Dommerguide for hoopersdommere i DcH og DKK



Dette dokument er et **dynamisk dokument**, som kan give anledning til, at der kommer flere eksempler på banetegninger/flows, for at illustrere design, hvad der giver fejl i ude af løbelinjer, eller hvis der mangler at blive præciseret noget.

Indholdsfortegnelse

A Banedesign 3

A.1 Designelementer i de forskellige klasser 4

A.2 Små hunde vs store hunde 5

A.3 50% hoops, minimum 6

A.4 Cirkler med antal hoops 7

A.5 Sværhedsgrader på en bane 8

B Bedømmelser 9

B.1 Nyt om fejl fra 2027 9

B.2 Eksempler på fejl 9

B.3 3 fejl i træk 9

B.4 Ude af naturlig løbelinje = 1 fejl 11

C DUL i H0 13

D Dirigeringsfelt/områder 13

E Afstandsmåling 14

F Retningsskift 15

F.1 Retningsskift, 180 graders vendinger ... 17

F.2 Retningsskift, 270 graders vendinger ... 17

G Tønde 18

H Hoops 18

H.1 Starthoop og sluthoop 18

I Chutes /tunnel 20

J Hegn/stakit 21

K Back 22

L Boxe 23

M Endnu ikke godkendte FCI-kombinationer 24

M.1 Wave 24

M.2 Stairs 24

N Eksempler på ønskede og uønskede linjer 25

O Dommeropgaver 29

O.1 Briefing af deltagere 29

O.2 Briefing af hjælpere 29

O.3 Dommersekretær 29

O.4 Indsender 29

O.5 Manuel tidtager 29

O.6 Linjeansvarlig 29

O.7 Inden stævnet 29

P Etik hos dommer og udøver 30

Q Diverse 30

R H0 Baneniveau/sværhedsgrad 31

S H1 / HÅ / Hold baneniveau/sværhedsgrad 32

T H2 baneniveau/sværhedsgrad 33

U H3 baneniveau/sværhedsgrad 34

A Banedesign

Grundreglerne når man skal designe banerne

1) Alle baner skal overholde gældende reglement.
2) Alle trænede hunde bør kunne komme igennem en H0.
3) Brug ikke for mange udfordringer på banerne. Banerne skal være flydende og lækre at se på uden for mange vilde og skarpe drej hele tiden.
4) Undgå at forhindringer står tæt på hinanden, så man ikke oplever "hoopshelvede" med al for mange valgmuligheder for hunden
5) Skal banen løbes bagfra, skal alle vinkler tjekkes af dommer for at sikre godt flow.
6) Der er mange muligheder indenfor reglerne, men vær opmærksomme på hvilke sværhedsgrader der er nødvendige på den pågældende bane. Er der nok udfordring i forvejen? Det er fx tilladt med 2 meters afstand omkring forhindringen, men er der plads til mere og er det ikke nødvendig sværhedsgrad, så giv mere plads.
7) Husk at sørge for at de hurtige hunde kan komme sikkert i mål, uden at skulle bremse hårdt op for ikke at ryge ind i et evt. hegn/ridehusvæg eller snuble over ringbånd. Vær opmærksom på vægge/bander eller hegn omkring banen. Nogle gange kan man ikke udnytte hele arealet, da hunden skal kunne forcere hele banen sikkert.
8) Husk, hoopers er kendetegnet ved flydende løbelinjer uden mange skarpe sving og drej, som fx findes i agility.

A.1 Designelementer i de forskellige klasser

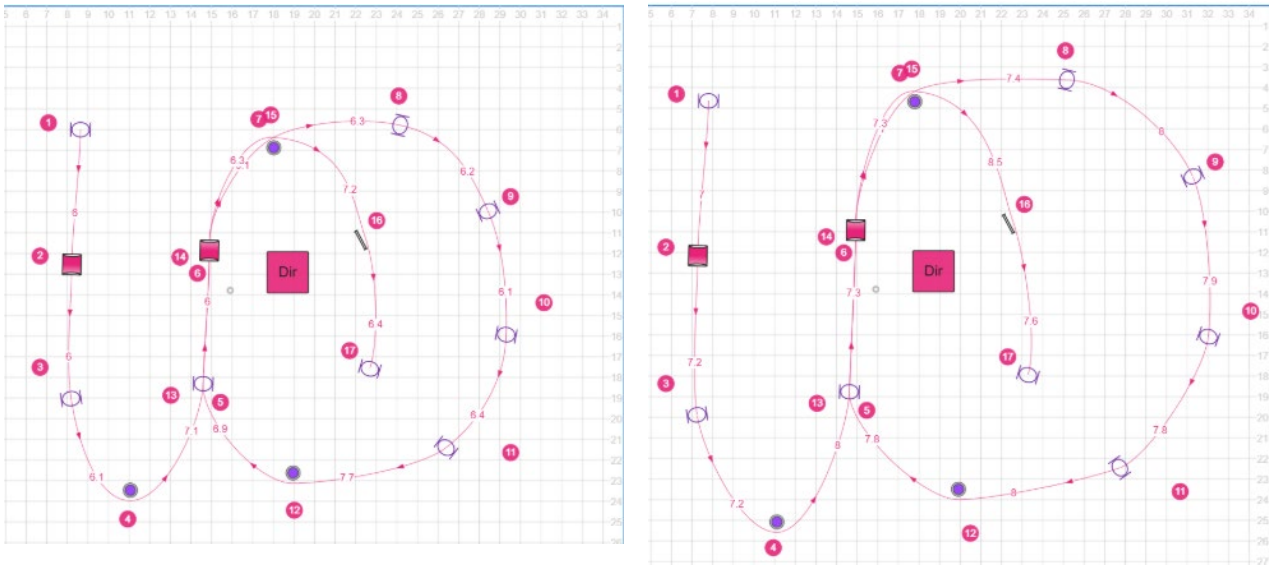
Grundregel: Minimum 50% af numrene på en bane skal bestå af hoops.

