

FCI AGILITY HINDAMISE EESKIRI

**RAHVUSVAHELINE KÜNOLOOGILINE
FÖDERATSIOON (FCI) (AISBL)**
Place Albert 1er, 13 – B – 6530 Thuin (Belgia)
Tel: +32 7159 1238
Fax: +32 7159 2229
Koduleht: www.fci.be



Dokumendi nimetus	FCI agility hindamise eeskiri (<i>Agility Judging Guidelines of the Federation Cynologique Internationale</i>)
Dokumendi tüüp	Rakenduslik
Ala	EKL-KKK agility
EKL-KKK nr	22-04:2020
Rakendusala	Käesoleva dokumendiga antakse juhised kohtunikele agility võistlusel raja kujundamiseks ja soorituse hindamiseks.
Kehtestatud	Ametlik tõlge – 17.09.2020
Kehtestaja	EKL Juhatus
Kehtib alates	Originaaldokument 01.07.2020
Seotud dokumendid	KKK 21-02:2018 FCI agility eeskiri

NB! EKL-KKK kinnitatud ametlik tõlge. Vaidluste lahendamise aluseks on originaaldokument!

SISUKORD

1. Sissejuhatus	4
2. Kohtunike üldised põhimõtted.....	5
3. Hindamise eetika	5
4. Välimus ja käitumine.....	5
5. Isiklikud esemed	6
6. Võistlusteks valmistumine.....	6
7. Korraldaja ja abiliste teavitamine	6
7.1. Kohtuniku sekretär	6
7.2. Sekretariaat	7
7.3. Ringikorraldaja	7
7.4. Ajamõõtja	7
8. Võistlejate teavitamine	7
9. Raja kujundamine	8
10. Raja ehitamine	15
11. Raja ideaalaeg ja maksimumaeg.....	16
12. Hindamine	16
13. Erinevate takistuste hindamine	17
13.1 Tõke	17
13.2 Kontakttakistused	18
13.3 Pikkustakistus	18
13.4 Slaalom	18
14. Erinevad hindamisolukorrad.....	19
14.1 Definitsioonid	19
14.2 Kontaktpindadega seotud tõrked ja vead.....	27
14.3 Kiigelt ennatliku lahkumise hindamine	29
14.4 Abikohtunik poomi ülesmineku kontaktpinna hindamiseks.....	29
15. Muu	30
15.1 Diskvalifitseerimine.....	30
15.2 Tõrked.....	30
15.3 Start.....	30
15.4 Kordusjooks.....	30

1. Sissejuhatus

Agility hindamise eeskirjade eesmärk on aidata FCI liikmesriikide kohtunikel agility reegleid samamoodi tõlgendada.

Eesmärgiks ei ole kehtivate eeskirjade muutmine või nendega vastandumine, vaid olemasoleva teksti/piltide täiendamine ja eeskirjade selgitamine selliselt, et need oleksid üheti mõistetavad. Käesolevate eeskirjade järgimine on kohustuslik kõigil rahvusvahelistel võistlustel (FCI), täpsemalt agility maailmameistrivõistlustel (World Championships), Euroopa lahtistel võistlusel (European Open) ja CACIAg võistlustel.

Kahtluste korral tuleb lähtuda ingliskeelsete eeskirjade värskemast versioonist. Erinevatesse keeltesse tõlkimine võib eeskirjade sisu muuta mitmeti mõistetavaks.

Eeskiri on loodud selliselt, et neile saab vajadusel materjali juurde lisada. Eeskiri vaadatakse üle 2,5-aastase intervalliga – korra 5 aasta jooksul koos FCI agility eeskirja ülevaatamisega ja korra selle perioodi jooksul. Ettepanekud tuleb saata vastavalt FCI agility komitee kinnitatud ajakavale. Aluseks tuleb võtta kehtiv eeskiri.

AJAKAVA

	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Agility eeskiri				01.01.2023			
Arutelu / otsused			Veebruar				
Ettepanekud		01.07.2021					01.07.2026
Töögrupi kohtumine		November	Aprill				November
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Hindamise eeskiri	01.07.2020			01.07.2023			01.07.2026
Arutelu / otsused	Veebruar		September / Oktoober				Veebruar
Ettepanekud			01.05.2022		01.09.2024		
Töögrupi kohtumine			Päev enne MM-i			November	
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Takistuste eeskiri	01.07.2020			01.07.2023			01.07.2026
Arutelu / otsused	Veebruar		September / Oktoober				Veebruar
Ettepanekud			01.05.2022		01.09.2024		
Töögrupi kohtumine			Päev enne MM-i			November	
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Rahvusvaheline kohtunike seminar	Juuli / August			November			Juuli / August

FCI liikmesriikidel on soovitatav kasutada FCI agility hindamise eeskirja ka kohalikel agility võistlustel.

2. Kohtunike üldised põhimõtted

Agility kohtunik peab alati arvestama sellega, et agility oleks lõbus nii koera, koerajuhi kui ka pealtvaatajate jaoks.

Agility kohtunik peab olema suuteline kujundama võistlusklassile vastava raskusastmega võistlusraja.

Agility kohtunik võiks ise olla (või olnud) koerajuht ja seega teada, mis tunne on olla võistleja rollis.

Agility kohtunik peab alati olema aus ja õiglane. Isiklikud tunded ei tohi kohtunikku otsuste langetamisel mõjutada.

Agility kohtunik peab olema otsusekindel, julge ja viisakas.

Agility kohtunik peab suutma kiiresti otsustada ja tema otsused peavad olema usaldusväärsed.

Agility kohtunik peab olema võimeline oma rajaskeemi hetkega muutma, näiteks kohandama rada vastavalt ilmastikuoludele või võistlusplatsi pinnasele.

Agility kohtunik peab olema piisavalt heas vormis, et hinnata kõiki koeri võrdselt.

3. Hindamise eetika

Hindamisel on kohtunik karm, kuid õiglane ning alati viisakas.

Kohtunik peaks olema pädev, käituma erapooletult ja emotsioonid kõrvale jätma.

Kohtunik ei tohiks igast pisiasjast viga otsida. Kõhkluse korral peaks ta otsustama koera ja koerajuhi kasuks.

Agility kohtunik peaks hindama kõiki võistluspaare ühtemoodi.

Agility kohtunikul on lubatud hinnata enda perekonna liikmeid ja/või enda omandis või kaasomandis olevaid koeri.

Kohtunik peaks alati keskenduma ja otsustama kõhklematult ning oma otsustele kindlaks jääma. **Kui kohtunik tahab enda otsust muuta, siis peab ta seda tegema enne järgmise koera starti.**

Kohtunik järgib hindamisel eeskirju.

Kohtunik ei tohiks võistlusplatsil võistlejaga vestlusse astuda. Vajadusel võib kohtunik koerajuhile lühidalt öelda, miks ta diskvalifitseeriti ehk võistluselt kõrvaldati/eemaldati.

Kohtunik võib oma otsuseid või rajaskeemi võistlejatele pikemalt põhjendada alles siis, kui võistlus on lõppenud.

Kohtunik ei kritiseeri kolleegi otsuseid või käitumist avalikult, vaid püüab kolleegiga omavahel vestelda.

Kohtunik peab alati olema oma käitumisega eeskujuks ka siis, kui ta ei hinda parajasti võistlust.

4. Välimus ja käitumine

Agility kohtunik peaks kandma sobivat riietust, mis eristab teda võistlejatest.

Kohtunik ei tohiks kanda midagi, mis näitab tema seotust erinevate klubide, võistlejate või sponsoritega.

Agility kohtunik peaks alati käituma kombekalt ja olema agility vääriline esindaja.

Agility kohtunik peab näitama vigu ja tõrkeid käemärkidega. Käsi tuleb tõsta selgelt peast kõrgemale. Stardi ja diskvalifitseerimise märguanded tuleb anda selgelt nii, et kohtuniku otsused on üheselt mõistetavad nii võistlejale kui ka pealtvaatajatele. Agility kohtunik ei tohiks oma hindamisotsuseid arutada ei võistlejate ega pealtvaatajatega.

5. Isiklikud esemed

Agility kohtunikul on soovitatav võtta hindamisele kaasa:

- allkirjatempel;
- rajaskeemid;
- vile (2 tk, üks tagavaraks);
- stopper (juhuks, kui kohalik stopper või ajavõtusüsteem lakkab töötamast);
- mõõteratas;
- võistluste toimumisriigis kehtiv agility eeskiri;
- mõõdulint;
- isiklik mõõtevahend (mini ja midi) koerte turjakõrguse mõõtmiseks.

6. Võistlusteks valmistumine

Agility kohtunik peaks suhtlema võistluse korraldajaga ja kindlaks tegema:

- kehtiva eeskirja;
- võistlusplatsi suuruse ja paigutuse;
- võistluspaigas nii sekretariaadi asukoha kui ka koha, kus enamik pealtvaatajaid tõenäoliselt asub (võib olla isegi tribüün);
- olemasolevate võistlustakistuste nimekirja ja korraldaja kinnituse, et takistused vastavad nõuetele;
- milliseid võistlusklassse ja kategooriaid kohtunik hindab ning kui palju võistlejaid on igas võistlusklassis;
- kui palju on rajal abilisi;
- võistluste ajakava;
- kas ajavõtt toimub ajavõtusüsteemiga või käsitsi;
- kas start ja finiš on eraldi ning kus need võistlusplatsil paiknevad;
- kas kohtunik peab korraldajale andma rajaskeemid. Rajaskeemid antakse abilistele (maksimaalselt) pool tundi enne rajaehituse alustamist.

7. Korraldaja ja abiliste teavitamine

Korraldaja ja abilised peavad olema teadlikud, mida neilt oodatakse. Abiliste juhendamine võib olla põgus või isegi jääda korraldaja ülesandeks, kui korraldaja ja abilised on kogenud.

NB! Kohtuniku sekretär ja ajamõõtja peavad jääma samaks (ei tohi vahetuda) ühe võistlusklassi lõpuni.

Kohtunik peab korraldajat ja abilisi juhendama:

7.1. Kohtuniku sekretär

- kuidas kohtunik vigadest, tõrgetest ja diskvalifitseerimistest märku annab;
- kuidas hindamisleht/lipik täita tuleb;
- et alati tuleb jälgida kohtunikku, mitte koera, ja hoida tähelepanu ainiti kohtunikul, kuni ta koera hindamise lõpetab;

- kus kohtunik rada hinnates paikneb;
- kus kohtuniku sekretär peaks paiknema, et alati kohtunikku näha ja vajadusel asukohta vahetama;
- kuidas kohtunikule märku anda, et võistluspaaril on kokku kolm tõrget.

7.2. Sekretariaat

- et agility kohtunik kontrollib oma hindamist võistluste käigus;
- et hindamiselehed/lipikud tuleb hoida jookside järjestuses;
- et kohtunikku tuleb kohe teavitada, kui ilmneb mõni probleem.

7.3. Ringikorraldaja

- et tema on vastutav jookside järjekorrast kinni pidamise eest
- et 3-5 järgmist võistlejat on alati stardipaigas valmis;
- et ta märgiks lisaks võistlejatele ära ka mitte startijad, kes stardiprotokollis on;
- kohtunik täpsustab, millal ta soovib, et järgmine võistleja võistlusplatsile siseneks.

7.4. Ajamõõtja

- millal tuleks aeg käima panna ja millal peatada;
- et aeg tuleb käima panna, kui koer:
 - ületab esimese takistuse;
 - tuleb esimese takistuse alt läbi;
 - ületab esimese takistuse mõttelise joone takistusest paremalt või vasemalt möödudes.
- et aega ei peatata **kunagi** enne, kui koer on ületanud finišijoone (v.a juhul, kui koer on diskvalifitseeritud);
- aeg peatatakse, kui koer on ületanud viimase takistuse ettenähtud suunas. See tähendab, et koer hüppab takistuse õigelt poolt (olenemata sellest, kas pulk aetakse maha – see loetakse veaks!). Rada ei ole lõppenud ja aega ei tohi peatada, kui koer läheb viimase takistuse alt läbi või möödub takistusest paremalt või vasakult poolt;
- et kohtuniku sekretärile tuleb edastada sajandiku täpsusega rajaaeg;
- et ta võib koera pärast kohtuniku signaali starti lasta;
- et raja maksimaalaja ületamisest tuleb selgelt märku anda;
- et iga koera aega tuleb mõõta nii stardis kui ka finišis samast paigast;
- et stopperi võib nullida alles siis, kui ajamõõtja on veendunud, et kohtuniku sekretär on tulemuse üles kirjutanud (näitab sekretärile stopperi ekraani, et aja saaks selle järgi hindamiselehele/lipikule kirjutada);
- et automaatse ajavõtusüsteemi mittetöötamisel märgitakse üles käsitsi mõõdetud aeg.

8. Võistlejate teavitamine

Kui kohtunik soovib võistlejaid millestki teavitada, siis ta peaks:

- välja selgitama, kas tema juttu on tarvis tõlkida;
- teavitama koerajuhte raja pikkusest ja raja aegadest;
- teavitama koerajuhte, kuidas antakse stardiluba;

- teavitama, kuidas antakse märku vigadest, tõrgetest ja diskvalifitseerimistest ning kuidas võistlejal tuleb peale võistluselt kõrvaldamist käituda;
- koerajuhtidele meelde tuletama, et rada tuleb katkestamata jätkata, kui kohtunik pole palunud neil peatuda.
- **Juhtima koerajuhtide tähelepanu ette nähtud premeerimisalale (kui see on olemas), kus koera pärast sooritust premeerida võib.**

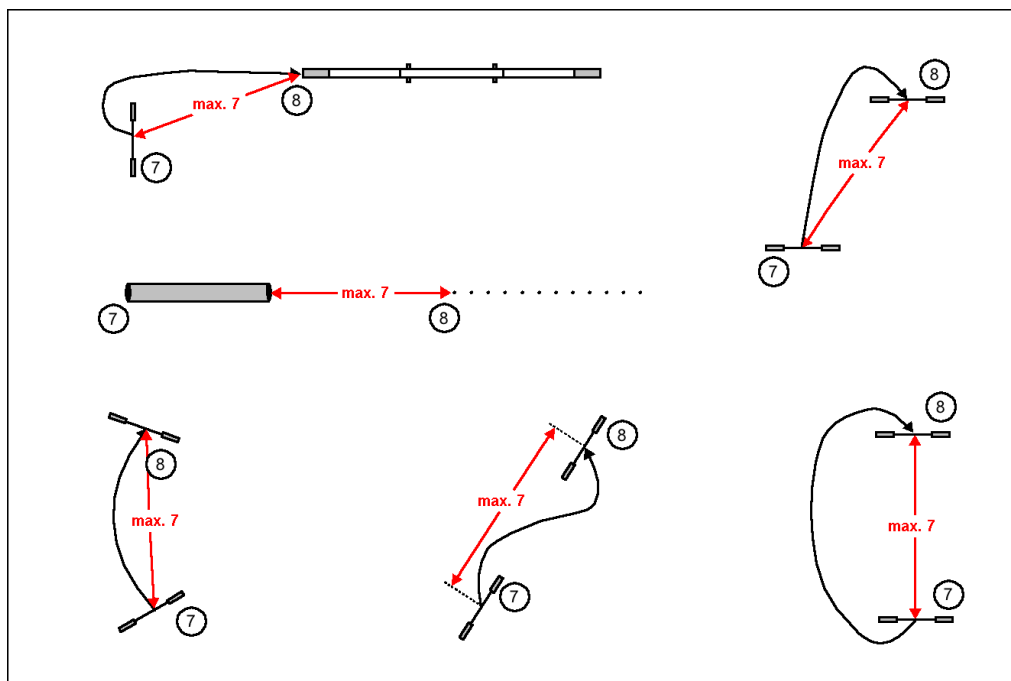
9. Raja kujundamine

A) Rajaskeem peaks olema joonistatud mõõtkavas ja olema võistluspäeval võimalusel mitmes eksemplaris saadaval.

