať agility ako vrcholový šport, ale aj ako rekreačnú hru. Je určený pre všetkých psov a pre psovodov všetkých vekových kategórií. Pes bez vôdzky a obojku prekonáva na povel psovoda prekážky. Dôraz je kladený na priateľský kontakt a radosť z pohybu. Od psovoda sa vyžadujú rýchle reakcie a premyslené vedenie psa. Psovi a psovodovi by malo agility prinášať radosť a prehlbovať ich partnerský vzťah. Pre prevádzkovanie agility na území SR sú záväzné podmienky dané Agility Reglementom FCI upravené Skúšobným poriadkom agility SR.

## 2.Parkúr

### 2.1.Všeobecné

Parkúr je ohraničený areál, v ktorom sú umiestnené prekážky. Parkúr je postavený podľa pokynov rozhodcu. Druhy a rozmery prekážok musia zodpovedať Skúšobnému poriadku agility SR. Charakteristika parkúru je daná druhom použitých prekážok a ich postavením. Podľa toho môže byť viac alebo menej rýchly alebo komplikovaný. Pes musí prekážky absolvovať v pevne stanovenom poradí a smere, pokiaľ možno bez chýb a v čo najlepšom čase. Plocha areálu agility musí mať rozlohu najmenej 30x40m. Priestor potrebný na postavenie parkúru je 20x40m. Pokiaľ sú postavené dve trate, doporučuje sa oddeliť ich uzatvorenými bariérami, alebo trate postaviť vo vzdialenosti najmenej 10m od seba. Na parkúre nesmie byť nič, čo by znamenalo akékoľvek nebezpečenie pre psa alebo psovoda (sklo, väčšie terénne nerovnosti). V areáli parkúru môžu byť prekážky (aj prírodného charakteru napr. stromy), ktoré nie sú zaradené do trate, nesmú však ohrozovať bezpečnosť psa ani psovoda a prekážať v plynulom absolvovaní trate. Vlastná trať má dĺžku od 100 do 200m a obsahuje 15 až 20 prekážok, z toho minimálne 7 skokových, podľa kategórie a skúšky. Prekážky sú označené číslom, ktoré určuje poradie ich prekonávania. Číslo býva umiestnené spravidla vľavo pred prekážkou tak, aby neprekážalo v behu psovi ani psovodovi, a pri tom bolo od predchádzajúcej prekážky dobre viditeľné. Vzdialenosť medzi dvoma za sebou nasledujúcimi prekážkami musí byť 5 až 7 metrov.

### 2.2.Priebeh trate

Je ponechaná na fantázii rozhodcu, ale musí obsahovať aspoň dve zmeny smeru. Dobre postavená trať musí psovi umožniť ľahko a plynulo ňou prejsť. Psovod musí mať možnosť prebehnúť okolo prekážok po oboch stranách s výnimkou umiestnenia pevného tunela pod kladinou, či áčkom. Cieľom je, aby pes pod vedením psovoda našiel rovnováhu medzi rýchlosťou prevedenia a bezchybným prekonaním prekážok. Vo všeobecnosti je potrebné meniť poradie a postavenie prekážok, aby sa zabránilo mechanickej práci psa.

### 2.3.Určenie štandardného času

Štandardný čas je čas doporučený k absolvovaniu trate a za jeho prekročenie je pes penalizovaný trestnými bodmi ( za každú sekundu 1 trestný bod). Základom výpočtu štandardného času je rýchlosť (v metroch za sekundu – m/s) stanovená pre pohyb na trati. Určuje sa z ohľadom na stupeň obtiažnosti, povrch na ktorom sa preteká a náročnosť súťaže. Štandardný čas vypočítame, keď presnú dĺžku trate delíme určenou rýchlosťou pohybu.

Príklad: Pre dráhu 150m dlhú so stanovenou rýchlosťou 2,5 m/s sa štandardný čas vypočíta nasledovne .  
 $150:2,5=60$  sekúnd.

Štandardný čas môže byť stanovený aj takým spôsobom, že sa čas víťazného tímu v danom behu vynásobí koeficientom, ktorý určí rozhodca podľa tabuľky koeficientov (nižšie), a zaokrúhli na celé sekundy nahor.

Tabuľka koeficientov:

skúška A1	od 1,1 do 1,25
skúška A2	od 1,1 do 1,25
skúška A3	od 1,05 do 1,15
otvorený beh agility	od 1,1 do 1,25
otvorený beh jumping	od 1,05 do 1,2

Pri určení štandardného času pomocou koeficientu je treba dodržať minimálnu postupovú rýchlosť, ktorá je:

2,5 m/s pre skúšku A1  
3,0 m/s pre skúšku A2  
3,5 m/s pre skúšku A3  
3,0 pre otvorený beh agility  
3,5 pre otvorený beh jumping.

#### **2.4. Určenie maximálneho času:**

Maximálny čas je čas, ktorý tím nesmie prekročiť. Pokiaľ tím maximálny čas prekročí je diskvalifikovaný. Maximálny čas môže byť najviac dvojnásobok a najmenej jeden a pol násobok štandardného času.

#### **2.5. Štart/cieľ:**

Tvorí ho tyč (najmenej 120cm vysoké, nesmú mať na vrchu ostré hrany), ktoré musia byť umiestnené mimo prvú/poslednú prekážku vo vzdialenosti menšej než 1 meter od prvej/poslednej prekážky. Šírka štartu/cieľa musí byť na každej strane najmenej o 50 cm väčšia, než je šírka tyčky prvej/poslednej prekážky, aby bolo zabránené tomu, že keď pes neprekoná prekážku kolmo, doskočí mimo štart/cieľ. Pred štartom a za cieľom musí byť dostatok voľného priestoru (aspoň 6m). Štartom a cieľom môže byť tiež prvá resp. posledná prekážka. Prvá a posledná prekážka v parkúre musí byť vždy obyčajná jednoduchá skoková prekážka.