2027	H0 **Særlig klasse i Danmark**	H1 HÅ hold	H2	H3
Afstand mellem forhindringer	5-7 meter	5-8 meter	6-9 m lille hund 6-10 m stor hund	7-10 m lille hund 7-12 m stor hund
Fra felt til fjerneste forhindring	12 meter	12 m lille hund 15 m stor hund	18 m lille hund 20 m stor hund	25 m lille hund 30 m stor hund
Antal forhindringer	10-15	12-18	16-22	20-26
Maxantal retningsskift (i andre FCI lande kan det være uden begrænsning)	Max 1 ~~(tidligere 2)~~	Max 3	Max 5	Bør max bruge 5
DUL tilladt	Ja, 2 stk	nej	nej	nej
ADO tilladt	nej	Kun i HÅ/Åben	nej	nej
Størrelse dirigeringsfelt	4x4 eller rund	2x2 eller rund	2x2 eller rund	2x2 eller rund
Back tilladt	nej	Ja, dog kun i HÅ	Ja	Ja
Disk ved overtrådt felt	nej	ja	Ja	Ja
Stakit og tønder må tages fra begge sider	nej	nej	Ja	Ja
Boxe	0	Ja, max 1	Ja, max 2	Ja, max 3
Må dirigeringsfelt være bag første hoop?	nej	Ja	Ja	Ja
180 gr vending på tønde	nej	Ja, max 1, dog kun fra ydersiden (i andre FCI lande kan det også være fra indersiden, så der er en back)	Ja, max 2 – også via en back	Ja, max 3 - også via en back
270 gr vending på tønde (se pkt. E.2)				Nej, ikke i DK, men kan være tilladt i andre FCI-lande
Wave/serpentiner (se pkt. M.1)				Nej, ikke i DK, men kan være tilladt i andre FCI-lande
Stairs (se pkt. M2)				Nej, ikke i DK, men kan være tilladt i andre FCI-lande

A.2 Små hunde vs store hunde

Ved banedesign skal dommeren tage hensyn til forskellen mellem små og store hundes bevægelsesmønster og skridtlængde. Baner bør derfor ikke konsekvent designes med den maksimalt tilladte afstand mellem forhindringerne. Vi anbefaler, at banen altid tilrettes henholdsvis lille og stor. For store hunde vil længere afstande ofte være naturlige og flydende, mens de samme afstande kan være unødigt krævende for små hunde. Omvendt kan kortere afstande være mere hensigtsmæssige for små hunde, men mindre optimale for de største hunde.
Hvis et stævne eller et regelsæt lægger op til, at der kan designes separate baner til små og store hunde, skal dommeren aktivt udnytte denne mulighed. Banerne bør tilpasses den pågældende størrelseskategori, så afstanden mellem forhindringerne understøtter et naturligt flow og giver alle hunde mulighed for at gennemføre banen på lige og fair vilkår.
Formålet er at skabe baner, der er både sikre, retfærdige og tilpasset hundenes forskellige fysiske forudsætninger.

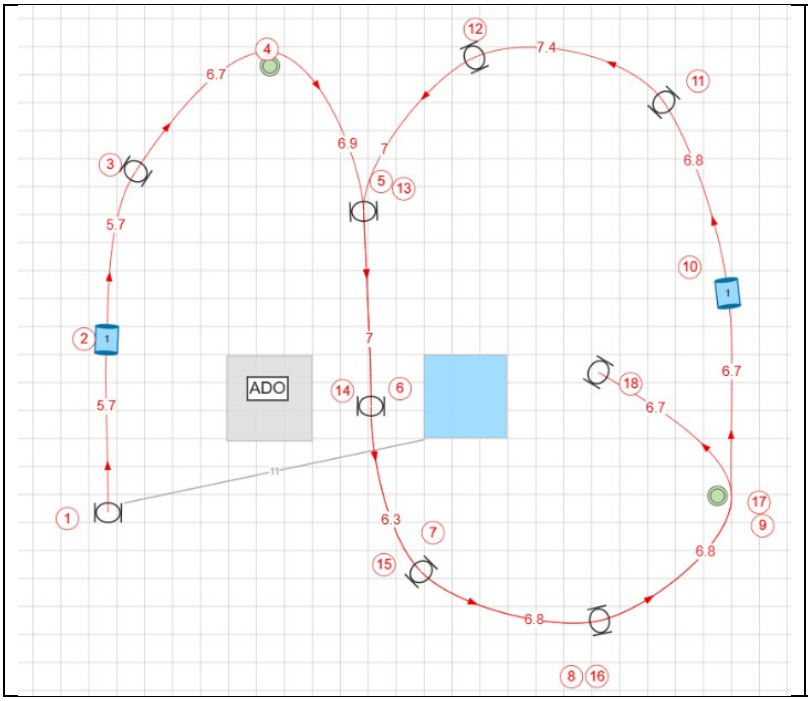
Arrangøren kan tilrettelægge tidsplan til en konkurrence, så der skiftes mellem små og store hunde. Dette kan begrænse behovet for at flytte forhindringer mellem klasserne, da dommeren ofte kan genbruge placeringen af flere forhindringer fra den ene bane til den næste.
Fx:
H0 lille løb1 H0 Stor løb1
H0 stor løb2 H0 lille løb 2



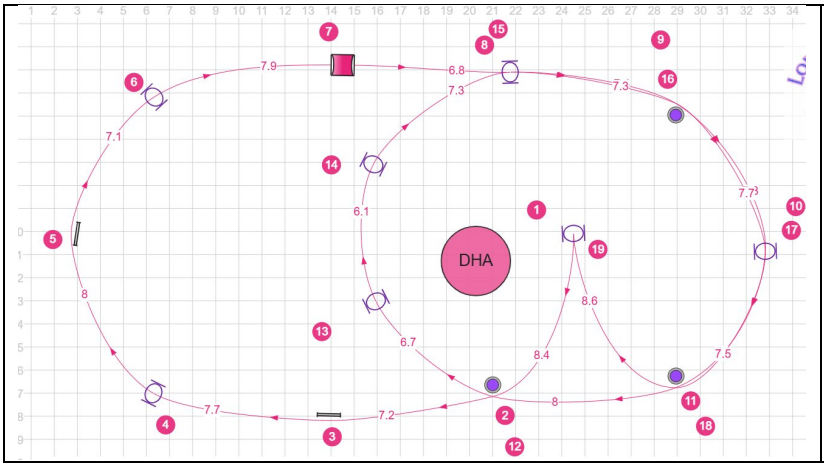
Banetegning af samme bane for hhv. lille og stor hund.