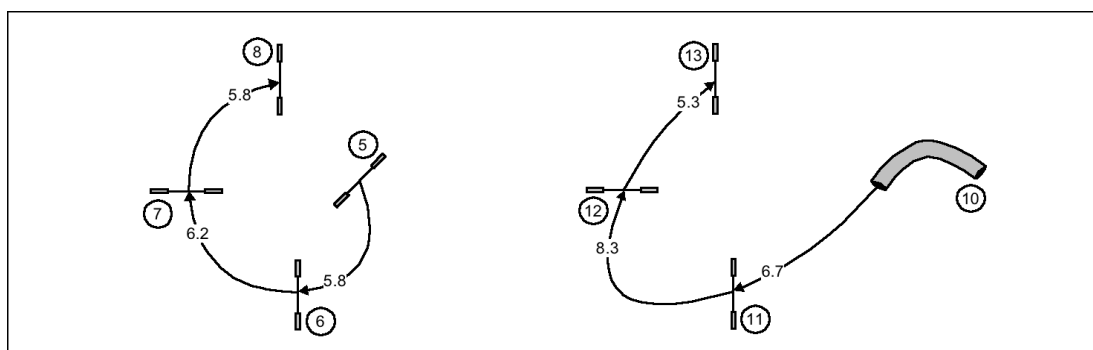
B) Kohtunikul on soovituslik kasutada nii palju erinevaid takistusi kui võimalik.

C) Minimaalne kaugus koera trajektoiril järjestikuste tõkete vahel on 5 m (4 m mini klassis). Maksimalne sirgjooneline kaugus järjestikuste tõkete vahel on 7 m.

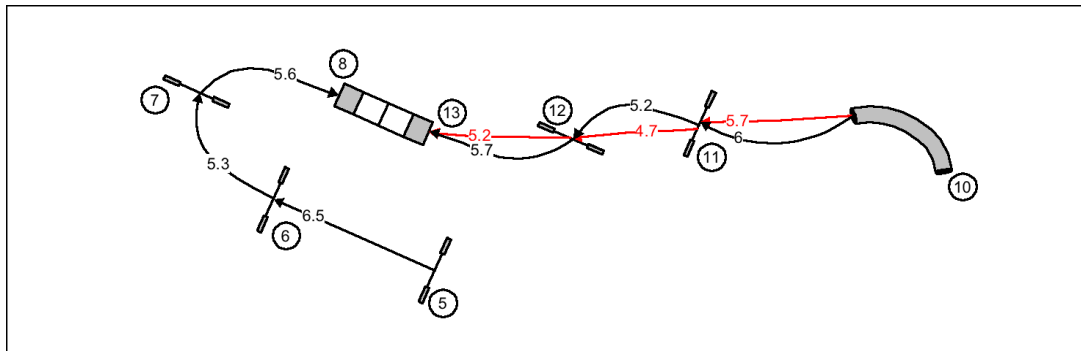
Mõlemad vahemaad tuleb mõõta sellest punktist, kust koer lahku takistusest, kuni punktini, kuhu koer järgmise takistuse juures jõuab. Tõkete puhul on need pulga keskpunktid. Tunneli, kontaktpinna, slaalomi jne puhul on see vastava takistuse sisenemise või sellest väljumise punkt.



Minimaalne kaugus tuleb mõõta selle trajektoori järgi, mida enamik koeri jookseb, mitte selle trajektoori järgi, mida kohtunik soovib, et koerad eeskirjadega kooskõlas olles jookseksid.



Kombinatsioon 6-7-8 on täpselt samasugune nagu kombinatsioon 11-12-13, kuid et takistusele 11 lähenetakse teistsuguse nurga alt ja koera kiirus on seetõttu suurem, ei ole takistuste 6-7 ja 11-12 vahed võrdse pikkusega. Kiiruse erinevus ja koera takistusele lähenemise nurk muudab koera trajektoori 6-7 puhul umbes kahe meetri jagu pikemaks.

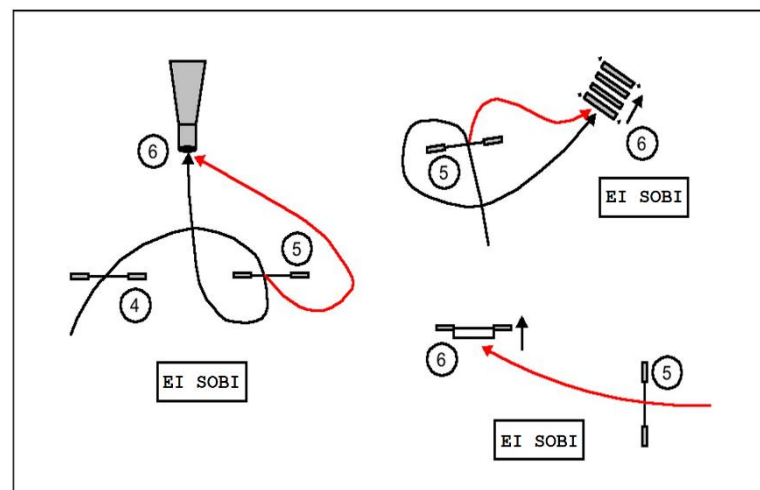


Kombinatsioon 7-8 on samasugune nagu kombinatsioon 12-13. Takistuste 6-7 ja 11-12 vahemaa ning nurk on samasugused. Vasakult poolt alustades on kõikide takistuste vaheline kaugus eeskirjadega kooskõlas.

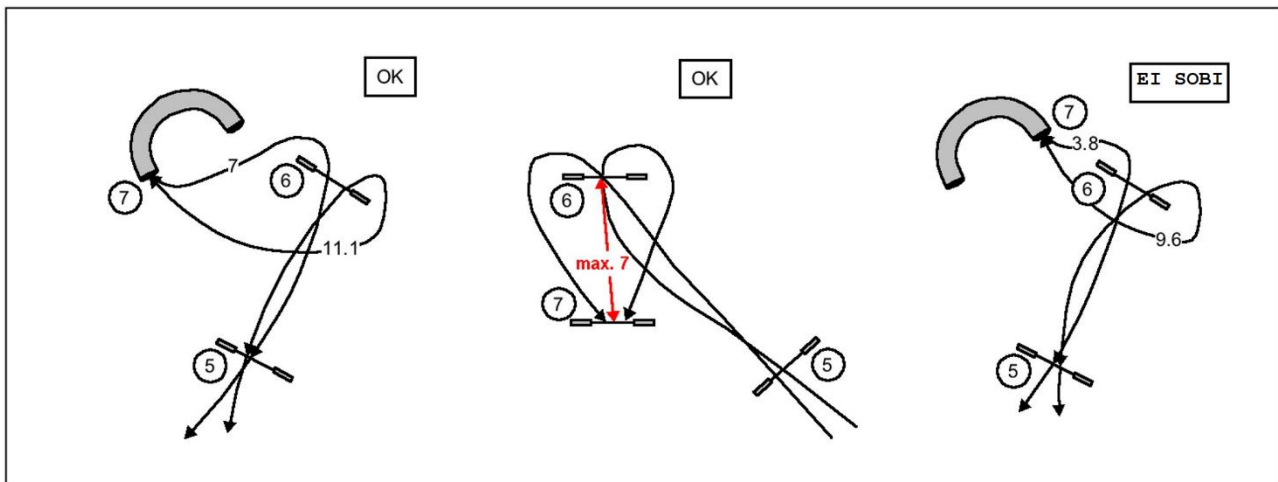
Paremalt poolt alustades võiks kohtunik mõõta vahemaa nii, nagu teeks seda siis, kui alustaks vasakult – sel juhul oleks vahemaa eeskirjadega kooskõlas. Enamik koeri läbib aga kombinatsiooni lühemat trajektoori mööda. Olukord võib olla ohtlik, sest koerad püüavad A-takistust ületada suurel kiirusel ja neil on lühike maa, et selleks valmistuda (A-takistus on nurga all).

D) Turvalisuse huvides on eeskirjades välja toodud, et pikkustakistuse, rõngas ja kott tuleb rajal paigutada nii, et neile oleks võimalik eelmiselt takistuselt läheneda (ja koti puhul ka järgnevale takistusele läheneda) otse. Nagu ülal toodud näite puhul näha, tuleb kontakttakistuste puhul arvesse võtta nii koera takistusele lähenemise nurka kui ka kiirust.

Kõik paremal toodud skeemid on halva rajaplaneerimise näited. Kahel ülemisel on kaks võimalikku trajektoori, millest üks võib olla ohtlik. Kohtunik ei tohiks riskida sellega, et koer jookseb mööda vale trajektoori. Alumine skeem räägib iseenda eest.

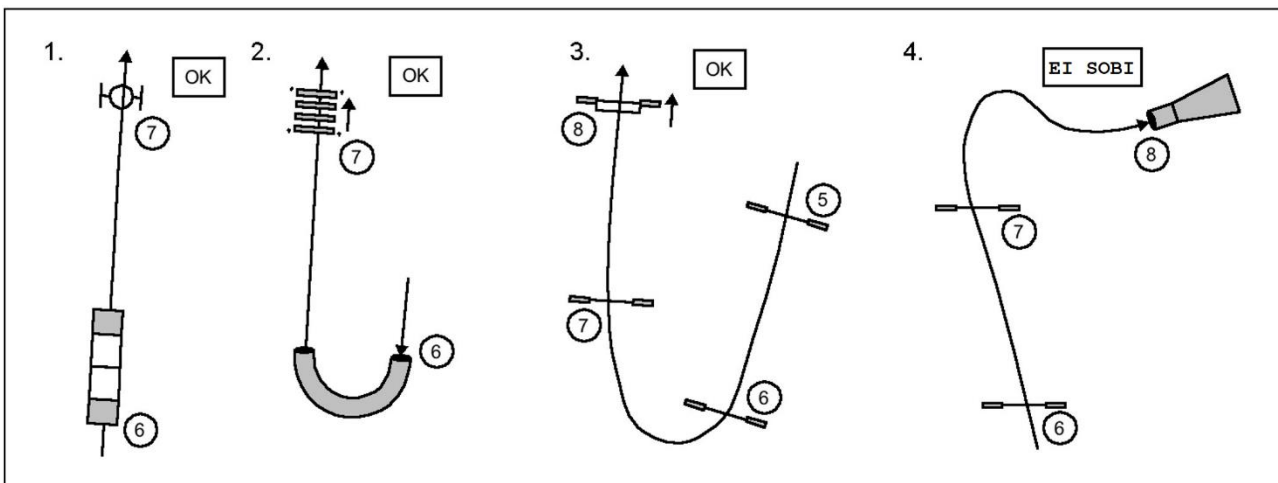


E) Kui järgmise takistuseni saab minna kahte erinevat trajektoori mööda, peaks lühem trajektoor vastama eeskirjades toodud takistuste vahelise minimaalse kauguse reeglitele.

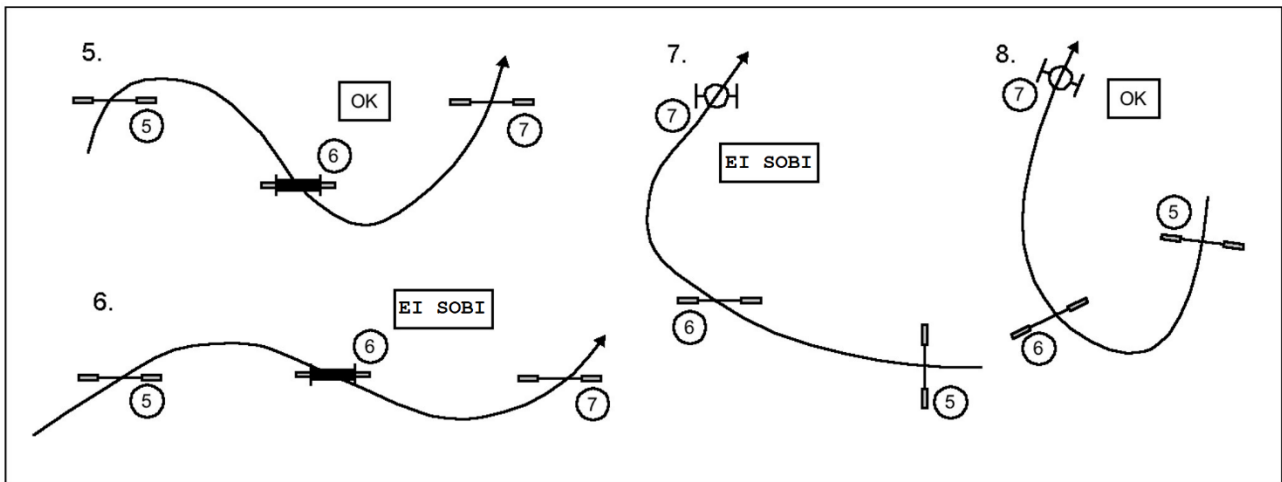


F) Turvalisuse huvides tuleb müür paigutada rajal nii, et koer ei põrkaks hüpates vastu müüriposti. Tuleb vältida järske pöördeid või kehva nurga all takistusele lähenemist.

Otse lähenemine kõikidele takistustele, mis seda nõuavad (joonised vasakult paremale):



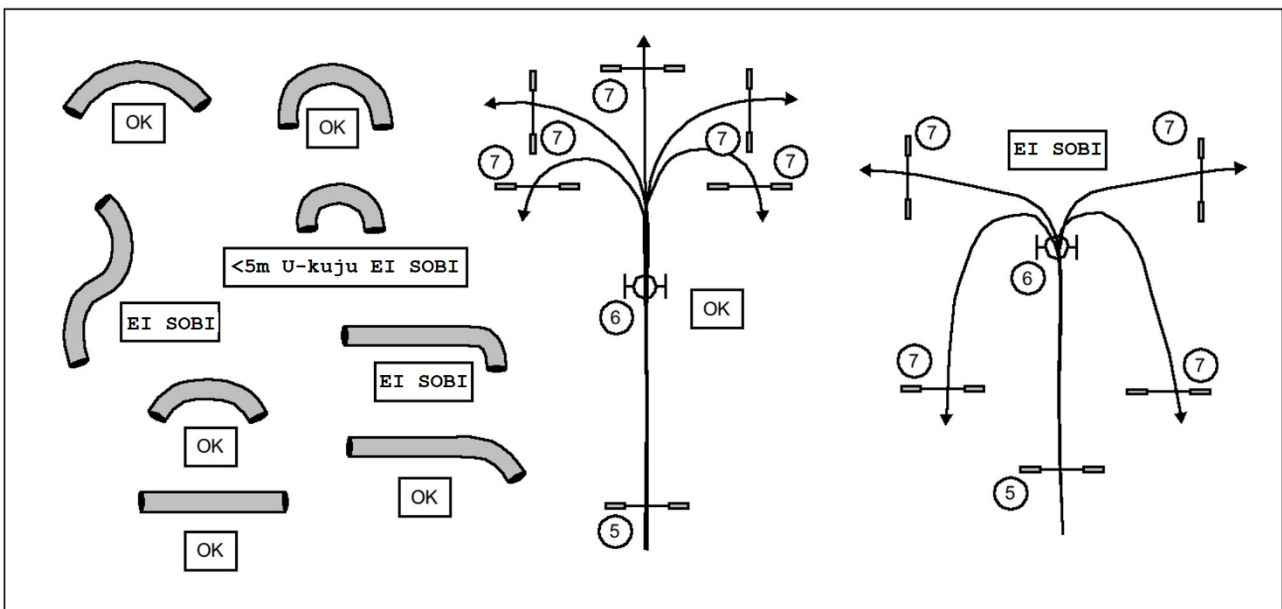
1. Otse lähenemine kontakttakistuselt rõngale – SOBIB, väga selge olukord
2. Otse lähenemine tunnelist pikkustakistusele – SOBIB, samuti väga selge olukord
3. Otse lähenemine okserile takistuselt 7. Koera trajektoori on järgmise takistuse suhtes otse juba siis, kui ta ületab takistust 7 (trajektoori on otsejooneline eelmise takistuse maandumispunktist kuni takistuseni 7) – SOBIB
4. Halb lähenemine kotile – EI SOBI