#### **2.6. Priebeh preteku:**

V deň preteku je zakázaný pohyb po priestore parkúru a prekážkach, ktoré sú na ňom postavené. Psovod bez psa si po dobu určenú rozhodcom môže prejsť a prehliaďnúť trať priamo na parkúre. Mimo trať môže byť umiestnená aspoň jedna skoková prekážka, ktorá slúži na rozcvičenie psov. Rozhodca si prezrie priestor určený pre parkúr, skontroluje prekážky a posúdi, či zodpovedajú ustanoveniam tohoto skúšobného poriadku. Určí plán trate a odovzdá ho organizátorom, ktorí podľa neho prekážky rozmiestnia po parkúre. Potom parkúr skontroluje a zmeria jeho dĺžku. Pred začiatkom každej súťaže rozhodca oboznámi pretekárov s presnými údajmi o trati, hlavne so štandardným a maximálnym časom, prípadne pripomenie pravidlá súťaže a kritériá jej hodnotenia. Na žiadosť rozhodcu môže byť súťaž začatá jedným psom a psovodom, ktorý v danom behu neprekážajú a tí absolvujú trať na ukážku.

Psovod sa odoberie na štart. Jeho pes je v základnej pozícii (stojí, sedí alebo leží pred štartovnou líniou). Psovod mu odoberie vodítko, obojok a prípadne ďalšiu výstroj alebo ozdoby, s výnimkou gumičky alebo spony pridržiujúcej srst z očí (so súhlasom rozhodcu). Vôdzku odovzdá pomocníkovi pri štarte, alebo ho položí na vopred určené miesto na štarte. V priestore štartu a cieľa nesmú zostať ležať žiadne veci. Psovod sa môže postaviť na ľubovoľné miesto v parkúre, ktoré si vopred zvolí, nesmie pri tom prejsť medzi tyčami vymedzujúcimi štart. Psa na štarte nesmie nikto okrem psovoda pridržať. Počas behu po priestore parkúru psovod nesmie držať nič v ruke, nesmie sa dotknúť psa, ani žiadnej prekážky. V priestore parkúru nie je povolené používať žiadne pomôcky, hračky a kŕmenie, nie je povolené viditeľné nosenie výcvikových pomôcok, ani ich odkladanie v priestore parkúru. Po pokyne rozhodcu, ktorým je signalizovaná pripravenosť a voľnosť trate, si psovod sám volí okamih štartu. Musí však vyštartovať bez zbytočných prierahov do 20 sekúnd. Časomiera je spustená vo chvíli, keď pes prekročil štartovnú líniu. Optické a akustické povely sú povolené na celej trati. Psovod nesmie sám prekonať ani podliezť žiadnu prekážku. Trať končí a čas je zastavený vo chvíli, keď pes po prekonaní poslednej prekážky prebehne cieľom. Psovod so psom po dobehnutí urýchlene opustí priestor parkúru. Posudzovanie tímu prebieha po celú dobu, kým sa tím pohybuje po priestore parkúru.

## **3. Prekážky**

Prekážky nesmú byť pre psa nebezpečné a musia odpovedať popisom a mieram daným Agility Reglementom FCI, ktoré Skúšobný poriadok agility SR rešpektuje.

### **3.1. Prekážky skokové**

#### **3.1.1. Skoková jednoduchá**

Šírka skokových prekážok je minimálne 120 cm. Všetky jednoduché skokové prekážky musia mať vo výške danej veľkostnej kategórii zhoditeľnú tyčku. Tyčka musí mať výšku, šírku alebo priemer 2-4 cm, nesmie mať ostré hrany a doporučuje sa, aby bola farebne zvýraznená. Kovové tyčky nie sú prípustné. Prekážky môžu mať plochu pod tyčkou úplne alebo čiastočne vyplnenú napríklad reklamnou tabuľou alebo viacerými tyčkami.

Takto použitá výplň však musí byť samostatne zavesená nezávisle na vhoditeľnej tyčke. Skokové prekážky môžu mať rôzne konštruované bočnice (stojky, stĺpiky) s minimálnou výškou 1 m. Výška skokových prekážok je pre jednotlivé výškové kategórie nasledujúca:

- ◆ SMALL – S            30 cm ± 5 cm (min. 25 cm, max. 35 cm)
- ◆ MEDIUM – M        40 cm ± 5 cm (min. 35 cm, max. 45 cm)
- ◆ LARGE – L            60 cm ± 5 cm (min. 55 cm, max. 65 cm)

### 3.1.2. Skoková dvojité (prekonáva sa jedným skokom)

Tvorí sa zostavením dvoch jednoduchých skokových prekážok postavených v vzostupnej línii s výškovým rozdielom od 15 do 25 cm. Výška vyššej prekážky v kat Small a Medium je zhodná ako u skoku jednoduchého. Maximálna výška vyššej tyčky pre kat. Large je 60 cm. Maximálna hĺbka prekážky je podľa jednotlivých kategórii nasledujúca:

- ◆ SMALL – S            30 cm
- ◆ MEDIUM – M        40 cm
- ◆ LARGE – L            55 cm

Na parkúre musí byť skoková dvojité prekážka postavená v priamom nábehu od predchádzajúcej prekážky.

### 3.1.3. Kombinácia dvoch alebo troch prekážok ( dvojskok, trojskok)

V parkúre môže byť umiestnená kombinácia zložená z maximálne troch jednoduchých skokových prekážok. Prekážky musia byť postavené za sebou v priamej, alebo takmer priamej línii. Platí ako prekážka jediná, ale každý prvok zostavy je posudzovaný jednotlivo. Prvá prekážka je označená poradovým číslom prekážky a písmenom „A“, druhá písmenom „B“ a tretia písmenom „C“. Vzdialenosť prekážok A, B, C je stanovená pre kat. Small 2m, pre Medium 3m a Large 4m. Skoky musia byť rovnako vysoké. Kombinácia môže byť použitá na trati len jedna, prekážky nemôžu byť použité ako jednotlivé skoky v ďalšom, alebo predchádzajúcom priebehu trate. Na parkúre musí byť dvojskok, trojskok postavený v priamom nábehu od predchádzajúcej prekážky.