A.3 50% hoops, minimum

Der er ikke længere regel om, hvor mange tønder, hvor mange hegn og hvor mange chutes, der må være på en bane.
Ny regel fra 2027: **Minimum 50%** af numrene på en bane (ikke forhindringer, da nogle kan gentages) skal være hoops. Beregnes således:



Eksempel på bane med 18 numre.
13 af dem er hoops.
13/18 x 100 = 72% af denne bane er hoops = godkendt



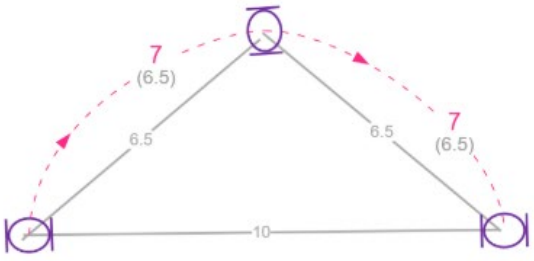
Eksempel på bane med 19 numre.
10 af dem er hoops.
10/19 x 100 = 52% er hoops = godkendt

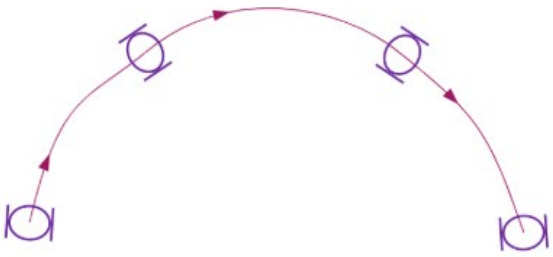
A.4 Cirkler med antal hoops

Guide til et godt flow ved brug af cirkler/buer. Er god rettesnor, men behøver ikke følges nøje, hvis der anvendes store afstande: Ved korte afstande mellem forhindringer er guiden meget fin.

Antal forhindringer	Afstand mellem forhindringer	Diameter, meter	Radius, meter
6	5	9,6	4,8
6	6	11,5	5,7
6	7	13,4	6,7
6	8	15,3	7,6
7	5	11,1	5,6
7	6	13,4	6,7
7	7	15,6	7,8
7	8	17,8	8,9
8	5	12,7	6,4
8	6	15,3	7,6
8	7	17,8	8,9
8	8	20,4	10,2
9	5	14,3	7,2
9	6	17,2	8,6
9	7	20,1	10,0
9	8	22,9	11,5
10	5	15,9	8,0
10	6	19,1	9,6
10	7	22,3	11,1
10	8	25,5	12,7

I figuren til venstre er der 90 graders vinkling af hoop i forhold til løbelinjen. Dette er kun tilladt, hvis der er lang distance mellem hoops. Eksemplet viser 10 meter mellem hoop 1 og 3. Der skal være mindst 6,5 meter mellem hoops i direkte linje (mindst 7 m løbelinje), og gerne endnu mere.
Kan ikke benyttes i H0, da afstande mellem forhindringer i den klasse er korte.





A.5 Sværhedsgrader på en bane

Her er en række eksempler på sværhedsgrader på en bane:

- Mange valgmuligheder tæt på hinanden
- Bokse
- Knæk og bræk (skarpe drej i høj fart)
- Tunneler/chutes, der trækker
- Løbe lige ud på tønder
- 180 graders vendinger
- Tønder og hegn, der tages på indersiden
- Skjult fører bag hegn/tunnel/chute
- Back/drej væk
- Slalom mellem tønder/hegn
- Mange forhindringer på et lille område (hoopshelvede)
- Arbejde langt væk
- Arbejde tæt på
- Store afstande mellem hoops (kan være svært for især små hunde)
- Små afstande mellem hoops (kan være svært for især store hunde)
- Lang afstand fra 1. hoop til dirigeringsfelt (tyvstart)
- Lang afstand til fjerneste forhindring
- Dirigeringsfelt er placeret bag hund ved første hoop
- Dirigeringsfelt er placeret på en uhensigtsmæssig måde i baneforløbet
- Omgivelserne (lyd, publikum, indhegning, trafik)

B Bedømmelser

En dommers bedømmelse er ikke til diskussion – der skal ikke dømmes ud fra hvad andre evt. ser eller kommer og viser på video. Man bedømmer hvad man ser – og ja fejl sker.
Er du i tvivl om bedømmelsen, skal din bedømmelse altid komme hunden til gode.

B.1 Nyt om fejl fra 2027

Alle fejl og vægringer går fremover under samme betegnelse: FEJL.

Alle fejl dømmes af dommer, som rækker en hånd i vejret ved hver fejl.
Der skelnes derfor ikke længere mellem vægringer og fejl.
1 fejl er lig med – 5 point som hidtil.

