

RÅTT-AGILITY

Klass A, nybörjare

moment 1: hinderhoppning, maxtid 5 minuter
moment 2: inkallning, maxtid 2 minuter

Klass B, vana ekipage

moment 1: hinderhoppning, maxtid 3 minuter
moment 2: trick, maxtid 4 minuter

Tävlingsregler

- Råttan ska vara frisk och från fyllda 2 månader.
- Anmälan sker med råttans namn, kön, ålder och förarens namn.
- Föraren behöver inte äga råttan.

För att få tävla i klass A måste ekipaget vara nybörjare. Van förare med "ny" råtta eller van råtta med "ny" förare kan få delta i klass A efter provomgång: på tävlingsdagen ska ekipaget testa ett par hinder för att domaren skall kunna avgöra om ekipaget platsar i klassen.

För att få tävla i klass B måste ekipaget vara uppflyttade från klass A eller tidigare tävlat och placerat sig. Ekipage där ena parten är erfaren får välja om de vill tävla i klass B (däremot får de inte tävla i klass A) annars väljer domaren genom provomgång. Ett undantag finns: om det skulle visa sig att ekipaget inte klarar klass B får de tävla i klass A.

- Tävling sker på okänd bana, dvs råttan får inte prova banan innan tävlingen.
- Ekipaget tävlar en gång, omanmälan tas ej emot, och endast i en klass.

Tävlingen delas upp i två moment (steg), som bedöms var för sig. Vid behov tas ett tredje moment in.

Moment 1:

Hinderhoppning i rätt ordning, på rätt sätt och åt rätt håll.

I klass A, maxtid 5 minuter.

I klass B, maxtid 3 minuter.

Handikapp ges för hanar.

Hinder ska tas på rätt sätt.

Trappa och steg: råttan skall sätta minst en tass på varje steg. Rör: råttan skall gå igenom, in från ena hållet och ut genom det andra, i tävlingsriktningen. Vid markeringar på hinderbanan skall råttan gå inom det markerade, på markeringen eller sätta minst en tass under markeringen. Mer utförlig instruktion på plats.

- I klass A, hinderbana på minst 5 hinder (*mest 8 hinder*).
- I klass B, hinderbana på minst 6 hinder (*mest 9 hinder*).
- Banan varierar från gång till gång.
- Hindern används med tanke på svårighetsgrad i de olika klasserna, ett klass A hinder används aldrig i klass B eller vice versa. *Hänsyn till tidskrav, hinderantalet och deras svårighetsgrad skall ligga inom förljande rimliga gränser:*

Klass A: 1 svårt, 2 medium, 2 lätta (+ 1 medium + 2 lätta)

Klass B: 2 svåra, 2 medium, 2 lätta (+ 1 medium + 2 lätta)

	<u>Svår</u>	<u>Medel</u>	<u>Lätt</u>
A	tunnel A-bro	slalom gungbräda vattengrav	låga hopp hästsko gång
B	hög bro över/under	bord ippe hinder kvarnhjul	vattengrav högt hopp

- Banan rengöres och desinficeras efter varje ekipage.
- Ekipage som går runt hinderbanan, moment 1, felfritt ges Clearround.
- För att gå vidare till moment 2 krävs Clearround och stilpoäng.

Moment 2:

Inkallning, klass A: råtten skall placeras på ena kortsidan av bordet, föraren placerar sig på den andra kortsidan och skall därifrån kalla in/ropa på råtten. Tillåtna hjälpmedel är ljud som att knacka i bordet, klappa med händerna, pipeleksak, skramla med matburken m m. Maxtid 2 minuter.

Trick, klass B: råtten ska med hjälp av sin förare, och egen medhavd rekvisita, utföra ett trick. Föraren skall beskriva tricket innan det utförs. Rekvisita får användas. Maxtid 4 minuter.

Moment 2 bedöms i system A, AB och B med kritik, + eller -. A = utmärkt (bra kontakt eller lyckat trick) AB = ganska bra B = mindre bra

- Föraren får ta i råtten, putta på den, klappa den, prata med den osv, men EJ lyfta upp den och EJ ta hjälp av annan förare eller råtta.
- Alla former av våld eller omild behandling är diskvalificerade.
- Bedömning sker med hänsyn till ålder på råtta och förare, kontakten dem emellan, råtans kön, tid, finess och på vilket sätt momenten utförs.
- Ekipage med Clearround och stilpoäng i moment 1 och A i moment 2 vinner agilityn, *men ett vinnande ekipage skall alltid utses även om ingen uppfyller ovanstående kriterium.*
- Certifikat kan delas ut i både klass A och klass B. Krav: Clearround och stilpoäng till både förare och råtta i moment 1, samt A i klass 2.