### 3.1.4. Múr, viadukt

Výška aj šírka múru, viaduktu sú rovnaké ako u skokovej prekážky. Hĺbka je cca 20 cm. Múr je plný, viadukt musí mať jeden alebo dva otvory vo forme tunelu. Na hornej ploche oboch prekážok musia byť najmenej dva nie veľmi ťažké elementy vo forme  $\cap$ , ktoré sa dajú ľahko zhodiť. Múr musí byť prestaviteľný na všetky tri kategórie. Výška tejto prekážky je meraná vrátane vhoditeľných prvkov.

### 3.1.5. Skok ďaleký

Je zostavený z dvoch až piatich elementov, ktoré sú od seba rovnomerne vzdialené. Šírka prvkov je 120 cm, hĺbka 15 cm, výška najnižšieho je 15 cm, najvyššieho 28 cm a sú mierne skosené. Prvky musia byť ľahko vhoditeľné. Všetky štyri rohy kompletnej prekážky sú označené tyčami vysokými 120 cm bez ostrých hrán. Vzdialenosť tyčí od krajných elementov musí byť do 10 cm. Na parkúre musí byť skok ďaleký postavený v priamom nábehu od predchádzajúcej prekážky. Dĺžka skoku ďalekého je pre jednotlivé kategórie nasledujúca:

- ◆ SMALL – S            40 cm ÷ 50 cm (2 elementy)
- ◆ MEDIUM – M        70 cm ÷ 90 cm (3 až 4 elementy)
- ◆ LARGE – L            120 cm ÷ 150 cm (4 až 5 elementov)

Elementy musia byť postavené od najnižšieho k najvyššiemu s tým, že vždy je použitý element najnižší.

### 3.1.6. Kruh

Priemer vnútorného otvoru kruhu je min. 45 cm a max. 60 cm. Ako materiál pre výrobu kruhu sa doporučuje motocyklová pneumatika, polystyrénový záchranný kruh alebo pogumovaná textília. Spodná vnútorná časť zaveseného preskokového kruhu musí byť z bezpečnostných dôvodov vyplnená. Zavesenie kruhu musí byť pružné. Pevné zavesenie nie je povolené.

Môže byť použitá konštrukcia rozpojiteľného zaveseného kruhu (kolesa), ktorá pri skoku psa a prípadnom zavadení o obvod kruhu, umožní svojim rozpojením bezpečné prekonanie tejto prekážky.

Rám prekážky musí byť natoľko stabilný, aby ju pes nemohol ľahko zvaliť. Noha kruhu musí byť dlhá aspoň 1,5 násobok výšky tyčiek pre danú veľkostnú kategóriu. (napr. pre large je to min 1,5 násobok čísla 65, to jest 97,5

cm na každú stranu kruhu. Na parkúre musí byť preskokový kruh postavený v priamom nábehu od predchádzajúcej prekážky. Vzdialenosť stred preskokového kruhu od zeme je pre jednotlivé kategórie nasledovná:

- ◆ MEDIUM – M a SMALL – S                    55 cm
- ◆ LARGE – L    80 cm

## 3.2. Prekážky priebežné

### 3.2.1. Pevný tunel

Vnútorný priemer pevného tunelu je 60 cm a dĺžka od 3 do 6 m. Tunel musí byť z poddajného materiálu umožňujúceho vytvoriť jeden alebo viac oblúkov. Tunel musí byť pevne fixovaný, aby sa v priebehu preteku nemenil jeho tvar, ani pozícia.

### 3.2.2. Látkový tunel

Vchod je tvorený pevnou časťou v tvare tunelu. Je dlhý 90 cm, vysoký 60 cm a široký 60 až 65 cm. Východ z tunelu je z mäkkého materiálu, najlepšie pogumovanej látky odolnej voči dažďu a vlhku. Nesmie byť príliš ľahký, ani príliš ťažký. Dĺžka látkovej časti tunelu je 2,5 až 3,5 m a má priemer 60 až 65 cm. Pokiaľ je východ z tunelu upevnený napr. kolíkmi, musí medzi nimi byť vzdialenosť cca 50 cm a musí umožňovať nerušený výstup tiež väčším psom.

### 3.2.3. Slalom

Počet tyčí je páry, t.j. 8, 10 alebo 12. Ich výška je v rozmedzí 100 až 120 cm. Tyče majú priemer 3 až 5 cm, sú pevne umiestnené v rovnej nemeňnej rade a sú od seba vzdialené 60 cm. Spravidla sa používa slalom s dvanástimi tyčkami. Slalom musí byť pevne fixovaný, aby sa v priebehu preteku nemenila jeho pozícia.

## 3.3. Prekážky s kontaktnými zónami

Všetky prekážky s kontaktnými zónami musia mať nešmyklavý povrch. Kontaktné zóny na prekážkach musia byť farebne odlišené na vrchnej strane, aj na úzkych bokoch. Doporučuje sa použiť farby nezameniteľné s najobvyklejšími farbami srstí psov. Tieto prekážky nesmú byť postavené ako prvé alebo posledné na trati.