B.2 Eksempler på fejl

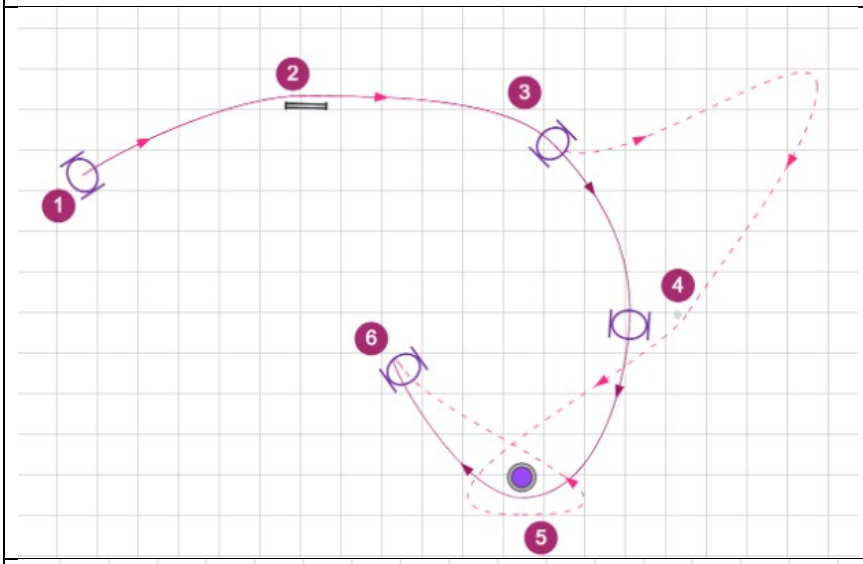
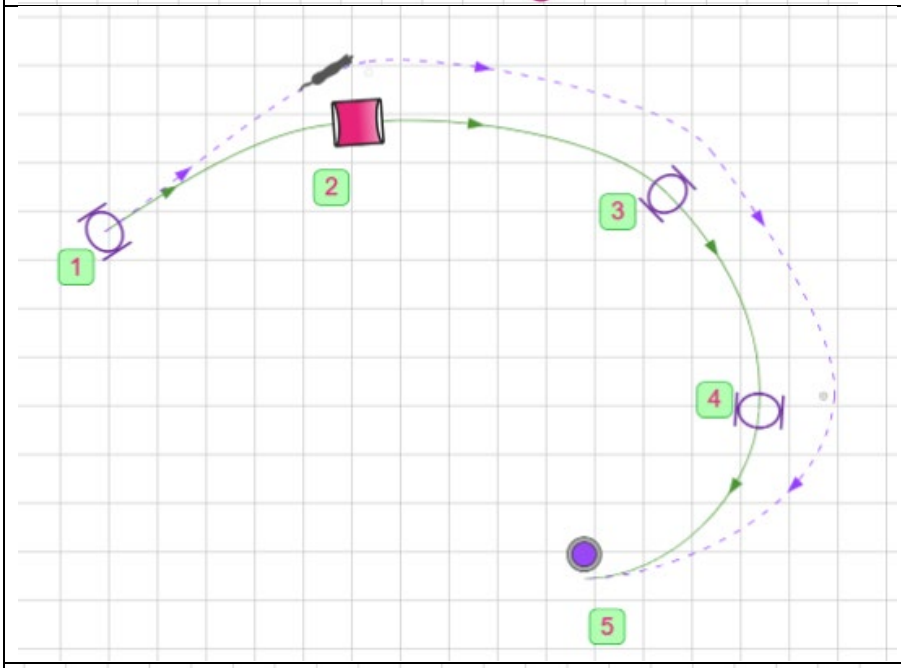
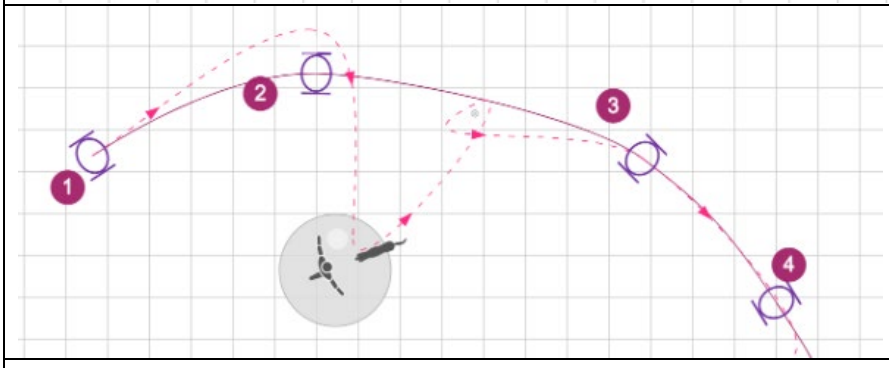
- En større bue, hvor hunden fx søger ind mod fører eller ikke ved hvor den skal hen: 1 fejl
- Hvis hunden passerer stakit/hegn eller tønde på forkert side: 1 fejl
- Hvis hunden sætter hoved eller poter i forhindring og kommer ud igen samme vej, som den gik ind: 1 fejl
- Hvis hunden med hoved eller poter passerer stakit/hegn/tøndes vægringslinje, vender rundt og forlader vægringsområdet igen samme vej som den kom ind: 1 fejl.
- Hvis en hund løber forbi en hoop eller tunnel – og tager næste forhindring i rækken: 1 fejl
- Hvis hunden løber forbi enhver forhindring: 1 fejl