5. Takistuse 5 maandumispunktist on takistusele 6 trajektoori tulemuseks turvaline lähenemine müürile – SOBIB
6. Selles situatsioonis (serpentiin) on pärast takistust 5 maandumispunktist trajektoor takistusele 6 liiga tihedalt lähenev = oht, et koer riivab müüri posti – EI SOBI
7. **Kuigi hüpe ja rõngas on paigutatud otse teineteise järgi, siis takistuselt 5 tulemise tõttu, ei ole rõngale lähenemine otse – EI SOBI**
8. **Otse lähenemine rõngale takistuselt 6. Pärast maandumist on koeral juba otse lähenemine rõngale (trajektoor maandumispunktist rõngani tekitab otse lähenemise rõngale) - SOBIB**

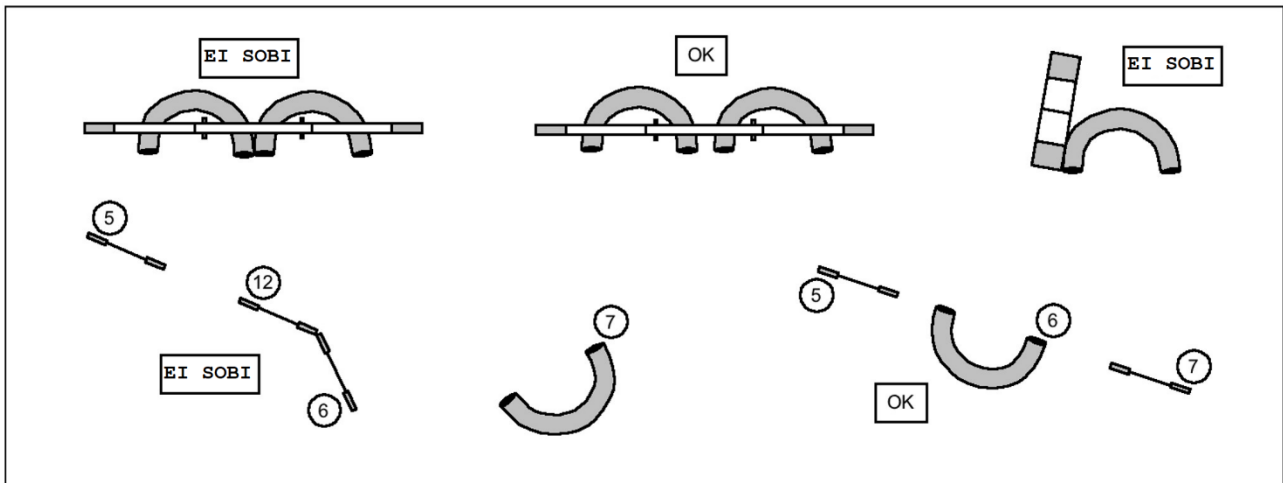
Rada kujundades ja otse lähenemist nõudvat takistust rajale paigutades tuleb arvesse võtta NII takistusele lähenemise nurka KUI KA seda, millise kiirusega koer takistusele läheneb.

G) Tunnel/rõngas



- Tunnelid tuleb alati täies pikkuses lahti tõmmata (ning seejärel õigesse asendisse sättida)
- Tunnelit võib keerata ainult ühes suunas – S-kujulised tunnelid ei ole rajal lubatud
- Tunnelit, mis on lühem kui 5 m, ei tohi keerata rohkem kui 90-kraadise nurga alla (näited joonisel vasakul)
- Peale rõngast tuleb vältida järsku pööret. Keskmisel joonisel toodud nurgad on sobivad. Paremal joonisel toodud pöörded rõngalt on liiga järsud.

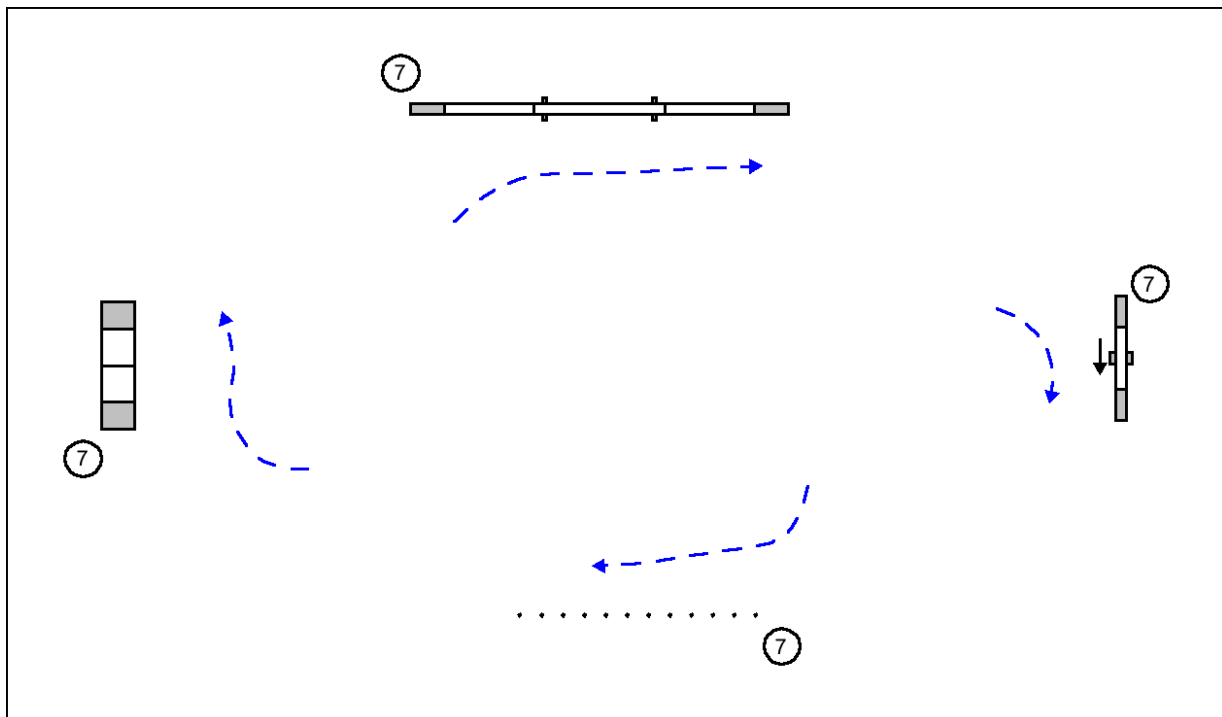
H) Koerajuhil peab olema võimalus mööduda igast takistusest mõlemalt küljelt. Kõikide takistuste vahel peab olema vähemalt 1 m laiune vahe (erandina tunnel A või poomi all). **Isegi kahe tunneliava vaheline kaugus peaks olema vähemalt 1 meeter.**



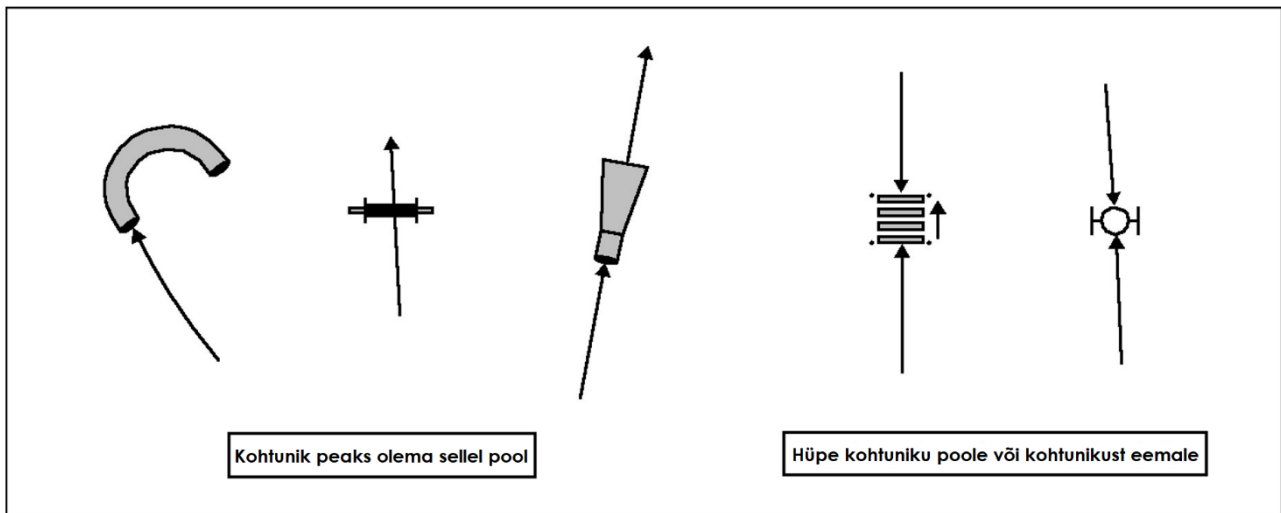
H) Ülejäänud takistused peale hüppetakistuste liigitatakse esmase ja teisese tähtsusega takistusteks.

Esmase tähtsusega takistused: A, poom, kiik ja slaalom.

Kohtunik peaks alati püüdma olla sobival kaugusel nendest takistusest ja omama takistusteta vaadet, kui koer neid takistusi sooritab (ilma koerajuhti või koera takistamata ja/või segamata; nende takistuste kõrval jooksmist peaks vältima). Esmase tähtsusega takistuste hindamine liiga kaugelt ei ole soovitatav.



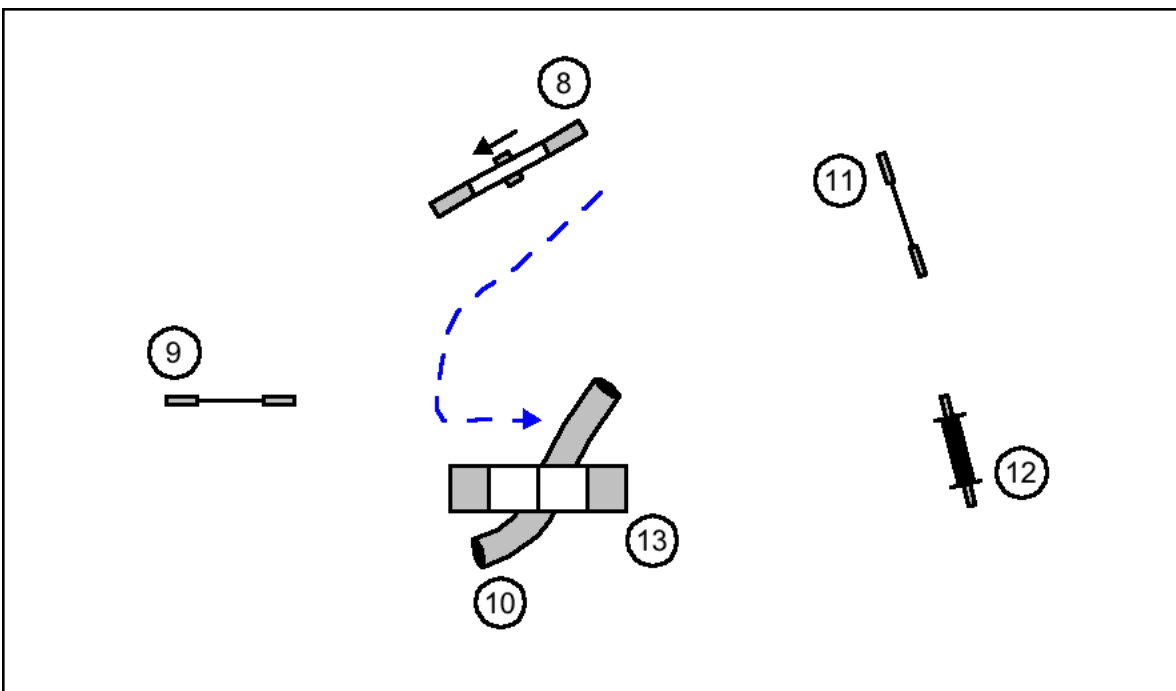
Teisese tähtsusega takistused: tunnel, müür, kott, pikkustakistus ja rõngas.



Tunnelite ja müüri puhul peab kohtunik paiknema rajal nii, et näeb iga möödajooksu, tõrget ja vale sisenemist.

Rõnga ja pikkustakistuse puhul peaks kohtunik paiknema rajal nii, et koer hüppab tema suunas või temast eemale.

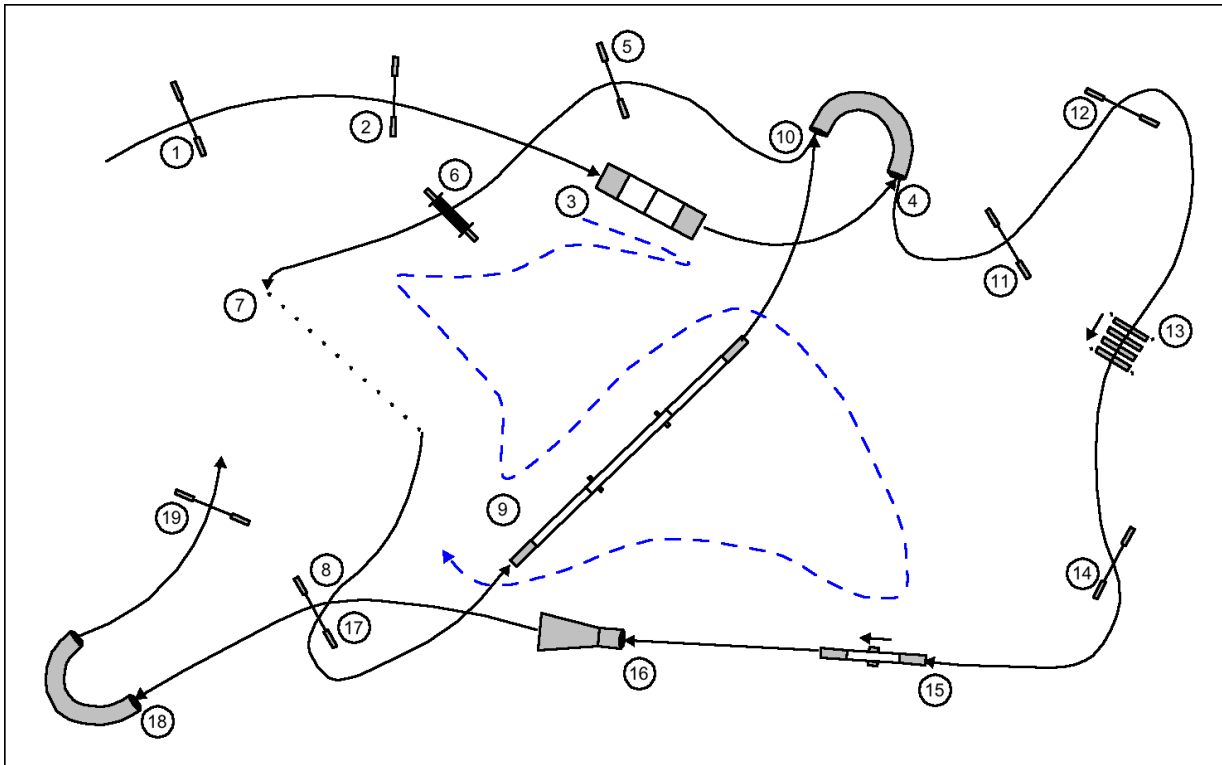
Keerulised olukorrad teise tähtsusega takistuste paiknemisel rajal:



Kohtunik ei näe eksimusi tunnelisse sisenemisel (10) või võimalikke tõrkeid müüril (12).