### 3.3.1. Kladina

Výška 120 až 135 cm, šírka 30 cm. Dĺžka každej časti je 360 až 420 cm v pomere s danou výškou kladiny. Príklad: výška 120 cm = dĺžka 360 cm, výška 135 cm = dĺžka 420 cm. Nástupná aj zostupná časť musí byť tak zaistená, alebo zabezpečená, aby nedošlo k samovoľnému odpojeniu. Nástupné aj zostupné rampy môžu byť opatrené malými lištami pripevnenými v pravidelných odstupoch asi 25 cm. Lišty uľahčujú nástup na prekážku a zabráňujú prípadnému zošmyknutiu. Lišty sú 20 mm široké, 5 mm max. 10 mm vysoké so zaoblenými hranami. Na nástupných a zostupných častiach rámp musia byť v dĺžke 90 cm, merané od zeme, vyznačené kontaktné zóny. V odstupe 10 cm od každej zóny nesmie byť žiadna lišta. Kladina musí byť stabilná.

### 3.3.2. Hojdačka

Šírka 30 cm, dĺžka 365 až 425 cm, výška strednej osi od zeme sa rovná jednej šiestine dĺžky hojdačky. Kontaktná zóna je rovnakých rozmerov a rovnako označená ako u kladiny. Hojdačka musí byť stabilná a vyvážená tak, aby sa nástupná časť rampy po preklopení samovoľne sklopila späť. Hojdačka musí klesnúť k zemi v priebehu 2-3 sekúnd, keď položíme záťaž 1 kg na stred vzdialenosti medzi os a koniec hojdačky. Pokiaľ to tak nie je, je potrebné pripevniť na hojdačku také protizávažie, aby boli splnené vyššie uvedené požiadavky. Na hojdačke nesmú byť žiadne pomocné lišty. Hojdačka musí byť stabilná.

### 3.3.3. Šikmá stena

Skladá sa z dvoch plôch tvoriacich písmeno A. Výška prekážky je rovnaká pre všetky tri kategórie - 170 cm. Dĺžka steny áčka musí byť 270 cm +/- 5 cm. Šírka šikmej steny je minimálne 90 cm, v dolnej časti až 115 cm. Na rampách sú v pravidelných vzdialenostiach 25 až 40 cm pripevnené lišty uľahčujúce nástup a zabráňujúce zošmyknutiu. Lišty sú 20 mm široké a vysoké od 5 do max. 10 mm so zaoblenými hranami. Kontaktné zóny sú vyznačené v dĺžke 106 cm, merané od zeme. Pomocná lišta musí byť pripevnená najmenej 10 cm na vrchu alebo

dole od hornej hranice kontaktnej zóny. Vrchol šikmej steny nesmie byť pre psa nebezpečný. Šikmá stena musí byť stabilná.

### **3.4.Stôl**

Štvorcová plocha minimálne 90x90 cm, max. 120x120 cm. Výška pre kategóriu LARGE-L 60 cm, pre kategórie MEDIUM-M a SMALL –S je 35 cm. Strany stolu sú označené A,B,C,D tak, že strana A je hrana stolu v smere behu psa ideálnej dráhy, B – ľavá a C – pravá strana stolu, D hrana na strane opačnej k smeru behu. Stôl musí byť stabilný, zaistený proti preklopeniu a musí mať nešmyklavý povrch. Stôl môže byť vybavený zariadením elektronickej časomiere (počuteľný signál po 5 sekundách) s citlivou plochou z odstupom 10 cm od krajov.

## **4.Posudzovanie**

### **4.1.Všeobecne**

Cieľom preteku je, aby pes prekonal zostavu prekážok v predpísanom poradí, bez chýb a v štandardnom čase. Štandardný čas treba vidieť len ako doporučenie a rýchlosť nesmie byť videná ako hlavné kritérium. Agility nie je beh na rýchlosť, ale beh na šikovnosť. Pri stanovení výsledkov je rozhodnutie v prospech psa, ktorý ma menej chýb na prekážkach. Len v prípade rovnakého počtu chýb na prekážkach sa zohľadňuje pri poradí lepší čas. Keď je náhodne celková zhoda (chyby na trati a čas), tak môže rozhodca požadovať prídavný beh týchto tímov, aby im určil poradie. Pokiaľ nastanú prípady, ktoré nie sú v nasledujúcom texte uvedené, je na rozhodcovi, ako vec posúdi. Ak sa vyskytne prípad, na ktorý nemá psovod ani pes vplyv, napr. vetrom prevrátené prekážky alebo zamotaný látkový tunel, je rozhodca oprávnený rozhodnúť o opakovaní behu. Všetky rozhodnutia rozhodcu na trati sú nenapadnuteľné.

### **4.2.Tresty**

Používajú sa 4 druhy trestov :

- časové chyby (prekročenie štandardného času)
- chyba
- odmietnutie
- diskvalifikácia

#### **4.2.1.Časová chyba**

Za každú sekundu nad štandardný čas sa udeľuje 1 trestný bod. Podľa presnosti meracieho zariadenia sa udeľujú trestné body i v desatinách alebo stotinách bodov za desatiny, alebo stotiny sekundy nad štandardný čas.

#### **4.2.2.Chyby všeobecne**

Každá chyba je trestaná 5-timi trestnými bodmi, rozhodca ju oznamuje zdvihnutou rukou s otvorenou dlaňou. Chyby pes neopravuje a pokračuje v behu (s výnimkou slalomu a stolu). Chyba je, pokiaľ sa psovod na parkúre dotkne prekážky alebo svojho psa.

#### **4.2.3.Odmietnutie všeobecne**

Každé odmietnutie sa trestá 5-timi trestnými bodmi, ktoré rozhodca oznamuje zdvihnutou rukou zovretou v päť. Odmietnutie musí byť opravené, s výnimkou stolu.