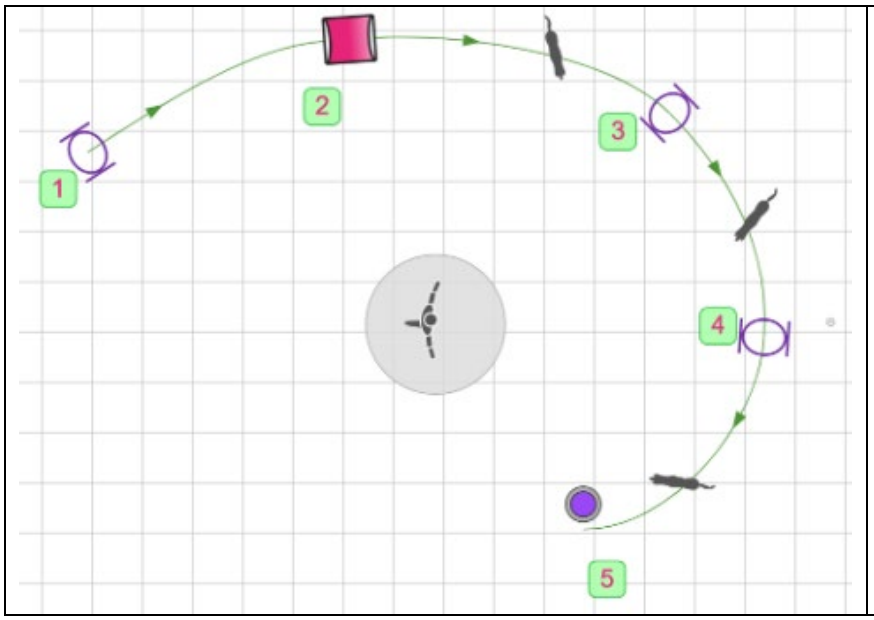
Det giver fejl at stoppe op, standse og snuse i H3. Det giver fejl at snurre rundt i alle klasser.
En hund kan få lige så mange fejl, det skal være i et løb, uden at den bliver disket.
En hund kan således godt opnå 3 eller flere fejl på grund af såkaldte vægringer uden at blive disket, bare disse vægringer ikke sker på 3 efter hinanden følgende forhindringer.

B.3 3 fejl i træk

Ved 3 fejl i træk opnår hunden en disk, uanset type af fejl.
Disse fejl kan være (eksempler):

	Eksempler på 3 fejl i træk 1. løbe uden om nr. 2, 2. snurre rundt mellem nr. 2 og 3, 3. løber uden om nr. 3.

	Eksempler på 3 fejl i træk 1. Efter nr. 3 løber hund ud til tidtager, 2. løber forbi nr. 4, 3. og drejer forkert rundt om nr. 5 (tønde)
	Eksempler på 3 fejl i træk 1. Løber uden om nr. 2, 2. løber uden om nr. 3, 3. Løber uden om nr. 4. (det samme som tidligere med 3 vægringer)
	Eksempler på 3 fejl i træk 1. Løber uden om 2, 2. løber ind til hundefører og hopper op ad hundefører, 3. snurrer rundt ud mod nr. 3
Flere eksempler bliver tilføjet efterhånden, som tvivlstilfælde påkræver det.	



Dette eksempel er **IKKE 3 fejl i træk**, da hund tager en forhindring korrekt mellem hver gang, hunden stopper op i H3. Så det giver i dette eksempel blot 3 fejl (i alt -15 point).

1. Hund stopper op mellem nr. 2 og 3,
2. stopper op og snuser mellem nr. 3 og 4,
3. stopper op lige før tønden og kigger ind til fører