Muud takistused

Tõkete ja okseri jälgimine ei põhjusta kohtunikule tavaliselt erilisi raskusi. Nende takistuste suhtes peaks kohtunik paiknema rajal väikese nurga all, et näha kukkuvaid tõkkepulki ja võimalikke tõrkeid.



Kohtunik ootab (esmasest tähtsusega) takistuse 3 kõrval, et näha kontakti sooritamist. Ootab seni, kuni koer siseneb tunnelisse ja liigub siis rajal õigesse positsiooni, et näha slaalomisse sisenemist. Seejärel liigub koos koeraga poomi juurde, ootab, et näha ülesmineku kontakti sooritamist, ja liigub koeraga koos allatuleku kontaktini. Ootab, kuni koer siseneb tunnelisse ja liigub (samal ajal kui koer sooritab takistusi 11-12) takistuse 15 juurde (kust on hästi näha pikkustakistuse sooritamist). Peale (viimast esmasest tähtsusega) takistust 15 jälgib kohtunik koera kotti sisenemist. Seejärel liigub kohtunik rahulikult tagasi kolmnurga 7-9 juurde, kust on hästi näha koera tunnelisse 18 sisenemist.

J) Raja kujundamise juhised

- Rada peab olema kujundatud selliselt, et võimaldab kohtunikul koera hinnates liikuda rajal normaalses tempos. Poomi kontaktide sooritust on joostes oluliselt raskem hinnata.
- Kohtunik peab suutma koera tempoga sammu pidada (raja vastavalt kujundama).
- Raja raskusaste peab olema võistlusklassile kohane.
- Raja läbimine peab olema koerale sujuv ja turvaline. Turvalisusele mõeldes tuleb erilist tähelepanu pöörata neile takistustele, mis jäävad koera loomulikult trajektoorilt kõrvale.

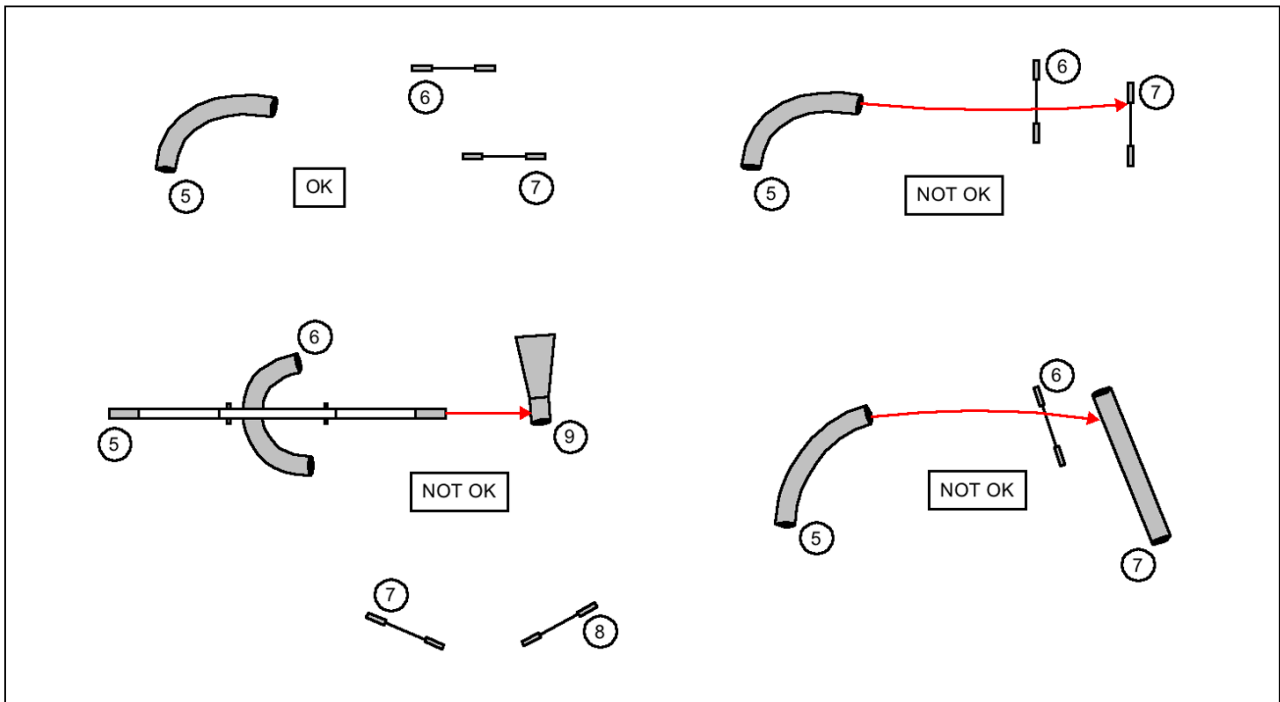
K) Vältida tuleks:

- kahe **kontakti** takistuse asetamist rajal üksteise järele;
- **Slaalomi paigutamine rajal enne või pärast kontakti on lubatud, kuid kohtunik peab mõistma, milliseid probleeme hindamisel selline kombinatsioon potentsiaalselt põhjustada võib.**
- järske pöördeid rajal, mille tõttu koerajuht liigub kohtniku liikumistrajektorile, eriti peale kontakttakistusi ja slaalomit;
- okseri korduvat (rohkem kui ühe korra) kasutamist rajal;
- vähem kui 6 (koos esmasest tähtsusega takistustega) või 8 (ilma esmasest tähtsusega takistusteta) takistuse paigutamist sama tõkke esimest ja teist korda kasutamise vahele.

L) Rada peab olema kujundatud selliselt, et:

- koera trajektoorilt kõrvale jäävad takistused ei oleks koerale ohtlikud (**näited all: kontrolli puudumine või arusaamatus võib viia koera koera kokku põrkamiseni rajavälise takistusega**);

- pealtvaatajatel oleks jookse lõbus jälgida;
- rada saab probleemideta hinnata;
- rada on sujuv ja seda ka edasijõudnute klassis (raja võib raskemaks muuta näiteks raja ideaalaeg).



M) Aega saab säästa, kui:

- rada lühemaks muuta;
- võistlusplatsi väljapääs on optimaalse asetusega, et järgmine koer saaks kiiremini rajale tulla;
- start ja finiš asetsevad eraldi (keegi viib koera rihma finišisse);
- kohtuniku sekretär ja ajamõõtja asetsevad teineteise lähedal;
- stardi- ja finišitõkked asuvad vastavalt võistlusplatsi sissepääsu ja väljapääsu lähedal;
- raja ülesehitus on selline, et koerajuht ei saa liialt kaugele valmis minna, enne kui koera stardist vabastab.

10. Raja ehitamine

Kohtunik peaks FCI võistluse ajal kasutama kõiki FCI kinnitatud takistusi vähemalt ühel korral.

Kohtunik valvab alati isiklikult rajaehitusele järele.

Ilmaolude või võistlusplatsi pinnase tõttu võib olla vajalik rada kohandada.

Kohtunik ei tohi kasutada FCI reeglitele mittevastavaid takistusi.

Koera turvalisuse huvides peaks kohtunik eelnevalt takistused üle vaatama ja veenduma, et need on ohutud. Katkiseid takistusi rajal kasutada ei tohi.

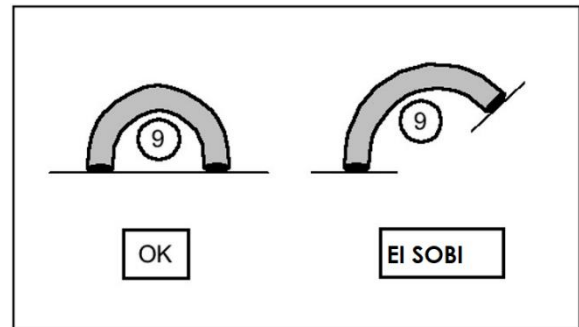
Kui võimalik, tuleks märgistada rajal nende takistuste asukoht, mis võivad koerte liikumise tõttu paigast nihkuda.

Peale võistlejatele reeglite selgitamist ja raja õppimist ei tohi rada ega raja läbimise maksimumaega muuta (ega ka raja ideaalaega, kui kohtunik on selle välja kuulutanud).

Pikkustakistuse nurgapostid peavad olema asetatud selliselt, et ümberkukkumise korral on võimalik need täpselt sama koha peale tagasi asetada.

Takistuste järjekorranumbrid tuleb paigutada nii, et need ei sega jooksu ajal koera ega koerajuhti.

U-kujuline tunnel on ainus, mille puhul number võib olla asetatud tunneli keskele – sel juhul on koerajuhi valik, kummast tunneliaugust koer tunnelisse siseneb. Tõrkejooned peavad asuma mõlema tunnelisuu puhul täpselt ühel joonel.



Tunnelid tuleb alati täies pikkuses lahti tõmmata.

Enne raja õppimist peab kohtunik veenduma, et:

- rada näeb välja selline, nagu planeeritud;
- rada on sarnane rajaskeemil olevaga;
- kõik takistused on kindlalt paigas ja vajadusel pinnase külge kinnitatud.

Enne esimese koera starti peab kohtunik veenduma, et:

- kõik abilised on asjakohaselt informeeritud ja paiknevad platsil ettenähtud kohas;
- kõik takistused on korrektselt üles pandud ja rajale asetatud.

11. Raja ideaalaeg ja maksimumaeg

Rahvusvahelistel agilityvõistlustel (sealhulgas MM, EO, Juuniorite MM, CACIAg), määratakse ideaalaeg SCT vähima vigadega kiireima koera aja järgi +15% ja ümardatakse lähima sekundini ning maksimumaeg MCT määratakse raja pikkus jagamisel kiirusega 2,0 m/s agilityrajal ja 2,5 m/s hüpperajal.

Kui kohtunik määrab raja ideaalaja, peab ta kõigepealt teadma raja täpset pikkust. Raja pikkuse mõõtmiseks on soovituslik kasutada mõõteratast (see on kõige täpsem meetod).

Kohtunik peaks rada mõõtma mööda trajektoori, mida mööda koer rada ideaalselt läbides liigub. Ideaalis tuleks rada mõõta, läbides iga takistuse keskpunkti. Kohtunik ei pea tunneleid mõõtma, nende pikkuse saab rajapikkusele juurde liita.

Raja ideaalaja määramisel tuleb silmas pidada:

- võistluse olemust;
- raja raskusastet;
- ilmaolusid;
- võistlusplatsi pinnase seisukorda.

12. Hindamine

Kohtunik on vastutav selle eest, mis võistlusplatsil toimub, ja peab hoolt kandma, et kõik kulgeks nii sujuvalt kui võimalik.

Koerajuht võib siseneda võistlusplatsile rihmastamata ja ilma kaelarihmata koeraga, kui koer on koerajuhi kontrolli all.

Koerte sooritusi tuleb hinnata õigesti ja ühtlaselt. Selleks peab kohtunik alati paiknema rajal õiges kohas. Soovituslikult võiks kohtunik oma liikumistrajektoori enne võistluse algust paar korda läbi käia.

Kohtunik peab rajal paiknema nii, et ei segaks koera ega koerajuhti, ja tagama, et ta ei satuks temale läheneva koera või koerajuhi teele.

Kohtuniku sekretär peab paiknema nii, et näeb kogu aeg kohtunikku. Kohtuniku sekretär peaks olema valmis vajadusel (kohtuniku nägemiseks) oma asukohalt liikuma. Kui kohtunik liigub mõne takistuse (näiteks A) taha ja seega sekretäri nägemisulatusest välja, peab kohtunik hoidma märguande kätt üleval piisavalt kaua, et sekretär jõuaks kohtuniku märguannet näha.

Kohtunik peab kogu aeg ainiti jälgima rajal olevat koera, ka peale seda, kui koer on võistluselt kõrvaldatud.

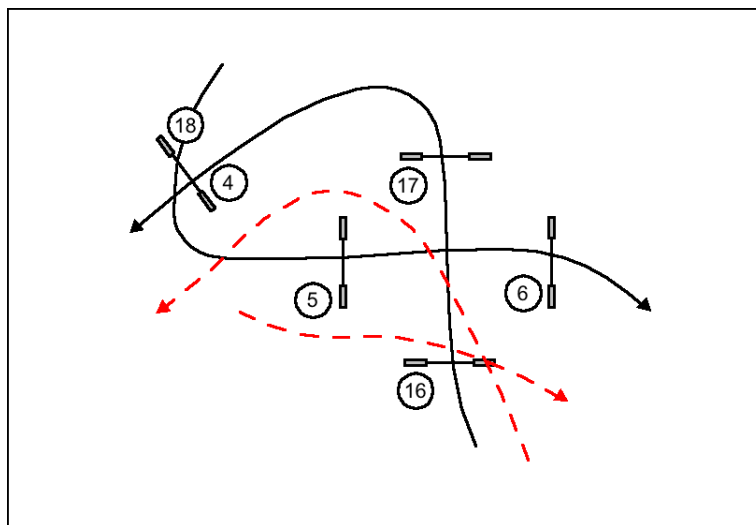
Hinnata tuleb koera iga katset takistust sooritada. **Katseks loetakse seda, kui koer asub takistusest sellisel kaugusel, et takistuse sooritamine õigelt küljelt on talle võimete kohane. Samas loetakse katseks ka seda, kui koeral on takistusega füüsiline kontakt- isegi siis, kui koer on tõrkejoone taga.**

Erand: koer läheb üle tunneli, läbi slaalomi või poomi/A alt pärast tõrke saamist, kui koer pöördub koerajuhi juurde tagasi.

13. Erinevate takistuste hindamine

13.1 Tõke

Veaks loetakse seda, kui koera puute tagajärjel liigub tõkkepulk oma algselt kõrguselt (pulk ei pea selleks maha kukkuma).



Näited:

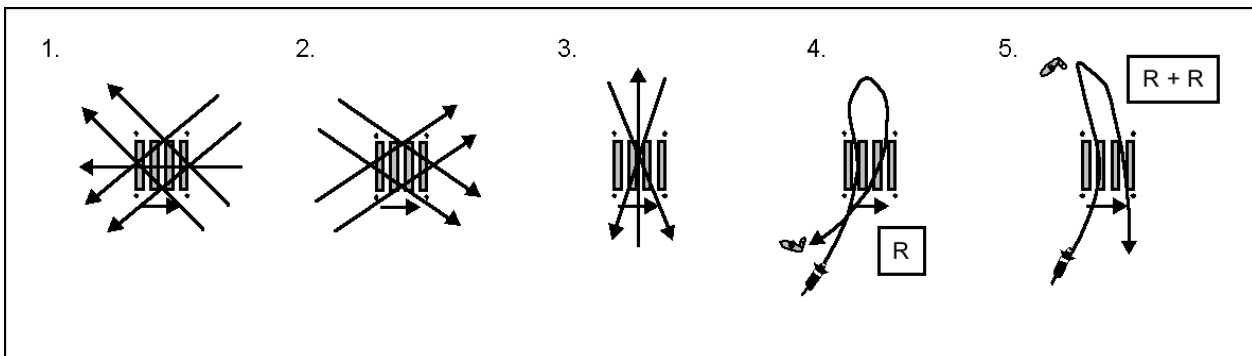
- Koer ajab maha tõkke 4 = F (viga). See ei tähenda võistluselt kõrvaldamist, isegi kui tõkketiib kukub ümber ja rajatoimkond ei jõua tõket uuesti üles ehitada hetkeks, kui koer tõket uuesti ületab.
- Koerajuht ajab maha tõkke 16, samal ajal kui koer ületab tõket 6 = DSQ.
- Koerajuht ajab maha tõkke 16, samal ajal kui koer ületab samuti tõket 16 = F, kui ei ole 100% kindel, et just koerajuht ajas tõkke maha.
- Koerajuht ajab maha tõkke 16, samal ajal kui koer ületab tõket 17 = DSQ.
- **Koerajuht katsub takistust, kuid eelist ei saa = Ei ole viga**

13.2 Kontakttakistused

- Kohtunik peaks keskenduma kontaktpinnale, et näha, kas koer puutub seda kasvõi käpa osaga. Paremini on keskenduda kontaktpinnale kui koerale, sest viimasel juhul võib märkamata jääda koera tagumine käpp kontaktpinnal, kui koer kontakttakistusest lahkub.
- Koerale ei tohi anda viga kontakttakistusel peatumise, tagurdamise, ümberpööramise või vales suunas liikumise eest, kui ta püsib kontakttakistusel. Loomulikult peab koer sooritama takistuse korrektselt ja õiges suunas. Allatuleku kontaktpinna sooritust hinnatakse hetkel, kui koer liigub takistusest maha, isegi juhul, kui koer liikus vahepeal allatuleku kontaktpinnale ja seejärel üles tagasi.
- Koer võib kontaktpinnal peatuda, isegi kui peatudes on koera käpad osaliselt takistusel ja osaliselt maas.
- Kui koer on takistusest lahkunud, st puutunud maad kõigi nelja käpaga, kuid paneb kasvõi ühe käpa tagasi kontaktpinnale, siis ta diskvalifitseeritakse.