Za odmietnutie sa považuje:

- ◆ vybočenie psa do strany, aby sa vyhol prekážke, a tým prekročil myšlenú predĺženú líniu prekážky, alebo v prípade prekážok s kontaktnými zónami predĺženú líniu hornej hranice kontaktnej zóny.
- ◆ pes zostal stáť pred prekážkou (toleruje sa, keď pes po krátkom zaváhaní prekážku prekoná)
- ◆ pes zostal stáť na trase (za odmietnutie sa ale nepočíta zastavenie priamo na prekážke, napr. kladine, hojdačke, v slalome)
- ◆ prebehnutie psa mimo prekážku, a s tým spojený obrat, ktorý pes musí spraviť, aby mohol prekážku zdolať správne v smere behu)

#### **4.2.4.Špecifické chyby a odmietnutia na jednotlivých prekážkach**

##### **Prekážky skokové**

###### Skoková jednoduchá

Za chybu sa považuje zhodenie tyčky. Skok cez prekážku mimo priestor určený k jej prekonaniu, alebo jej podlezenie je odmietnutie. Ak pes pri skoku zavadí o bočnicu (krídlo) a zhodí ju, je penalizovaný chybou s výnimkou situácie, kedy sa daná prekážka má v parkúre prekonávať ešte raz. V takom prípade je tím diskvalifikovaný.

###### Múr a viadukt

Pri múre a viadukte sa za chybu považuje zhodenie elementu, časti alebo celého viaduktu ,alebo múru. Pri viadukte je odmietnutím stiahnutie hlavy, či labky, alebo prebehnutie otvorom.

###### Dvojitý skok

Je posudzovaný ako skok jednoduchý. Pri zhodení oboch tyčiek dostáva tím 5 trestných bodov za chybu, ako pri zhodení jednej.

###### Kombinácia dvoch alebo troch prekážok (dvojskok, trojskok)

Ak príde k odmietnutiu na A, B, alebo C musí pes prekonať celú trojicu prekážok správne od A. Každá prekážka je posudzovaná samostatne. Diskvalifikácia nastáva vtedy, ak pes prekoná ďalšiu prekážku po nesprávnej oprave trojskoku, alebo pri oprave trojskoku prekoná A, B, alebo C v opačnom smere.

###### Skok ďaleký

Trestnými bodmi za odmietnutie je pes potrestaný, ak prekážku prejde, prebehne, skočí vedľa alebo odskočí do strany. Pri odmietnutí musí pes prekážku prekonať ešte raz správne. Ak pri odmietnutí poruší hranicu prekážky tým, že zhodí prvý, alebo posledný element nasleduje diskvalifikácia. Úder do elementu, zhodenie elementu, dopad medzi elementy je posúdené ako chyba. Zhodenie tyčky nie je posudzované ako chyba, pokiaľ jej pád nezmení charakter prekážky pred jej prekonaním.

###### Kruh

Za odmietnutie sa považuje, pokiaľ pes skočí namiesto kruhom priestorom medzi kruhom a rámom. Dotyk kruhu pri preskakovaní nie je chyba.

Ak je použitý rozpojiteľný kruh, posudzuje sa jeho rozpojenie takto:

- keď pes preskočí kruhom a zavedením o kruh dôjde k jeho rozpojeniu – chyba
- keď pes preskočí priestorom medzi kruhom a rámom a pritom zavedením o kruh dôjde k jeho rozpojeniu – odmietnutie a následná diskvalifikácia
- keď pes spôsobí rozpojenie kruhu, ktorý sa má v parkúre prekonávať ešte raz – diskvalifikácia.

##### **Prekážky priebežné**

###### Pevný a látkový tunel

Stiahnutie hlavy, alebo labky späť z ústia tunelu je odmietnutie. Ak pes nevbehne do tunela, ale zabehne za líniu prekážky, je potrestaný 5 trestnými bodmi za odmietnutie. Ak pri oprave tohoto odmietnutia pes pri látkovom tunely prebehne po látkovej časti ležiacej na zemi, nie je diskvalifikovaný. Ak však preskočí pevnú časť tunelu, alebo preskočí pevný tunel, je potrestaný diskvalifikáciou za neštandardné prekonanie prekážky.

###### Slalom

Do slalomu musí pes vždy nabehnúť tak, aby prvá tyčka bola po jeho ľavej strane. Každý zlý nábeh do začiatku slalomu je posúdený ako odmietnutie. Pokiaľ pes vynechá tyčku v priebehu slalomu je to chyba. Chybu v slalome môže pes opraviť v mieste, kde sa chyba stala, alebo chybu môže opraviť v hociktorom mieste pred tým, kde sa chyba stala. Pes dostáva trestné body len za prvú chybu, za všetky ostatné je potrestaný stratou času, nevzťahuje sa to na chyby za dotyky. Spätný chod slalomom znamená diskvalifikáciu. Pokiaľ pes neabsolvuje slalom správne a prekoná ďalšiu prekážku, je diskvalifikovaný.

##### **Prekážky s kontaktnými zónami**

Na kladine, áčku a hojdačke sa pes musí dotknúť nástupnej a zostupnej zóny aspoň jednou packou, alebo jej časťou inak je to chyba.

#### Kladina a šikmá stena

Za odmietnutie sa považuje pokiaľ pes odskočí z kladiny a šikmej steny skôr než sa dotkol všetkými štyrmi labkami jej zostupnej časti.

#### Hojdačka

Za chybu sa považuje pokiaľ pes zoskočí z hojdačky skôr, ako sa hojdačka svojím koncom dotkla zeme, a to aj v prípade, že sa dotkol kontaktnej zóny. Pokiaľ pes odskočí z hojdačky skôr, ako prekoná jej os, je to hodnotené ako odmietnutie.

#### Stôl

Skok na stôl je povolený z troch strán, a to A, B a C. Pokiaľ pes stôl obehne a naskočí zo strany D (opačná strana ku smeru behu) bude potrestaný odmietnutím, ktoré sa neopravuje. Na stole musí pes zostať 5 sekúnd v akejkoľvek polohe, ktorú môže aj meniť. Pokiaľ pes opustí stôl skôr ako dá povel rozhodca, alebo v prípade použitia elektronickej časomieru pred akustickým signálom, je potrestaný chybou. Počítanie času je prerušené, pes musí vyskočiť späť na stôl a počítanie sa začína odznova. Po zoskocení pes môže naskočiť na stôl, z ktorejkoľvek strany. Ak sa pes na stôl nevráti a prekoná ďalšiu prekážku, je diskvalifikovaný. Podbehnutie stola sa posudzuje ako odmietnutie. Psovod, ktorý spustí svojim pohybom elektronickej časomieru stola, bude diskvalifikovaný.