För att erövra championat krävs 2 certifikat, varav det ena måste vara taget i klass B som senior (råtta) och av 2 olika domare.

Domarutbildning

Domaraspiranten skall genomföra följande 8 moment / 6 punkter:

1. Vara domarsekreterare 2 gånger i klass A.
2. Vara domarsekreterare 2 gånger i klass B.
3. Kunna svara korrekt på frågor ur agilityns reglemente och bedömningsprinciper. Muntligt förhör som görs i samband med någon av uppbedömningarna.
4. Döma upp, jämsides med ordinarie domare 1 gång i klass A.
5. Döma upp, jämsides med ordinarie domare 1 gång i klass B.
6. Medverkan i agility. Aspiranten skall kunna genomföra följande agilitymoment. Detta behöver ej ska som tävlande (betalande), kan genomföras utom tävlan men i övrigt enligt reglementet.
 - 1 runda i klass A med minst Clearround som resultat.
 - Genomföra godkäns inkallning (minst AB).
 - 1 runda i klass B med minst Clearround som resultat.
 - Genomföra godkänt trick (minst AB).

De två uppbedömningarna skall genomföras vid två olika tillfällen och för två olika domare. När aspiranten vid 4 tillfällen är sekreterare skall detta ske för minst 2 olika domare. Domaraspiranten får ett domarutbildningsprotokoll när denna anmäler sitt intresse. På detta skall finnas samtliga moment i utbildningen (datum, plats och domare). När aspiranten genomfört ett moment och godkänts av domaren skriver domaren under med datum, plats och signatur.

Bedömningsprinciper och allänna råd

Domaren skall inte ge råd till de tävlande under tävlingens gång. Råd skrives ned på bedömningssedeln. *Råd/kritik kan ges muntligt efter tävlingen/hinderbana/moment.*

- Domare får ej döma råttor i sin egen ägo, eller som bor i samma hushåll som domaren. Domaren får inte heller döma ekipage där föraren bor i samma hushåll.
- Domaren och sekreterare får aldrig tävla i den klass de själva dömer respektive skriver.
- Domaren prioriterar "mental" kontakt framför fysisk.
- Hinderbanans riktning / tävlingshåll avgörs av domaren och sekreteraren på plats. Det kan alltså variera. Lättaste tävlingshålllet är medsols, svårare är motsols, sicksack och diagonalt.
- Hindrena som klassifierats, dvs svårighetsgraden är avgjord, skall alltid användas till den klassen de tillhör.
- Det är fritt att variera banan från gång till gång, ställa hinder i annan ordning och byta ut några av dem. Dock skall banan sättas i ordning vid starten och den ordningen skall hållas under hela tävlingen. Alla tävlanden skall få information om tävlingshåll och hur hinder skall tas.
- Några exempel på vad som berättigar till stilpoäng:

Hos förare: tålmod, lugn, fitness, fantasi, påhittighet, proffsighet, kontakt, få "hjälp", tydligt visande för råtten vad den ska göra, att leda råtten lätt och smidigt samt inte ta för mycket i den.

Hos rätta: lyhördhet, motor, vilja, nyfikenhet som övervinner rädsla, kontakt, samarbetsförmåga samt tillit till föraren.

Hänsyn skall tas till rättans kön och ålder, samt förarens ålder.

För att gå vidare till moment 2 krävs stilpoäng. Konkurrens och tävlandes kvalitet avgör om finalisterna krävs på 1 eller 2 stilpoäng, dvs om bara den ena parten eller båda skall ha erövat stilpoäng.

Uppflyttning

Vinnande ekipage (dvs. 1:a placering) i klass A uppflyttas till klass B. Ekipage som har erövat certifikat i klass A uppflyttas till klass B. Domaren beslutar om ekipage placerade 2:a och/eller 3:e i klass A, samt även andra ekipage i klass A, ska uppflyttas till klass B utifrån deras tävlingsuppträdande/prestation.

Fastställt 1999 av agilitygruppen/domare (Grodan Elleby, Gunilla Lindqvist, Lena Blomkvist och Gail Adam). Reviderad 2006 av agilitygruppen/domare (Gail Adam, Lena Blomkvist, Pernilla Jansson och Anja Lanne).