13.3 Pikkustakistus

Pikkustakistuse nurgapostid takistuse igas nurgas on mõeldud hindamise abistamiseks. Nende abil on kerge aru saada, kas koer sooritas takistuse õigesti. Seetõttu ei anta viga, kui koer või koerajuht pikkustakistuse posti puutub või selle ümber ajab, ka juhul kui selle tagajärjel kukub ümber mõni pikkustakistuse osa.

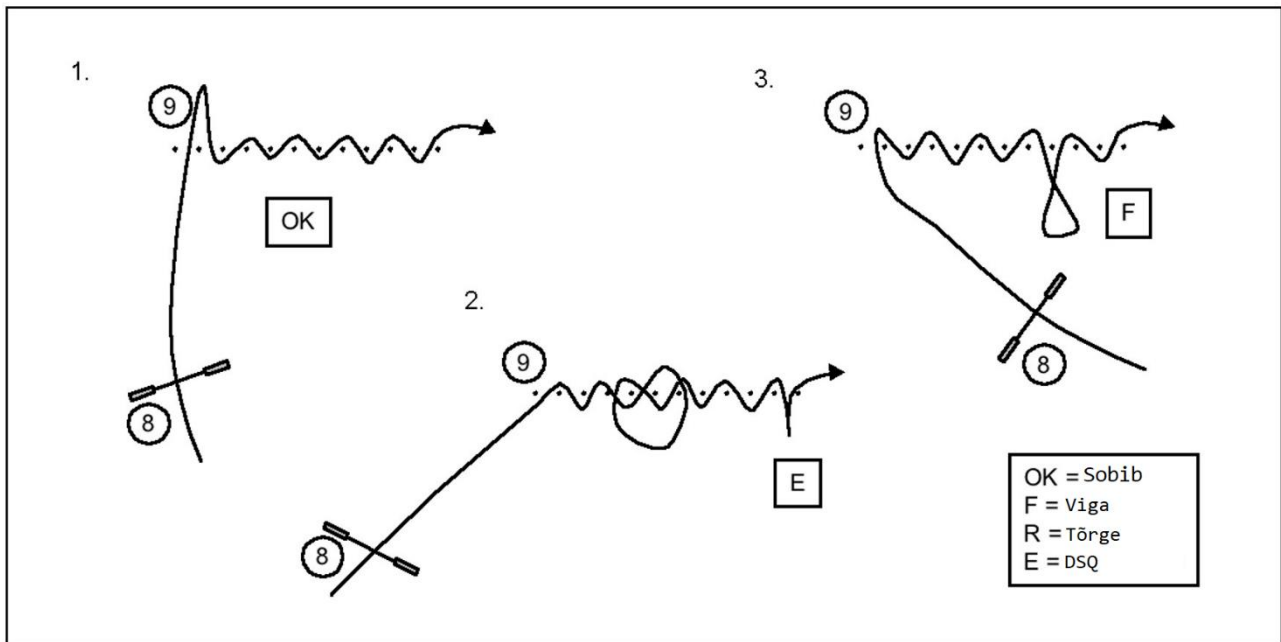


Näited:

1. Koer ületab pikkuse vales suunas = DSQ
2. Koer ületab pikkustakistuse õiges suunas = R (tõrge)
3. Koer ületab pikkustakistuse külje pealt = R
4. Koer ületab pikkustakistuse külje pealt, maandub ja hüppab tagasi koerajuhi suunas = R (mitte kaks tõrget)
5. **Koer hüppab koerajuhi poole üle pikkustakistuse küljelt; koerajuht saadab koera uuesti takistust sooritama ja koer hüppab uuesti küljelt üle pikkustakistuse koerajuhist eemale = R+R**

13.4 Slaalom

Veaks loetakse seda, kui koer eemaldub slaalomi läbimise trajektoorilt rohkem kui ühe oma kehapiikkuse võrra. Slaalomisse sisenemise hindamisel tuleks teha mööndusi kiirete koerte ja raskete sisenemismurkade puhul.

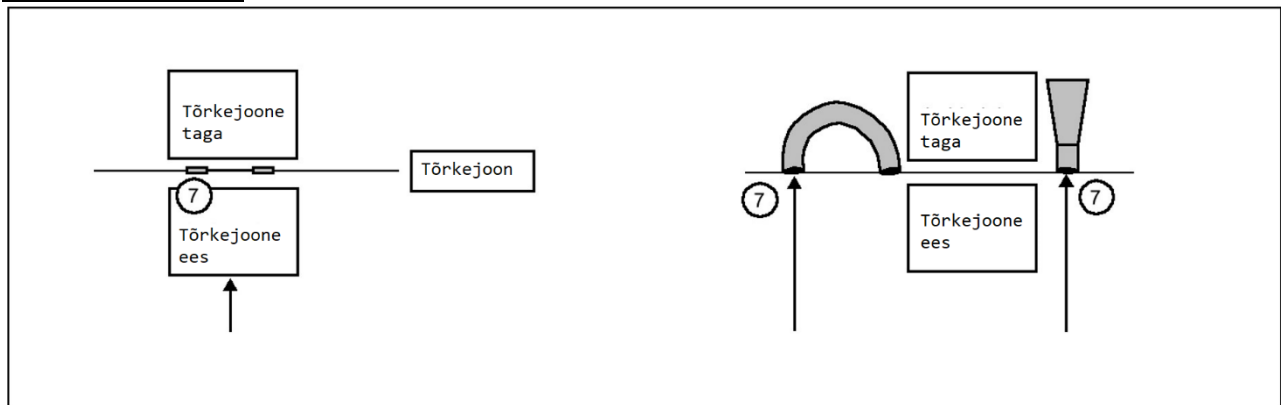


Näited:

1. Koerale ei anta viga, sest slaalomisse sisenemise nurk on väga järsk = OK
2. Õige sisenemine; viga slaalomi keskel, mida ei parandata korrektselt, ja seetõttu jätkab koer slaalomi sooritamist valesti ning ka väljub slaalomist valesti = DSQ
3. Koer eemaldub slaalomist rohkem kui ühe oma kehapikkuse võrra = F

14. Erinevad hindamisolukorrad

14.1 Definiitsioonid

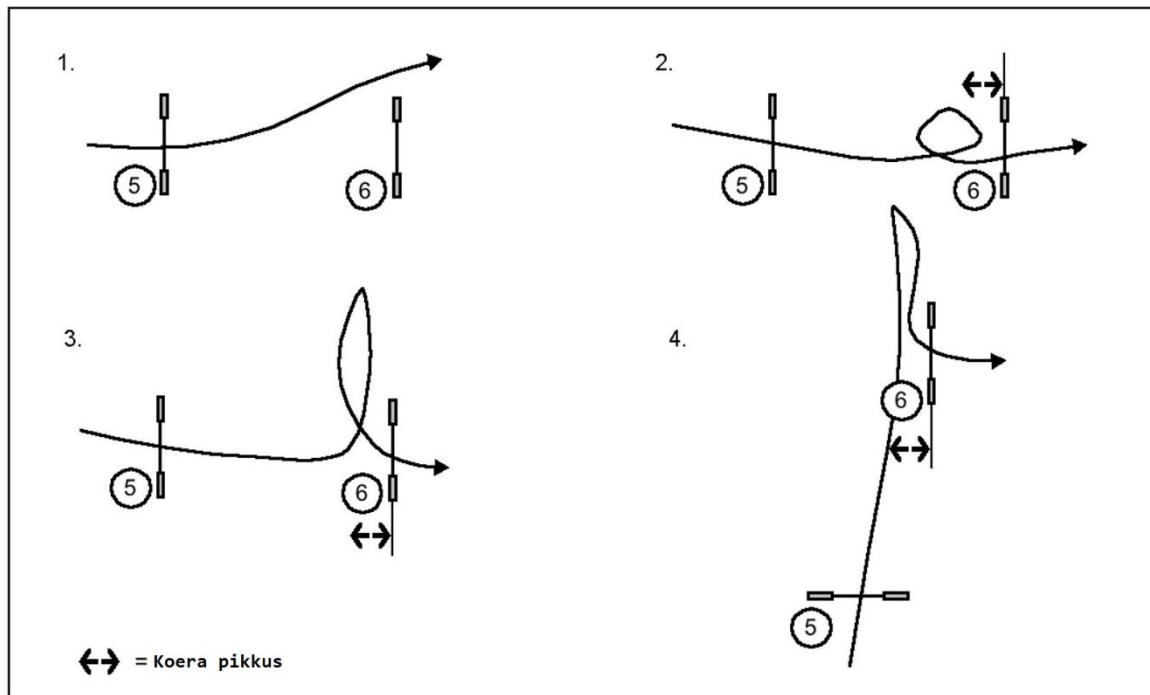


Takistuse ümber jääva ala võib jagada mõttelise joone abil kaheks – seda joont nimetatakse tõrkejooneks (RL). See joon jääb sirgjooneliselt takistusele lähenedes koera trajektooriga risti. Selle poole kohta, kust koer takistusele läheneb, öeldakse „tõrkejoone ees“. Teise poole kohta öeldakse „tõrkejoone taga“.

Kui koer stardib tõrkejoone eest, ei tohi ta tõrkejoont ületada, sest selle eest antakse tõrge.

Kui koer stardib tõrkejoone tagant, peab ta ühel korral ületama tõrkejoone, et takistust õigelt poolt sooritama minna. Koerale antakse tõrge, kui ta ületab tõrkejoone rohkem kui ühel korral, sealjuures takistust sooritamata.

Koerale võib tõrke anda vaid juhul, kui koer on sellel takistuse poolel, kust takistust tuleb sooritada.



Näited:

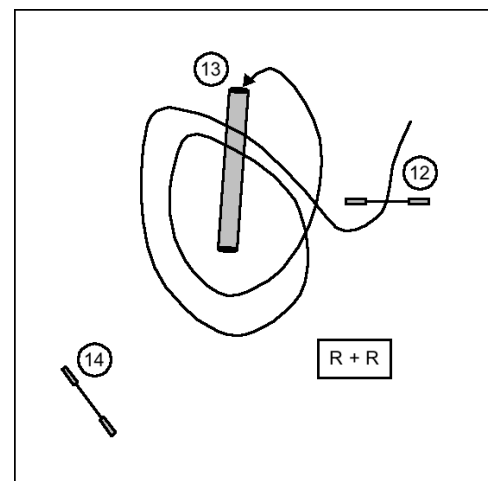
1. Koer jookseb takistusest mööda
- 2., 3. Koer pöörab takistusest eemale
4. Koer möödub takistuse eest

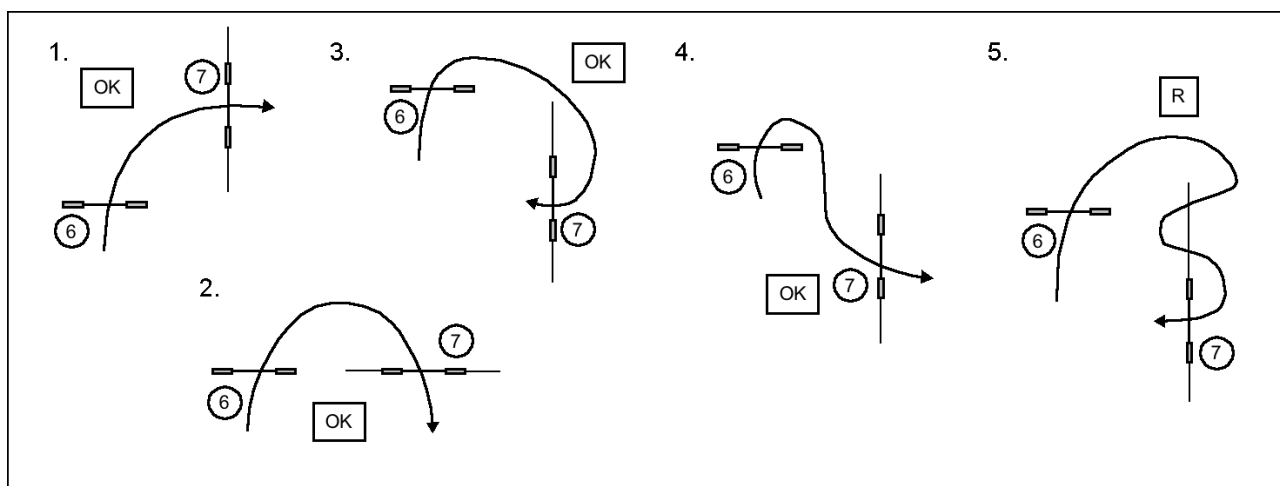
Kohtunik peab raja kujundamisel olema hoolikas, et koer ei satuks rada läbides tõrkejoonele liiga lähedale. Vastasel juhul on raske hinnata, kas koerale määrata tõrge või mitte.

Hinnata tuleb koera iga takistuse sooritamise katset. Koer võib tõrke saada ka juhul, kui ta ei ületa tõrkejoont (nt pöörab takistusest eemale või jookseb takistust ületamata selle eest mööda).