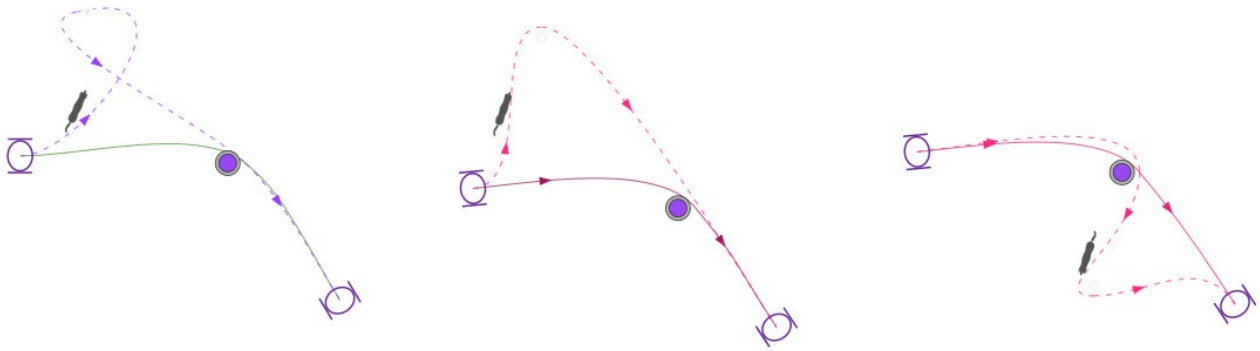
B.4 Ude af naturlig løbelinje = 1 fejl

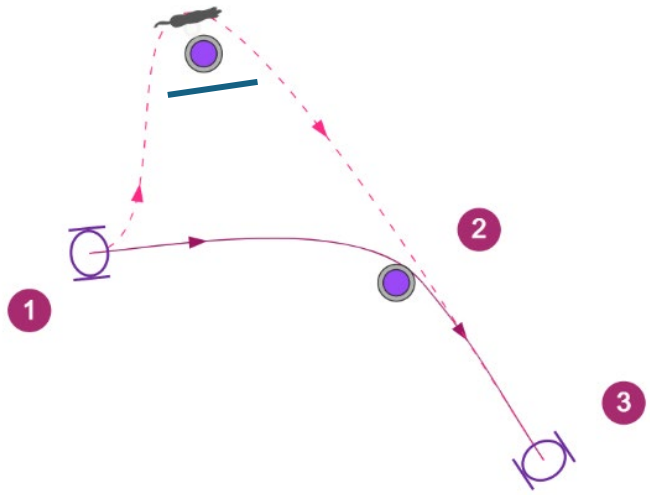
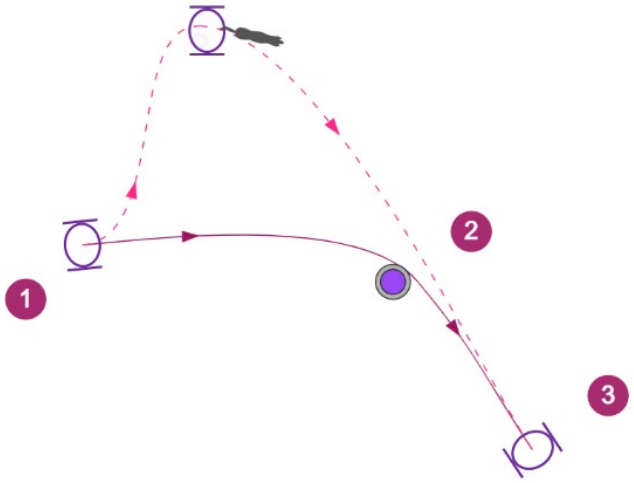
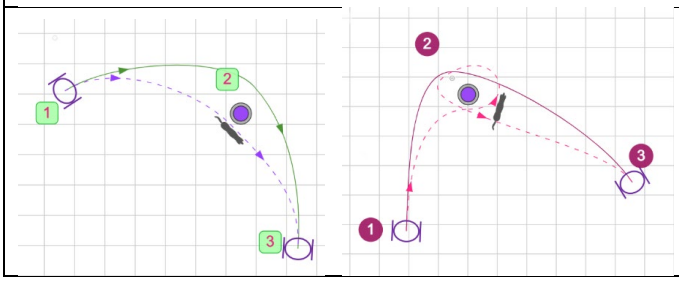
Hvis hunden er ude af naturlig løbelinje, giver det 1 fejl. At være ude af naturlig løbelinje er, hvis hunden fraviger ruten unaturlig meget og skal rette kroppen meget ind eller vende rundt for at komme ind på linjen igen, så giver det 1 fejl.

Dog bemærkes, at en større bue efter en tønde, hvor hunden skal dreje skarpt, **ikke er en unaturlig** løbelinje og giver dermed ikke fejl. Hunden behøver ikke længere at være inden for en max afstand af 2,5 meter fra tønde/hegn, blot hundens løbelinje er flydende mod næste forhindring.

Er dommer i tvivl om hunden har været markant ude af naturlig løbelinje, skal det altid komme hunden til gode og der skal ikke dømmes fejl.

Her er eksempler på unaturlige løbelinjer. Det er de stiplede linjer, der ikke er naturlige løbelinjer.

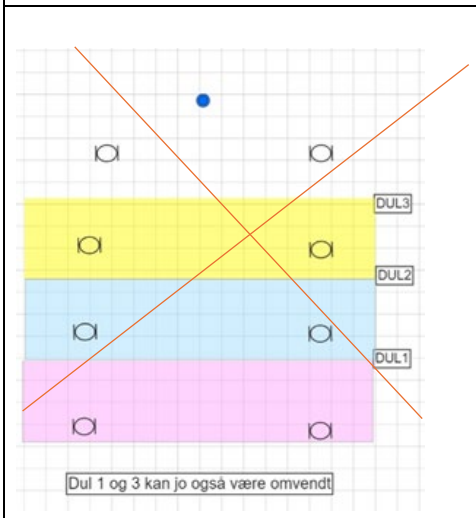
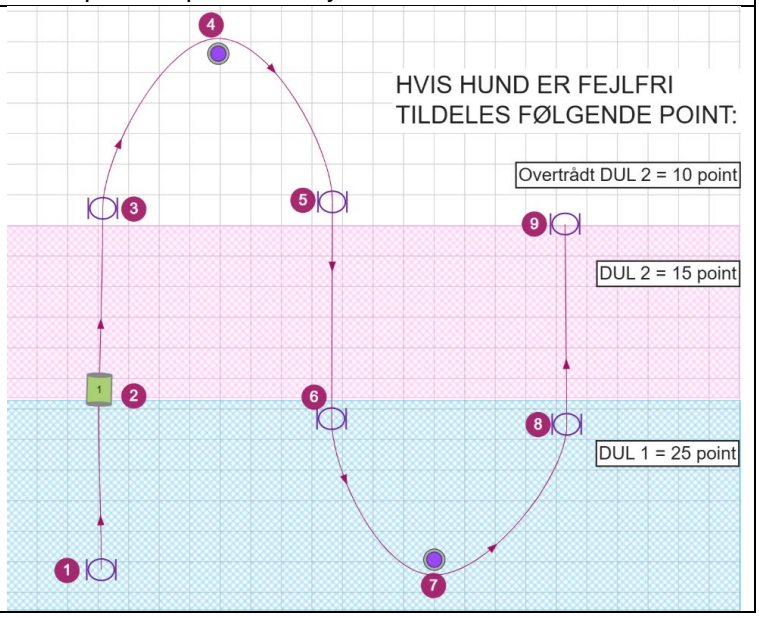


	Dette eksempel er ej disk, kun 1 fejl for være ude af løbelinjen. **At en hund runder en tønde eller hegn ude af rækkefølge er ikke længere en disk, men dømmes som 1 fejl fra og med 2027.** OBS: Hvis hunden derimod tager hoops og chutes/tunnel ude af rækkefølge, opnår man disk.
	Dette eksempel er disk, da hunden gennemfører en hoop komplet, som ikke er i korrekt rækkefølge. Vær opmærksom på, at hvis hunden midt i hoopen får vendt rundt og ikke kommer helt igennem og returnerer til tønde (nr. 2) er det ikke en disk, men kun 1 fejl, da hunden ikke har været igennem hoopen komplet.
	Tønde-hegn-fejl: 1) Hunden passerer forhindringen fra den forkerte side. 2) Hunden løber rundt om tønden i forkert retning.

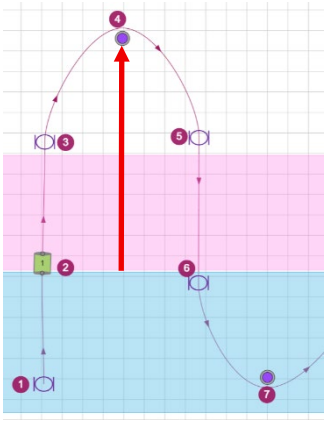
C DUL i H0

DUL, fra 2027 kun 2 DUL linjer. Tidligere var der 3 DUL linjer. Det er helt OK at sætte DUL 2 længere ud end man som dommer plejer, for at have den samme sidste afstand som tidligere.