#### **Štart/cieľ**

- psovod nesmie prejsť medzi štartovými a cieľovými tyčami, ak tak urobí, je potrestaný chybou a okrem toho sa pri jeho prechode začína počítať čas
- pokiaľ pes prejde v obrátenom smere cieľ, a tým vyvolá zastavenie elektronickej meraného času, alebo psovod prejde cieľom pred psom, sa ako konečný čas počíta ten, ktorý je nameraný manuálne, až keď pes prejde správne cieľom

#### **4.2.5. Diskvalifikácia**

Diskvalifikáciu určuje rozhodca. Diskvalifikácia je signalizovaná tónom píšťalky a pod. Dobehtie parkúru po diskvalifikácii je možné len po dohode s rozhodcom.

Dôvody diskvalifikácie:

- ◆ psovod sám preruší beh psa na parkúre
- ◆ nekorektné chovanie k rozhodcovi
- ◆ prekročenie maximálneho času
- ◆ tretie odmietnutie na trati
- ◆ neopravené odmietnutie s výnimkou stola
- ◆ absolvovanie prekážok v inom, než predpísanom poradí (to platí tiež pre vynechanie prekážky a prekonanie, podbehnutie, ale i slabý dotyk na inú prekážku)
- ◆ pes prekoná, alebo podbehne prekážku v opačnom, alebo nesprávnom smere
- ◆ pes neskočí a zhodí prekážku pred skokom, alebo ju poruší pri podbehnutí tak, že sa nedá bez opravy prekonať
- ◆ pes prekážku, alebo čokoľvek na parkúre označuje, alebo sa vyvenčí
- ◆ psovod sám prekoná, podlezie, alebo prejde prekážku
- ◆ psovod zvalí, alebo zhodí prekážku
- ◆ psovod drží čokoľvek v ruke, alebo má viditeľne na tele pomôcky
- ◆ psovod na trati stratí pomôcky, alebo potravu
- ◆ pes má obojok, príp. inú výstroj bez súhlasu rozhodcu
- ◆ psovod spustí elektronickej časomieru na stole, pokiaľ je taká použitá
- ◆ dotyk psovoda a psa, ktorým je zabránené odmietnutie, či prekonanie nesprávnej prekážky
- ◆ hrubé zaobchádzanie so psom. Týmto sa rozumie zaobchádzanie so psom na parkúre aj mimo parkúru počas preteku. Rozhodca je oprávnený diskvalifikovať tím z celej súťaže ak uzná, že zaobchádzanie so psom je obzvlášť nevhodné a hrubé

## 5.Kategórie, druhy skúšok a súťaží

### 5.1.Kategórie

Preteky agility prebiehajú v troch veľkostných kategóriách rozdelených podľa kohútikovej výšky psa:

- ◆ SMALL – S (malí) do 34,99 cm
- ◆ MEDIUM – M (strední) od 35 cm do 42,99 cm
- ◆ LARGE – L (veľkí) od 43 cm

Psy môžu štartovať iba v jednej veľkostnej kategórii. Vo všetkých kategóriách treba preukázať nameranú kohútikovu výšku, zapísanú vo výkonnostnom zošite. Toto nameranie môže byť vykonané cez uznaného medzinárodného rozhodcu agility, ktorý zápis potvrdí svojim podpisom.

Opätovné premeranie psa sa môže uskutočniť. Po podaní žiadosti výboru, psovi s hraničnou veľkosťou (35 ± 2cm, 42 ± 2cm). Pes bude premeraný 3 rôznymi slovenskými alebo medzinárodnými zahraničnými rozhodcami, ktorí zapíšu merania do poznámok vo výkonnostnom zošite. Tím môže začať pretekať až po zaradení do veľkostnej kategórie, ktorú určí prevažujúci verdikt. V prípade zmeny mu bude vydaný nový výkonnostný zošit v cene ďalšieho výkonnostného zošita podľa sadzovníka poplatkov ASKA.

### 5.2.Výkonnostné triedy skúšok

- ◆ Agility 1 podľa jednotlivých kategórii: SA1, MA1, LA1
- ◆ Agility 2 podľa jednotlivých kategórii: SA2, MA2, LA2
- ◆ Agility 3 podľa jednotlivých kategórii: SA3, MA3, LA3

Rozdiely medzi triedami sa vyznačujú obtiažnosťou trate, jej dĺžkou štandardného príp. maximálneho času.

#### 5.2.1.Agility 1 – SA1, MA1, LA1

Môžu sa jej zúčastniť iba psy, ktorí ešte nemajú skúšku A1 zloženú trikrát na výborne (s maximálne 5,99 trestnými bodmi), u dvoch rôznych rozhodcov na oficiálne uznaných pretekoch. Pokiaľ pes splní vyššie uvedené podmienky, môže prestúpiť do A2, alebo môže zostať v kategórii A1 do vtedy, kým nezíska ďalšie tri skúšky na výborne (aj od jedného rozhodcu). Po šiestich skúškach na výborne bez trestných bodov musí tím prejsť do A2. Nieje možný prestup do A2 v ten istý deň, s výnimkou konania viacerých skúšok A2 za jeden deň. Pes, ktorý už má splnenú vyššiu skúšku ako A1 s iným psovodom, musí s novým psovodom po splnení prvej podmienky prejsť automaticky do A2. Po prestupe do A2 už tím nemôže štartovať v kategórii A1. Pre A1 môžu byť postavené maximálne tri prekážky s kontaktnými zónami (podľa uváženia rozhodcu) a maximálne jeden krát slalom. V kat. A1 nesmie byť použitá dvojité skokovka a dvoj, či trojskok.