Näiteks:

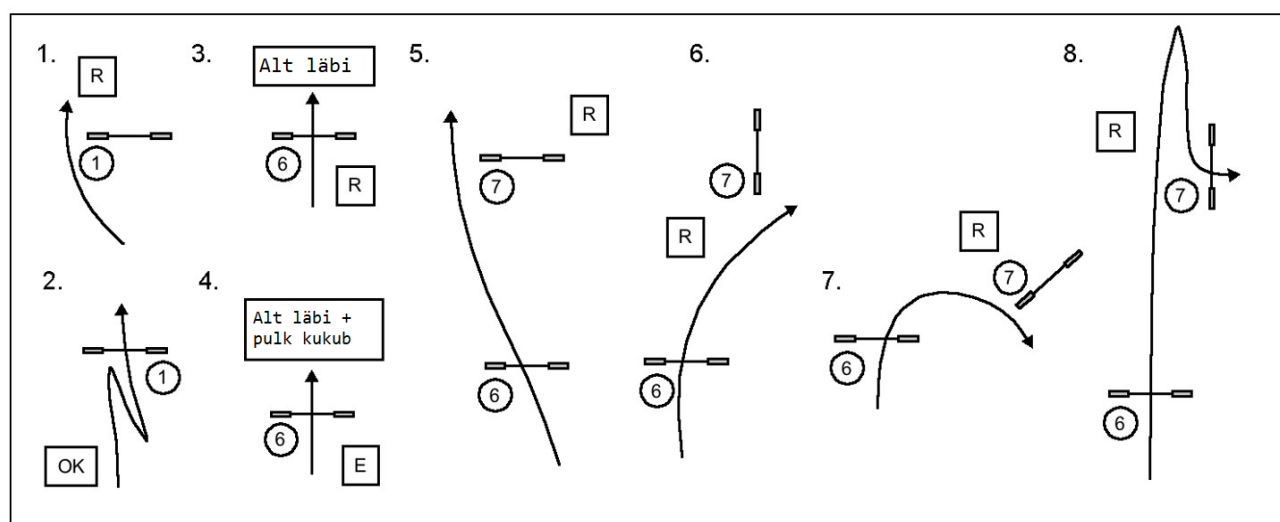
Paremal joonisel toodud näites saadab koerajuht koera iseseisvalt tunnelit (takistust 13) sooritama. Koer hüppab üle tunneli (tõrge) ja tuleb koerajuhi juurde tagasi. Koerajuht saadab uuesti koera tunnelit sooritama, kordub sama. Kuna see oli järjekordne katse takistust sooritada, saab koer selle eest teise tõrke. Kolmandal katsel siseneb koer tunnelisse.





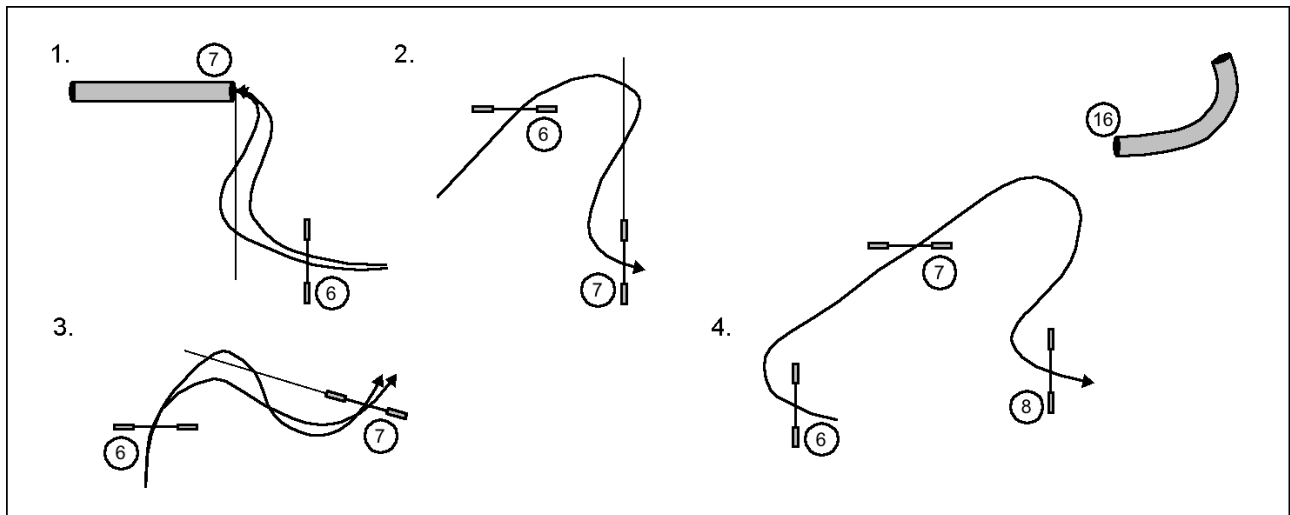
Näited:

- 1) ja 2) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone ees ega ületa seda = OK
- 3) Koer maandub järgmise takistuse (7) tõrkejoone taga ja ületab tõrkejoone ühel korral = OK
- 4) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone ees ega ületa seda = OK
- 5) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle rohkem kui ühel korral = R



Näited:

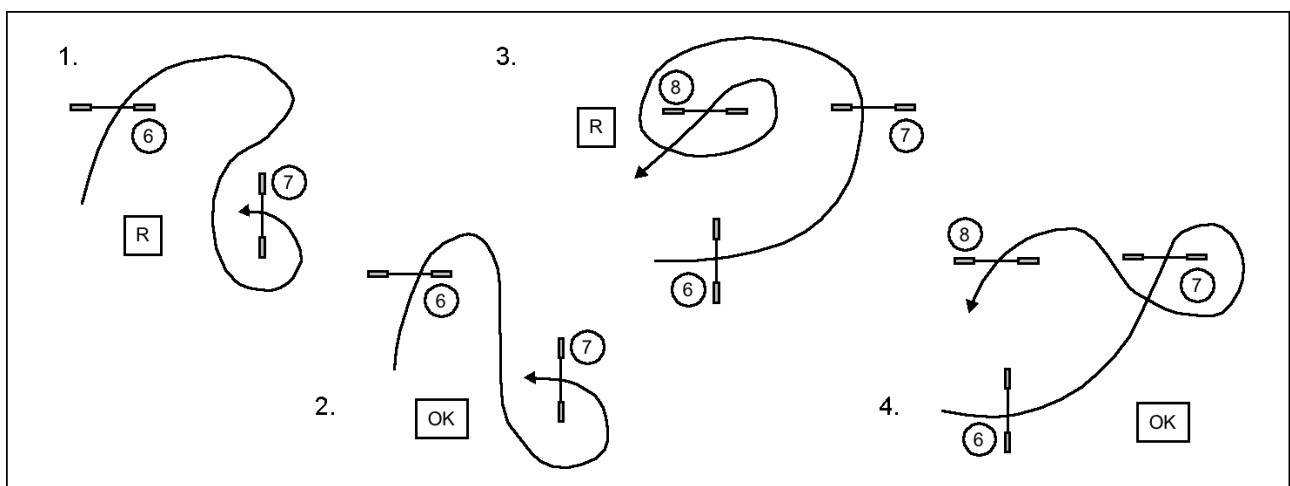
- 1) Koer jookseb tõkkest mööda = R
- 2) Koer jookseb esimese tõkkeni ja pöördub tagasi = OK**
- 3) Koer jookseb tõkke alt läbi = R
- 4) Koer jookseb tõkke alt läbi ja ajab pulga maha, st koer lõhub takistuse seda sooritades = DSQ
- 5), 6) ja 7) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone ees ja ületab tõrkejoone = R
- 7) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone ees ja jookseb tõkkest mööda seda ületamata = R



Näited:

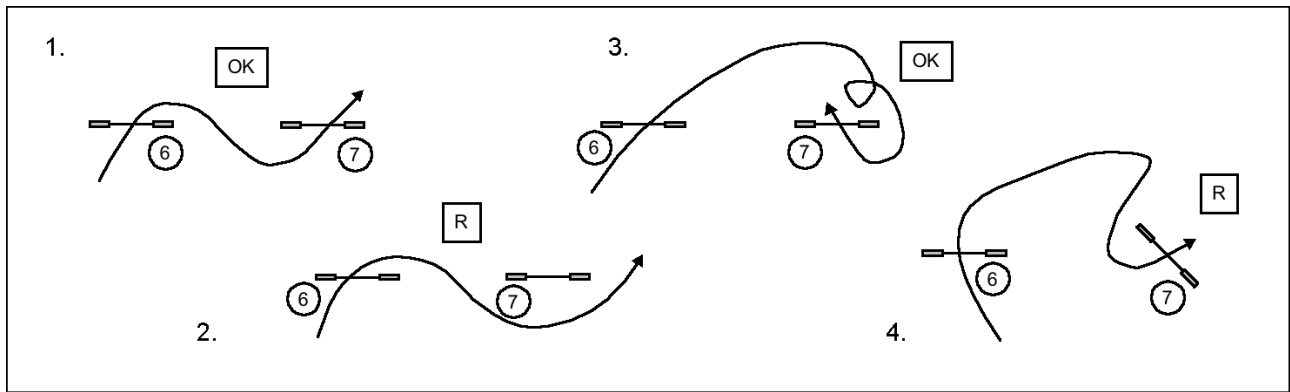
1), 2) ja 3) Lühikese sammuga ja aeglasel koerad võivad maanduda järgmise takistuse tõrkejoone ees ja järgmise takistuse poole pöörata. Pika sammuga ja väga kiired koerad võivad maanduda järgmise takistuse tõrkejoone ees, kuid oma kehaehituse või kiiruse tõttu ei suuda nad tõrkejoont ületamata tõkke poole pöörata = OK

4) Ekstreemsem näide: koer satub kohta, kust ta ei suuda õiget takistust sooritama minna = OK



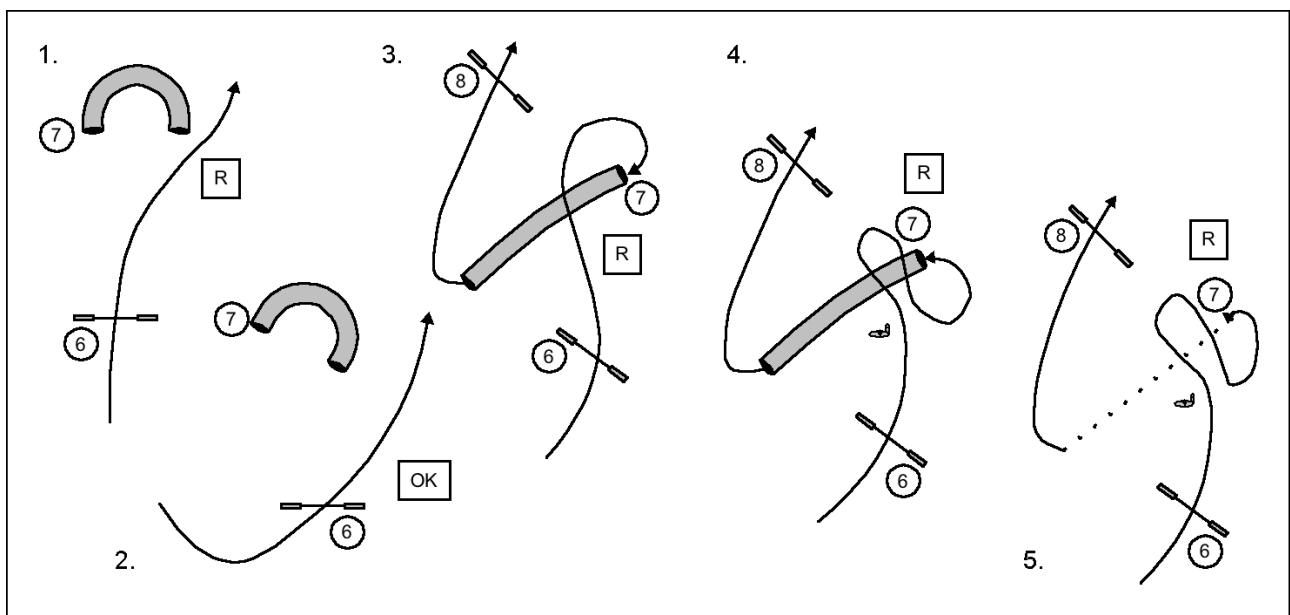
Näited:

- 1) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle rohkem kui ühel korral = R
- 2) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle ühel korral = OK
- 3) Koer maandub järgmise takistuse (8) tõrkejoone ees ja ületab selle = R
- 4) **Koer maandub järgmise takistuse (8) tõrkejoone ees, kuid pöörab valesse suunda ja jõuab alasse, kus ei ole võimalik ilma tõrkejoont uuesti ületamata takistust sooritada = OK**



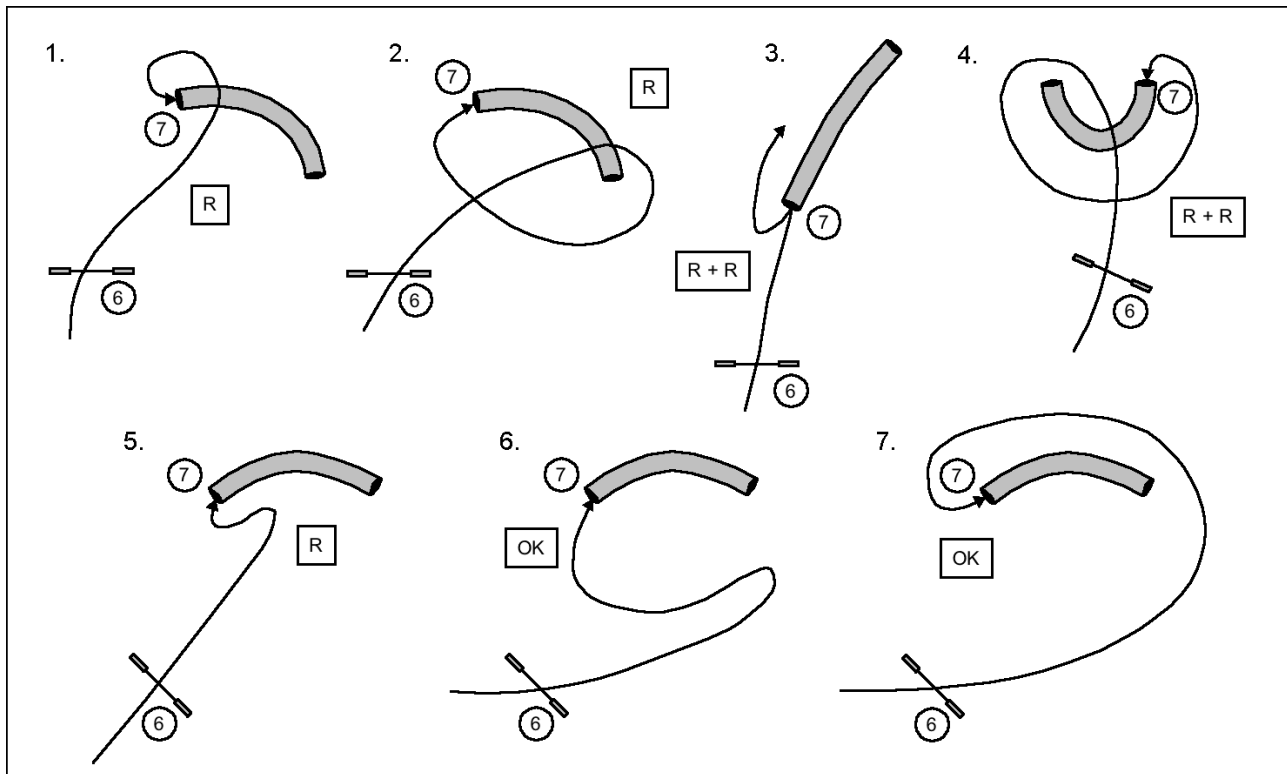
Näited:

- 1) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle ühel korral = OK
- 2) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle rohkem kui ühel korral = R
- 3) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone taga ja ületab selle tõrkejoone ühel korral = OK, isegi kui koer teeb tõrkejoone taga tiiru ümber iseenda
- 4) Koer maandub järgmise takistuse tõrkejoone ees ja ületab selle tõrkejoone = R