Hvis føreren vælger at stå i DUL 1 for at opnå flere point, accepterer føreren samtidig en højere sværhedsgrad. Det kan eksempelvis betyde, at hunden skal passere på indersiden af en tønde eller udføre en back omkring en tønde. Ved banedesign skal det dog altid være muligt at gennemføre banen efter de normale H0-krav fra DUL 2.

Tidligere DUL (3 stk). Gælder ikke mere	Ny DUL fra 2027 (fremover kun 2 stk.) Disse points opnås ved fejlfrit løb:
	

- Når man bruger DUL, så skal man være OBS på at man ikke overskrider max-afstand til fjerneste forhindring
- DUL1 kanten skal overholde afstandskrav til fjerneste forhindring = 12 m.
- Hundefører må ikke være tvunget til at skulle benytte en "back" fra DUL1.



D Dirigeringsfelt/områder

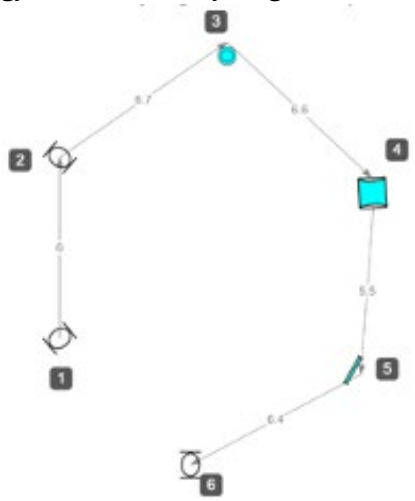
ADO:

- Må ikke bruges i andre klasser end Åben/HÅ.
- ADO feltet kan frit lægges af dommer, og der er ingen MAXafstand til fjerneste forhindring.

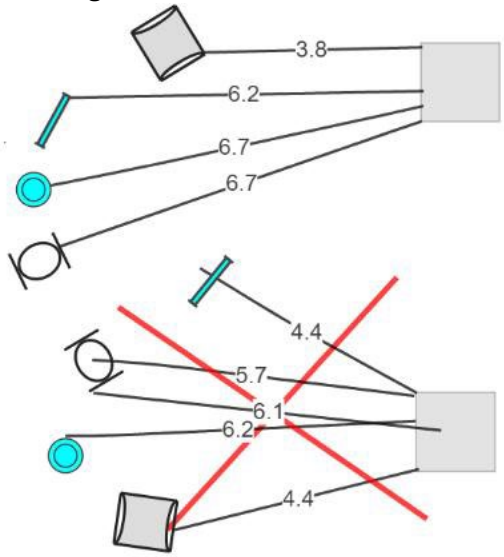
E Afstandsmåling

Afstanden mellem forhindringer måles i en lige linje fra centrum til centrum af forhindringerne.

Det tilrådes, at hvis dommer vælger at offentliggøre en banetegning efter en konkurrence, at denne bliver offentliggjort med løbelinjer og ikke direkte målingslinjer.



Den maksimale afstand til den fjerneste forhindring måles fra siden af feltet til den del af forhindringen, der er nærmest feltet.



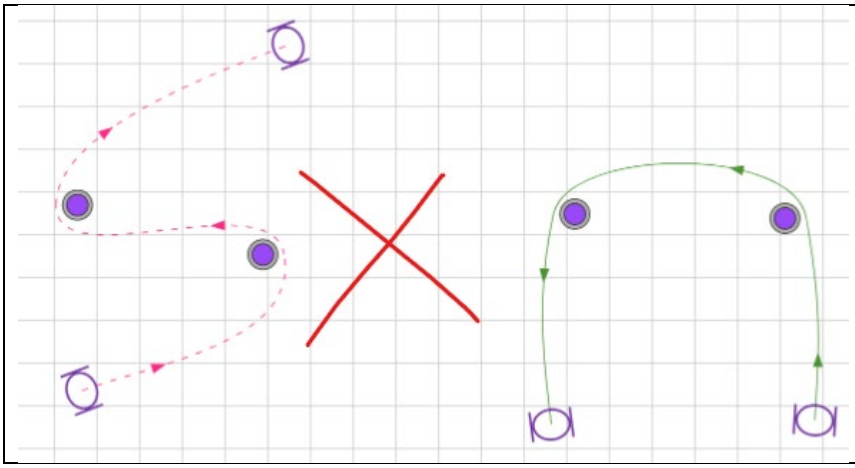
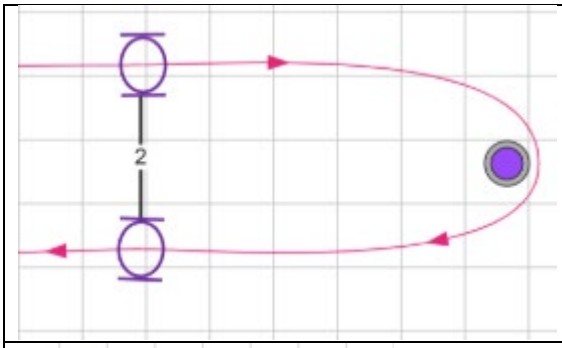
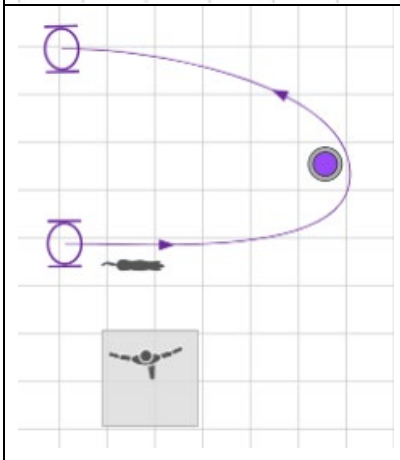
F Retningsskift