#### 5.2.2.Agility 2 – SA2, MA2, LA2

Môžu sa jej zúčastniť iba psy, ktorí splnili podmienky prestupu z A1 do A2. Pre A2 môžu byť na trati maximálne 4 prekážky s kontaktnými zónami (podľa uváženia rozhodcu) a maximálne jeden krát slalom.

#### 5.2.3.Elitná trieda Agility 3 – SA3, MA3, LA3

V triede A3 môže štartovať len tím, ktorý je držiteľom A3 karty.

O vydanie A3 karty môže požiadať tím, ktorý splnil podmienku podľa §42, odst. 3). Žiadosť podáva písomne alebo elektronickou poštou Výboru. K žiadosti musí byť priložená kópia výkonnostného zošita, ktorá dokazuje splnenie potrebných skúšok.

Výbor vydá A3 kartu psovodovi po kontrole predložených údajov, najneskôr do 14 dní od doručenia žiadosti. Po obdržaní A3 karty se "A3" stáva súčasťou mena psa (např. A3 Rex).

A3 karta se vydáva pre jeden tím (psovod + pes). A3 karta je neprenosná. Prípadné zneužitie A3 karty môže byť predmetom disciplinárneho konania. Držiteľ A3 karty nesmie súťažiť v nižších triedach, len v triede A3. Držiteľ A3 karty sa môže rozhodnúť pre návrat do triedy A2, avšak po jeho štarte v triede A2 sa jeho A3 karta stáva neplatnou a opätovný návrat do A3 nie je možný. Usporiadateľ súťaže, ktorý vypisuje skúšky, je povinný vypísať aj triedu A3, pokiaľ je v nej prihlásený aspoň jeden tím. V parkúre A3 môžu byť zaradené najviac 4 prekážky s kontaktnými zónami (kladina, šikmá stena, hojačka) a maximálne 1x slalom podľa uváženia rozhodcu.

Titul A3 Champion sa udeľuje tímu a je neprenosný

Na získanie titulu A3 Champion je potrebné minimálne 10x umiestnenie na prvých troch miestach v skúške A3 bez trestných bodov (ďalej len „umiestnenie“) u minimálne 2 rôznych rozhodcov a zároveň získanie 100 A3 bodov

Ak tím v rámci 10 umiestnení nezíska uvedený počet A3 bodov, bude musieť mať umiestnení viac, tak aby získal 100 A3 bodov

Tím získava 1 A3 bod za každý tím, ktorý v skúške porazí, napr. 1./30 získava 29 A3 bodov (bol v skúške prvý a porazil 29 tímov), 2./3 získava 1 A3 bod atď.

Ak by došlo k nezvyčajnej situácii 1./1, znamenalo by to, že daný tím nikoho neporazil a nemá teda nárok na získanie A3 bodov

Obdobie splnenia uvedených podmienok nie je časovo ohraničené, t.j. tím ich môže získavať počas celej svojej aktívnej kariéry v A3

Po splnení podmienok na získanie titulu A3 Champion zasiela psovod poštou alebo elektronickou poštou Výboru ASKA žiadosť o udelenie titulu. K žiadosti musí byť priložená kópia výkonnostného zošita, ktorá dokazuje potrebné umiestnenia a kópie výsledkových listín, ktoré dokazujú získanie potrebných A3 bodov.

Na základe správy Výboru ASKA udeľuje titul zástupca Výboru ASKA

Titul sa udeľuje vždy pri príležitosti usporiadania Majstrovstiev Slovenska v agility Evidenciu A3 kariet a udelených titulov A3 Champion vedie Výbor ASKA

### **5.3. Jumping - J1, J2, J3**

Jumping môže byť rozdelený podľa výkonnostných tried J1, J2, J3. O vypísaní takto rozdeleného Jumpingu rozhoduje usporiadateľ. O zaradení psa do jednotlivých tried J1, J2, J3 rozhoduje výkonnostná trieda Agility. Pravidlá sú rovnaké ako u výkonnostnej triedy A1, A2, A3 s tým rozdielom, že trať neobsahuje žiadne prekážky s kontaktnými zónami. Stôl môže byť použitý iba ako štart alebo cieľ. Pre postup do vyššej výkonnostnej triedy sa počítajú iba výsledky skúšok Agility.

## **5.4. Otvorené súťaže**

### **5.4.1. Agility**

Súťaže Agility sú otvorené pre všetkých psov bez ohľadu na zložené skúšky. Súťažiť sa môže na tratiach s ľubovoľným stupňom obtiažnosti. Pravidlá sú rovnaké ako u skúšok.

### **5.4.2. Jumping**

Súťaže Jumping sú otvorené pre všetkých psov bez ohľadu na zložené skúšky. Súťažiť sa môže na tratiach s ľubovoľným stupňom obtiažnosti. Pravidlá sú rovnaké ako u skúšok s tým rozdielom, že trať neobsahuje žiadne prekážky s kontaktnými zónami.

### **5.4.3. Ostatné súťaže**

Existujú rôzne súťaže a hry, pri ktorých sa preteká priamo podľa pravidiel agility, alebo sa ich pravidlá podobajú pravidlám agility. Nesmú byť nebezpečné a psy nesmú byť nimi preťažovaní.

## 6.Hodnotenie

### 6.1.Hodnotenie skúšok

Celkové trestné body sú súčtom trestných bodov za chyby, odmietnutia a časové chyby. Pre skúšky sú uznané nasledujúce hodnotenia:

0,00 – 5,99	výborný	V
6,00- 15,99	veľmi dobrý	VD
16,00-25,99	dobrý	D
26,00 a viac	bez ohodnotenia	BO
diskvalifikácia		DIS

Výsledok skúšky a jumpingu rozdeleného podľa výkonnostných tried musia byť zapísané do výkonnostného zošita vydaného príslušnou národnou organizáciou.