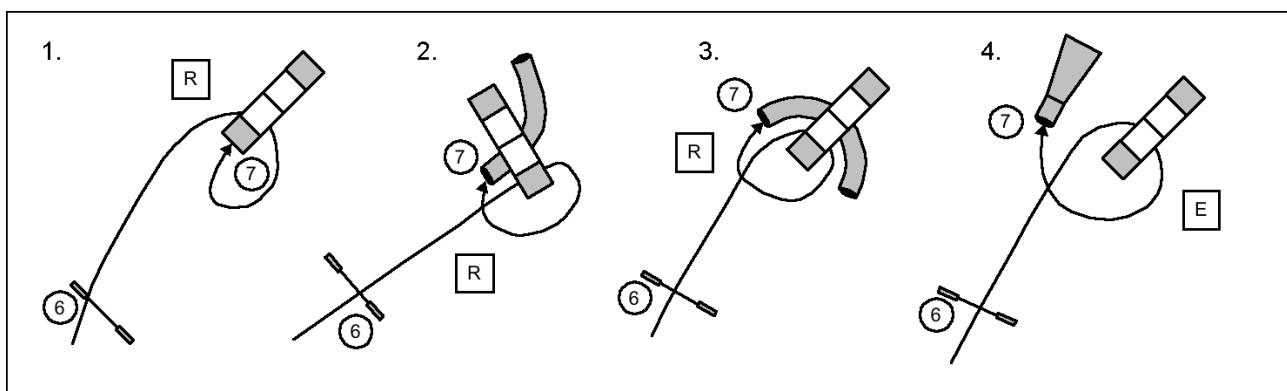
Näited:

- 1) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone ees ja ületab selle = R
- 2) **Koer maandub enne järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoont ja ületab selle, kuid jõuab alasse, kus ei saa takistust ilma tõrkejoont uuesti ületamata takistust korrektselt sooritada = OK**
- 3) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga, hüppab üle tunneli ja seejärel siseneb tunnelisse = R (mitte diskvalifikatsioon raja valesti läbimise eest)
- 4) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga, hüppab kaks korda üle tunneli ja seejärel siseneb tunnelisse = R (mitte kaks tõrget, sest koer teeb ainult ühe katse takistust sooritada, ja mitte diskvalifikatsioon raja valesti läbimise eest)
- 5) Koer maandub järgmise takistuse (slaalom) tõrkejoone taga, jookseb kaks korda (**teine kord koerajuhhi juurde tagasi minnes**) risti läbi slaalomi, seejärel siseneb slaalomisse = R (mitte kaks tõrget, sest koer teeb ainult ühe katse takistust sooritada, ja mitte diskvalifikatsioon raja valesti läbimise eest)



Näited:

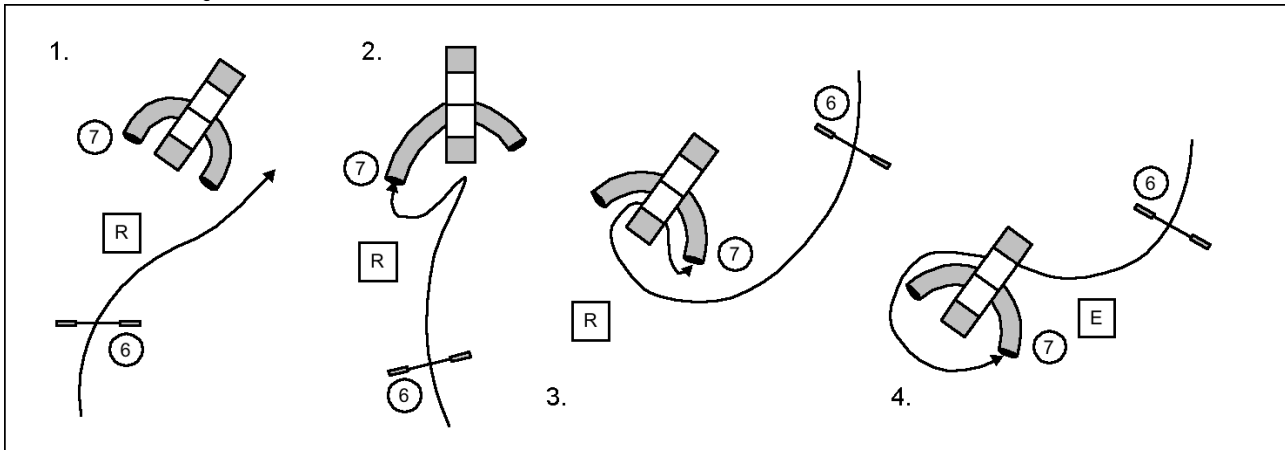
- 1) ja 2) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone ees, ületab selle ja hüppab üle takistuse, mida peaks sooritama = R (mitte diskvalifikatsioon)
- 3) Koer siseneb õigesti tunnelisse, kuid tuleb tunnelist välja (tõrge) ja jookseb siis tunnelist mööda, ületades tõrkejoone (teine tõrge) = R+R
- 4) Koer hüppab üle tunneli (tõrge), pöörab tagasi ja ületab takistuse tõrkejoone (teine tõrge) = R+R
- 5) Koer maandub enne järgmise takistuse (tunnel) tõrkejoont ja ületab selle rohkem kui ühe korra = R
- 6) ja 7) Koer maandub enne järgmise takistuse (tunnel) tõrkejoont ja ületab selle rohkem kui ühe korra, kuid satub alasse, kus tal ei ole võimalik ilma tõrkejoont uuesti ületamata takistust korrektselt sooritada = OK



Näited:

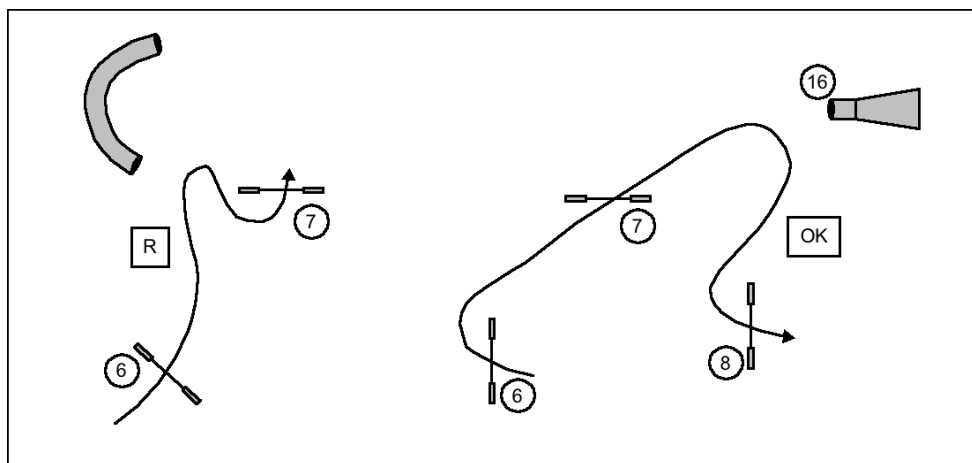
- 1) Koer maandub järgmise takistuse (A) tõrkejoone ees, ületab selle ühel korral ja läheb läbi takistuse alt, mida peaks sooritama = R (mitte diskvalifikatsioon)
- 2) ja 3) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone ees, ületab selle ühel korral ja läheb läbi takistuse (A) alt, mida ta ei tohi sooritada. Siiski, selline olukord on kohtuniku tekitatud ja takistuse alt läbimine koera jaoks vältimatu = R (mitte diskvalifikatsioon)

4) Koer maandub järgmise takistuse (koti) tõrkejoone ees ja läheb läbi takistuse (A) alt, mida ta ei peaks sooritama = DSQ



Näited:

- 1) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone ees ja ületab selle = R
- 2) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone ees ja A suunas liikudes ületab tõrkejoone = R (koer märkab A-le lähenedes tunnelit)
- 3) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga, ületab tõrkejoone ühel korral ja läheb läbi takistuse (A) alt, mida ei tohi sooritada. Siiski, selline olukord on kohtuniku tekitatud ja takistuse alt läbimine koera jaoks vältimatu = R (mitte diskvalifikatsioon)
- 4) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga ja ei ületa tõrkejoont. Seejärel läheb koer läbi takistuse (A) alt, mida ei tohi sooritada = DSQ



Näited:

Tõrge valele takistusele lähenemisega ja ilma.

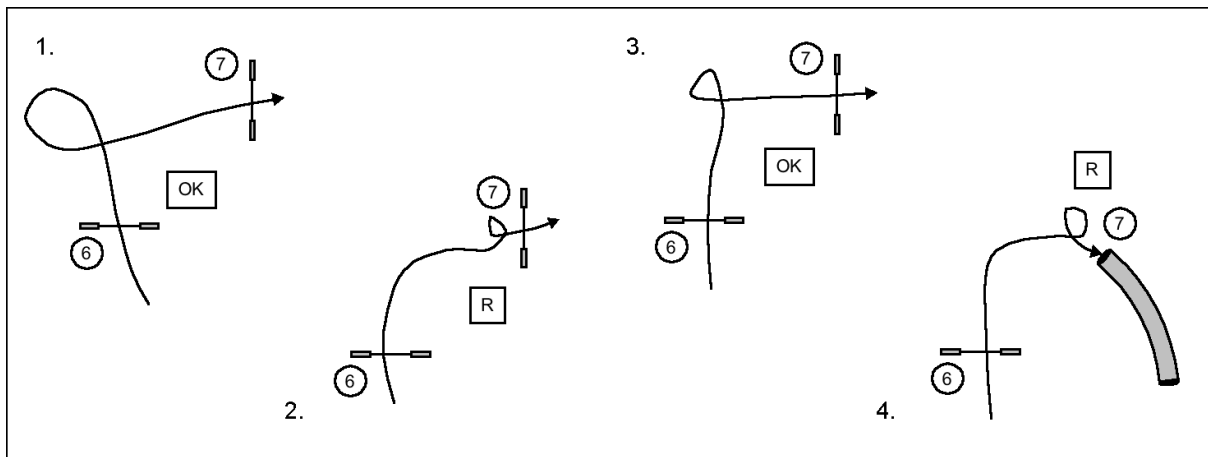
- 1) Koer maandub järgmise takistuse (7) tõrkejoone ees ja ületab selle = R
- 2) Koer maandub järgmise takistuse (8) tõrkejoone ees ja ületab selle, kuid paikneb sel hetkel järgmisest takistusest liiga kaugel, et pidada seda soorituskatseks = OK

Need kaks olukorda on selged, kuid teiste sarnaste olukordade osas tuleb kohtunikul otsustada kohapeal.

Koerale antakse tõrge, kui koer seisab paigal või pöörab ümber alas, kus ta peaks juba takistusele hüppama (äratõukeala).

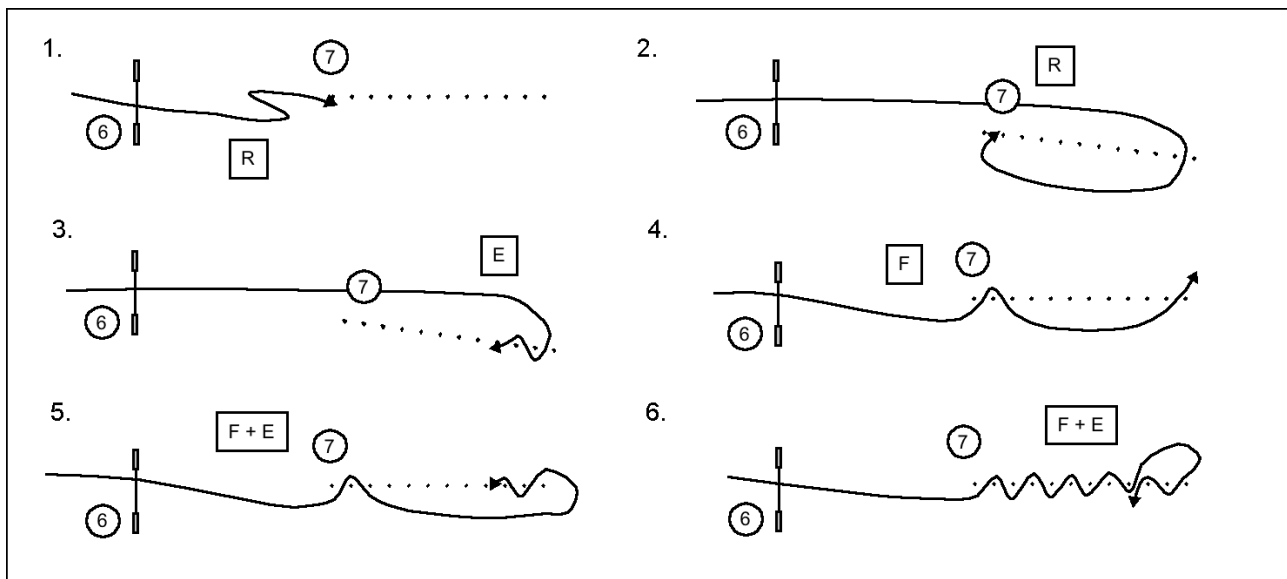
Äratõukeala asukoht sõltub koera suurusel. Lühema sammuga koer suudab järgmist takistust sooritama minna väiksemalt kauguselt kui pikema sammuga koer. Kohtunikul tuleb otsus langetada just sel hetkel. Kaks nõuannet, mis muudavad otsustamise lihtsamaks:

- 1) Kui koer liigub takistusele nii lähedale, et koera ja takistuse vahele jääb üks koera kehapikkus, kuid koer ei soorita takistust, siis on tegemist tõrkega.
- 2) Kui koer pöörab ümber ja kohtuniku peas tekib mõte: „Miks koer takistust sooritama ei läinud?“, siis on tegemist tõrkega.



Näited:

- 1) Koer pöörab ümber alas, kus ta ei saa minna järgmist tõket (2) sooritama = OK
- 2) Koer pöörab ümber alas, kus ta peaks minema järgmist tõket sooritama = R
- 3) Koer pöörab ümber alas, kus ta ei saa minna järgmist tõket (2) sooritama = OK
- 4) Koer pöörab ümber alas, kus ta peaks tunnelisse sisenema (äratõukeala) = R



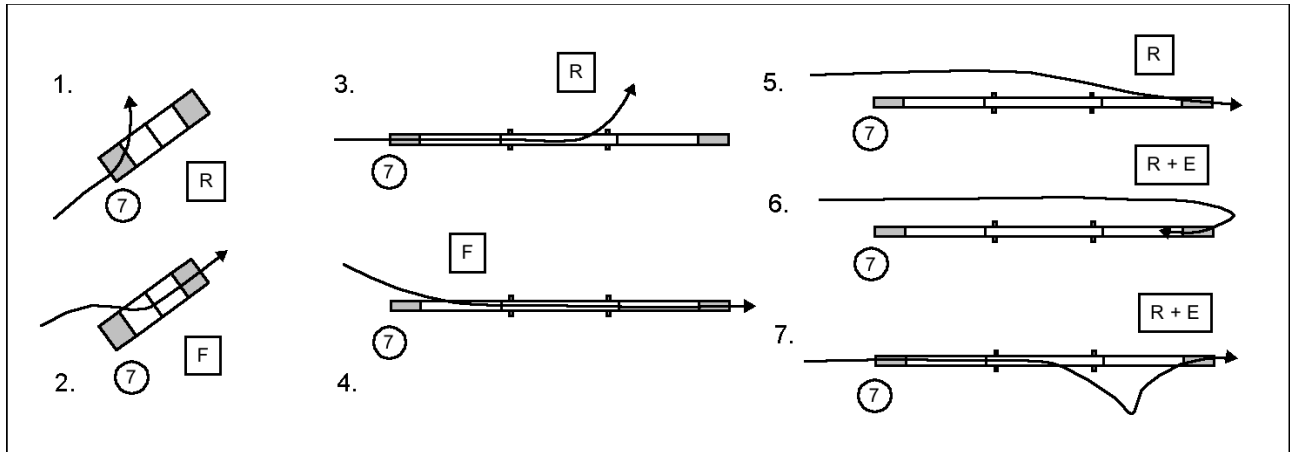
Näited:

- 1) Koer pöörab tagasi alas, kus ta peaks slaalomisse sisenema = R
- 2) Vale sisenemine (**mitte vales suunas sooritamine**) = R (peale seda siseneb koer õigesti)
- 3) Koer sooritab takistust vales suunas (rohkem kui kaks pulgavahet) = DSQ
- 4) **Koer jätab värava vahele** = F
- 5) **ja 6) Koer jätab värava vahele ja siis sooritab takistust vales suunas** = F+DSQ

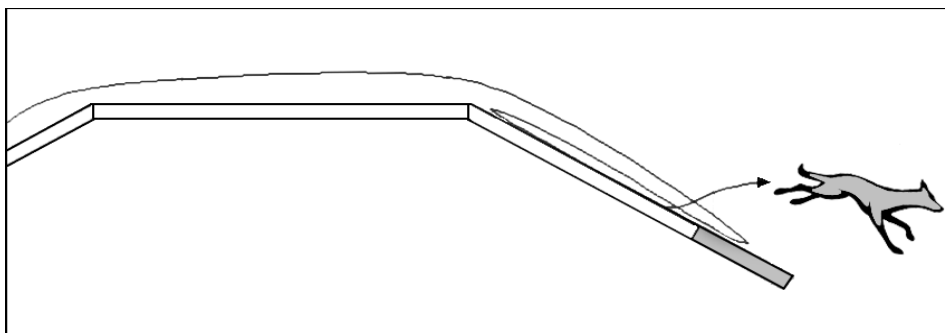
14.2 Kontaktpindadega seotud tõrked ja vead

Kontaktpindade puhul ei ole tõrkejoontega seonduv nii selge. Isegi kui koer on läinud tõrkejoone taha, saab ta minna takistust sooritama – kui koer puudutab seda tehes takistuse ülesmineku kontaktpinda, ei tohi talle tõrget anda.