### 6.2.Určenie poradia

O poradí rozhoduje:

1. Súčet trestných bodov ( chyby a odmietnutia s pripočítanou časovou chybou)
2. v prípade rovnosti súčtov trestných bodov rozhoduje o lepšom umiestnení menší počet trestných bodov na trati( chyby a odmietnutia)
3. v prípade rovnosti súčtov trestných bodov a trestných bodov na trati rozhoduje lepší čas.

Príklad pri štandardnom čase 60 sekúnd:

Štartovné číslo	Chyby na trati	Dosiahnutý čas	Trestné body za čas	Trestné body celkom	Poradie
7	5	58,71	0,00	5,00	3
18	5	57,25	0,00	5,00	2
4	0	68,32	8,32	8,32	4
15	10	59,17	0,00	10,00	6
2	5	65,00	5,00	10,00	5
12	0	65,00	5,00	5,00	1

## 7.Podmienky pre usporiadanie akcií

### 7.1. Všeobecne

Akcia bude uznaná Asociáciou slovenských klubov agility ( ďalej len ASKA ), pokiaľ usporiadateľ dodrží ustanovenia Skušobného a Súťažného poriadku agility. Na uznaných akciách môže posudzovať len rozhodca delegovaný ASKA. Skúšky a súťaže agility musia byť prístupné všetkým prihláseným pretekárom splňujúcim podmienky účasti. Od pretekárov sa očakáva korektné správanie. Každý psovod je povinný viesť svojho psa spôsobom, proti ktorému nemôžu byť po športovej, ani humánnej stránke žiadne námietky. Každé prejavy brutality, prípadne pokusy o doping, sú čo najprísnejšie trestané. Majú za následok okamžitú diskvalifikáciu, bez ohľadu na ďalšie právne postihy, ktoré môžu byť proti psovodovi zavedené.

Všetky podrobnosti o podmienkach účasti na akciách, o usporiadateľovi a garantovi, o akciách, o rozhodcoch, a s tým spojených ďalších okruhoch, rozpracúva podrobne Súťažný poriadok.

## **8. Tituly agility**

### **Majster SR v agility**

Môže byť iba prvý v poradí členov ASKA - občanov SR s trvalým pobytom na Slovensku a občanov iných krajín, ktorí majú na území SR trvalý pobyt minimálne 6 mesiacov - na Majstrovstvách Slovenska. Udeľuje sa zvlášť v každej veľkostnej kategórii.

### **1. a 2. Vicemajster SR v agility**

Môže byť iba druhý, resp. tretí v poradí členov ASKA - občanov SR s trvalým pobytom na Slovensku a občanov iných krajín, ktorí majú na území SR trvalý pobyt minimálne 6 mesiacov - na Majstrovstvách Slovenska. Udeľuje sa zvlášť v každej veľkostnej kategórii.

### **Šampión A3 – podmienky určuje Skúšobný poriadok agility v kapitole 5.2.3.**

#### **Medzinárodný šampión agility**

Udeľuje sa tomu, kto získa 3 čakateľstvá C.A.C.I.Ag. najmenej vo dvoch rôznych štátoch od dvoch rôznych medzinárodných rozhodcov. Medzi zadaním prvého a posledného titulu musí uplynúť najmenej jeden rok a jeden deň. K čakateľstvám musí byť ešte priložené výstavné ocenenie z medzinárodnej alebo národnej výstavy psov s hodnotením výborný alebo veľmi dobrý. Čakateľstvo C.A.C.I.Ag. a Res. C.A.C.I.Ag. je udelené iba psom s PP na pretekoch schválených FCI. Je udeľované v triedach A2 a A3. C.A.C.I.Ag. je udelený víťazovi v každej veľkostnej kategórii. Pes musí trať absolvovať bez chýb. Druhému v poradí sa zadáva Res. C.A.C.I.Ag., ktorý platí ako C.A.C.I.Ag. v prípade víťazstva psa, ktorý už je držiteľom titulu Medzinárodný šampión agility. Súťaže sa môžu zúčastniť iba psy plemien uznaných FCI.

#### **Národný šampión agility**

udeľuje sa tomu, kto získa 4 čakateľstvá C.A.C.Ag. najmenej od troch rôznych rozhodcov. Medzi zadaním prvého a posledného titulu musí uplynúť najmenej jeden rok a deň. K čakateľstvu musia byť ešte priložené výstavné ocenenia z národnej alebo medzinárodnej výstavy s hodnotením minimálne veľmi dobrý. Čakateľstvo C.A.C.Ag. a Res. C.A.C.Ag. je udelené iba psom s PP na pretekoch schválených výborom ASKA. Titul získava víťaz súčtu pretekov Agility + Jumping v každej z veľkostných kategórii. Obidva preteky musia prebehnúť v rámci jednej akcie, maximálne v priebehu 48 hodín. Na titul má nárok pes, ktorý získa v súčte oboch pretekov maximálne 5,99 trestného bodu. Toto tiež platí pre druhého psa v poradí. Druhý v poradí môže získať Res. C.A.C.Ag., ktorý platí ako C.A.C.Ag. v prípade víťazstva psa, ktorý už je držiteľom titulu Národný šampión agility.

## **9. Záverečné ustanovenie**

Tento Skúšobný poriadok agility SR je platný pre súťaže a skúšky agility v Slovenskej republike. Prípadné úpravy a zmeny podliehajú schváleniu zhromaždeniu delegátov ASKA.

## **10. Platnosť**

Platnosť tohoto poriadku je od 1.1.2002. Od tohoto dňa stráca platnosť dosiaľ platný Skúšobný poriadok agility SR. Úpravy boli na základe zápisníc zo Zhromaždení delegátov ASKA zapracované výborom ASKA 12.1.2012.