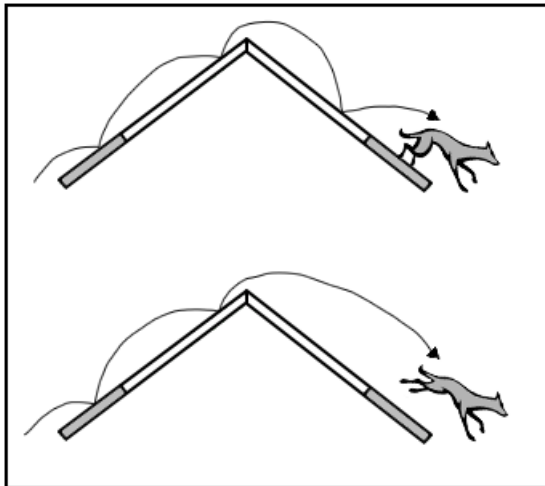
Mõned näited:



- 1) Koer puudutab A ülesmineku kontaktpinda, kuid hüppab enne takistuse keskpunkti jõudmist A-lt maha = R
- 2) Koer ületab takistuse tõrkejoone, seejärel läheb A-le, kuid ei puuduta ülesmineku kontaktpinda = F
- 3) Koer puudutab ülesmineku kontaktpinda, kuid hüppab poosti tõusvalt või horisontaalselt osalt maha = R
- 4) Koer ületab tõrkejoone, seejärel läheb poostile, kuid ei puuduta ülesmineku kontaktpinda = F
- 5) **Koer möödub poostist ja puudutab allatuleku kontaktpinda liikumissuunas = R**
- 6) **Koer möödub poostist ja hakkab takistust vales suunas sooritama = DSQ**
- 7) **Koer puudutab ülesmineku kontaktpinda, lahkub poostilt allatulekul või horisontaalsel osal, siis puudutab allatulekut liikumissuunas = R, kui ta jätkab raja sooritamist = DSQ**

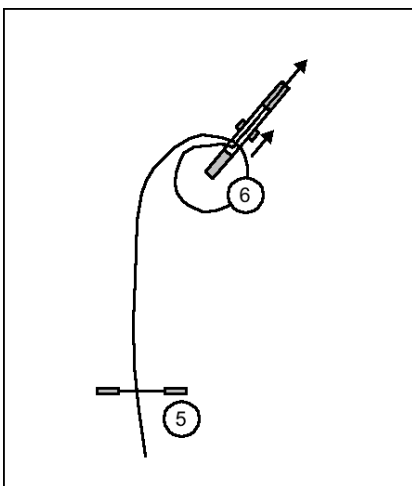


Kui koer hüppab poostilt maha minnes üle allatuleku kontaktpinna, siis on tegu veaga, isegi kui koer puudutas kontaktpinda enne üles tagasi liikumist.



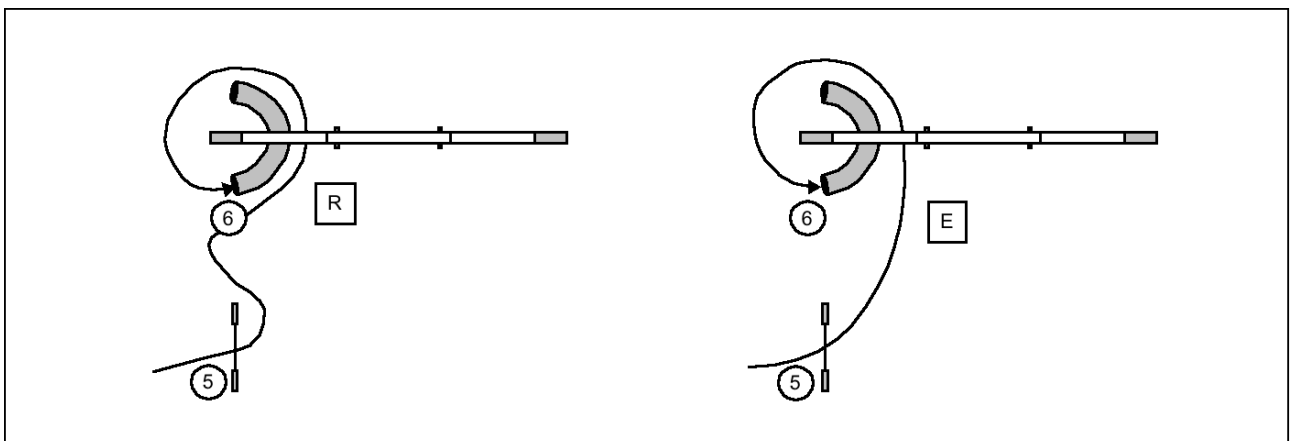
Koer liigub A-lt alla ja puudutab A allatuleku pinda nelja käpaga. Seejärel hüppab koer takistuselt maha nii, et kõigepealt puutuvad maad tema esikäpad ja seejärel maanduvad kontaktpinnale tema tagakäpad = OK

Koer hüppab üle A tipu ja maandub maha, ilma et oleks esikäppadega puudutanud A allatuleku kontaktpinda (iseegi, kui koera tagakäpad maanduvad A kontaktpinnal) = DSQ



Näited:

- 1) Koer jookseb kiigest mööda, kuid hüppab siis kiigele ülesmineku kontaktpinda puudutamata (viga) ja uuesti kiige teisele küljele maha (tõrge). Seejärel jookseb koer ümber kiige ülesmineku otsa ja hüppab uuesti kiigele ülesmineku kontaktpinda puudutamata (viga) ning sooritab kiige lõpuni = F+R+F
- 2) Koer jookseb kiigest mööda ja hüppab kiigest üle (tõrge). Seejärel jookseb ümber kiige ülesmineku otsa ja hüppab uuesti kiigele ülesmineku kontaktpinda puudutamata (viga) ning sooritab kiige lõpuni = R+F



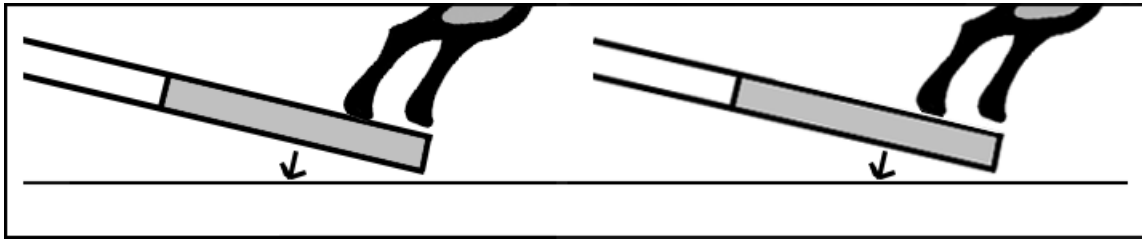
Näited:

- 1) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga ja ületab selle kahel korral = R
- 2) Koer maandub järgmise takistuse (tunneli) tõrkejoone taga ja läheb vale takistuse alt läbi = DSQ (mitte tunneli tõrge)

14.3 Kiigelt ennatliku lahkumise hindamine

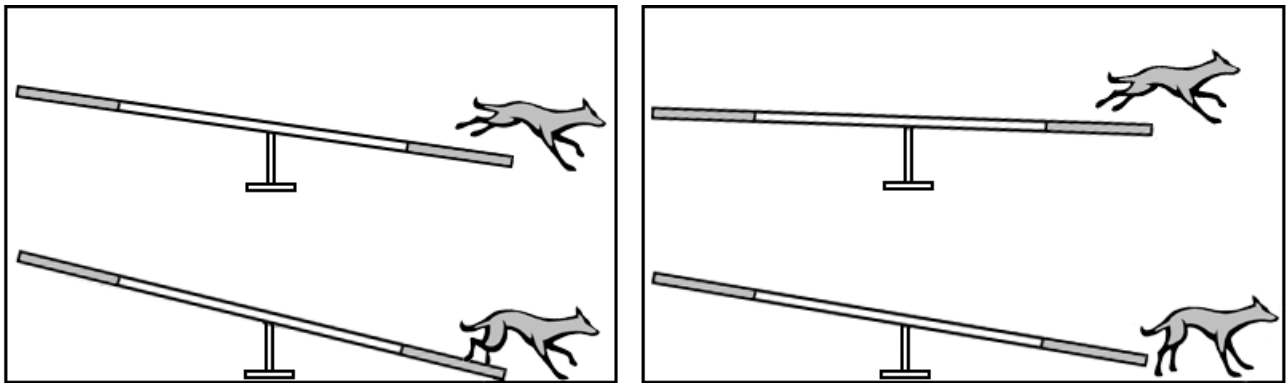
Kiigelt ennatliku lahkumise hindamine ei ole alati lihtne ülesanne.

Kiigelt lahkumise definitsioon = käpad on õhus, koer ei puutu ühegi käpaosaga kiike.



Vasakul: Kiik vahetult enne seda, kui puutub maad: koer tõukab kiige maha. Koera tagajalad puudutavad veel kiike, kui kiik vastu maad puutub = OK

Paremal: Seda olukorda on raskem hinnata. Koer tõukab samuti kiige maha, kuid ei saa kindel olla, kas koera käpp on veel kiigel sel hetkel, kui kiik maad puutub. Sellisel juhul tuleb teha otsus koera kasuks.

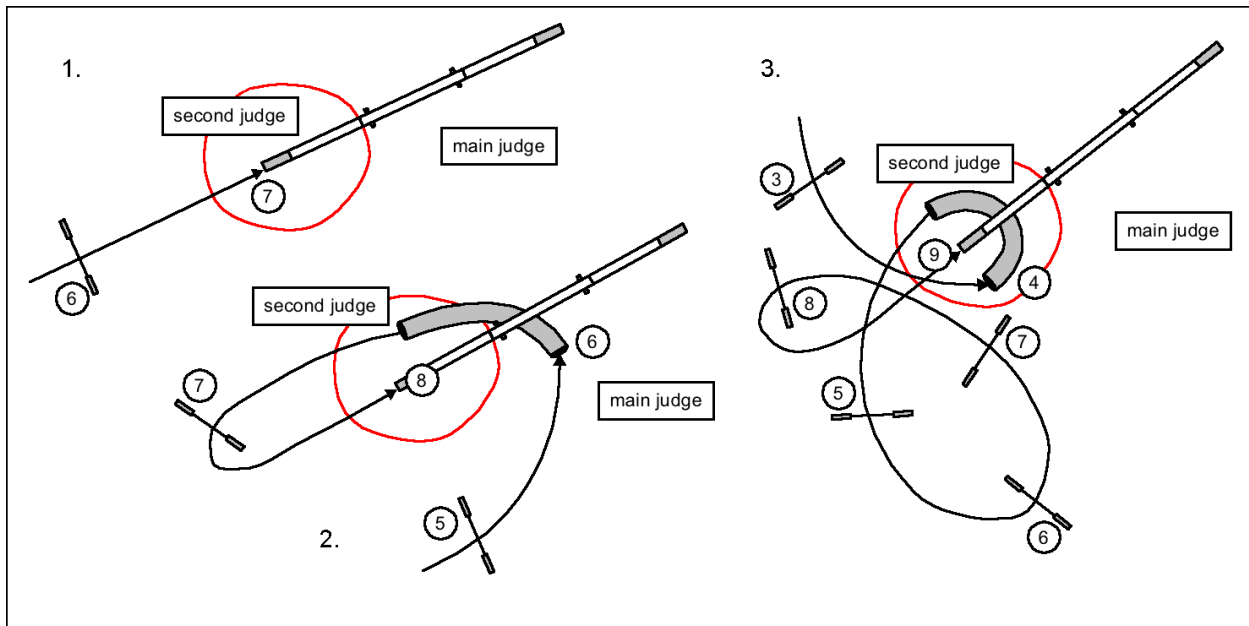


Vasakul: Koer alustab kiigelt lahkumist liiga vara, kuid maandub, kaks käppa maas ja kaks kiigel = OK

Paremal: Koer alustab kiigelt lahkumist liiga vara ja maandub, kõik käpad maas = F

14.4 Abikohtunik poomi ülesmineku kontaktpinna hindamiseks

Rajal olev abikohtunik võib hinnata ainult poomi ülesmineku kontaktpinna sooritust ja vajadusel poomi ülesmineku vahetus läheduses asuvaid takistusi, kui koer läheneb poomile.



Mõlemal kohtunikul peab olema selge arusaam sellest, kes mida hindab:

- 1) Ala, kus abikohtunik on vastutav kontaktpinna hindamise eest, koera/takistuse puudutamist ja tõrkeid – kuni koer on jõudnud kõigi nelja käpaga poomi horisontaalpinnale.
- 2) Selle näite puhul jälgib abikohtunik ka koera väljumist tunnelist 6 (sh diskvalifitseerib koera, kui koer läheb poomi 8 asemel tagasi tunnelisse).
- 3) Kui tunnel on asetatud U-kujuliselt (nagu joonisel 3), peab abikohtunik lisaks eespool mainitud tegevustele hindama ka koera tunnelisse sisenemist.

15. Muu

15.1 Diskvalifitseerimine

Võistlusplatsilt lahkumine on see, kui:

- koer märkab võistlusplatsist väljaspool midagi, mis on tema jaoks huvitavam kui võistlusplatsil toimuv, ja lahkub platsilt;
- koerajuhi mitme kutse peale koer ei naase platsile.

15.2 Tõrked

Kui koer saab tõrke rajal (mitte takistusel) seismise eest, saab talle järgmise tõrke anda alles siis, kui ta on teinud vähemalt ühe sammu.

15.3 Start

Kui koer saab esimese takistuse juures tõrke, peaks koerajuht rada sujuvalt jätkama. Kui koerajuht paneb koera uuesti starti ja alustab rada uuesti või peatab koera loomuliku liikumise, siis võistluspaar diskvalifitseeritakse.

15.4 Kordusjooks

Kui vajalik on kordusjooks, tuleb silmas pidada, et:

- enne soorituse katkestamist saadud vigade arv jääb kehtima;
- hindamine jätkub raja punktist, kus jooks peatati;

- rada tuleb läbida õiges järjekorras ja võistleja peab andma endast raja läbimisel parima (olgugi et osa sooritusest ei hinnata uuesti);
- kohtunik võib siiski otsustada koerale vea anda, kui talle tundub, et koerajuht ei püüa kordusjooksu sooritada nii hästi kui võimalik.