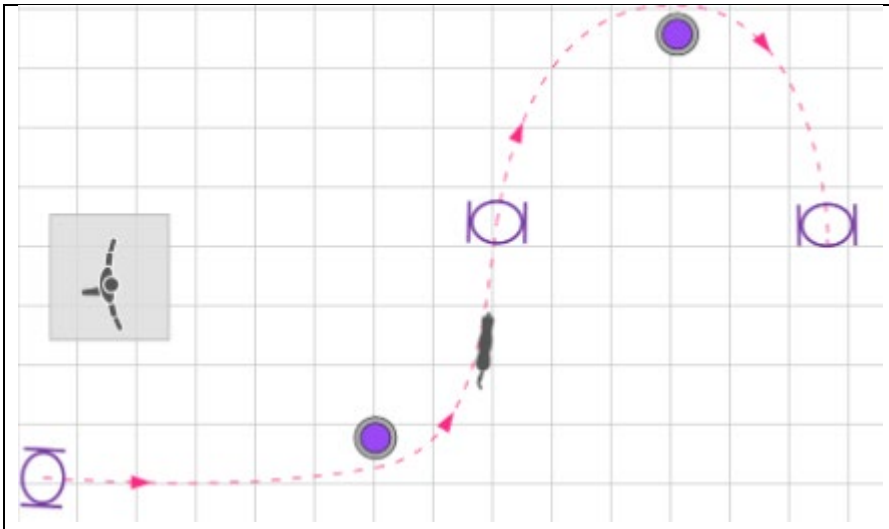
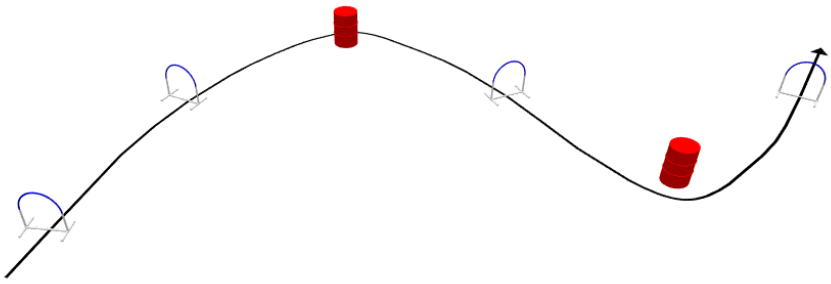
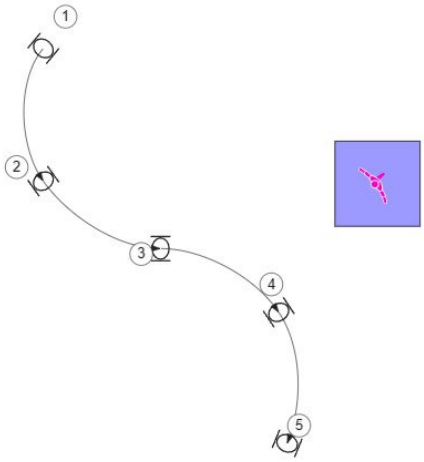
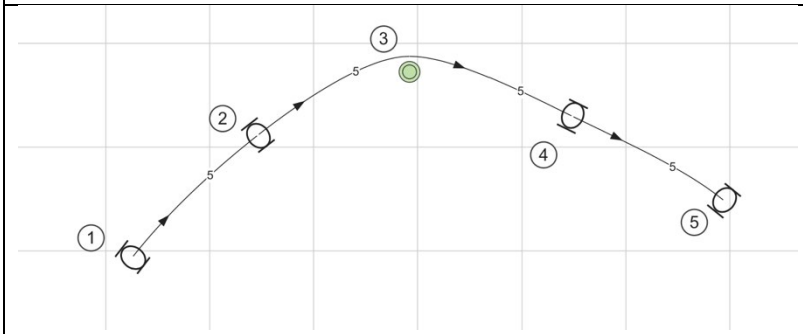
Definitionen på et retningsskift er, når hunden skal dreje om en tønde og ikke umiddelbart kan se næste forhindring ved påbegyndelsen af drejet.

Tønden er eneste forhindring, der kan benyttes til retningsskift.

En opstilling af flere hoops i en blød bue er ikke et retningsskift.

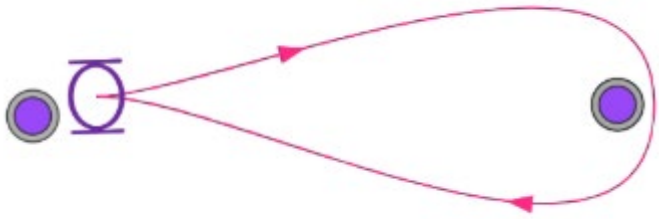
Man må ikke lave 2 retningsskift i træk. Ved flere retningsskift skal der min. være 1 forhindring imellem hver retningsskift.

	EJ TILLADT. Disse eksempler er flere retningsskift i træk, som ikke er tilladt.
	Eksempel på retningsskift, der er tilladt i H0 og alle andre klasser, uanset hundens løberetning. Husk max 2 meter afstand mellem forhindringer. Dette er dog ikke optimalt, men tilladt.
	Eksempler på retningsskift Back retningsskift er tilladt i H2 og H3, samt HÅ i DKK. I H0 og H1 er det ikke tilladt at lave et retningsskift, hvor hunden skal vende væk fra fører (back/vend væk).

	Eksempler på retningsskift Et andet eksempel på 2 retningsskift, hvoraf det ene er en back (må kun udføres i H2, H3 og HÅ/åben).
	Eksempler på retningsskift 2 retningsskift.
	Flowet for hunden i H1, HÅ, Åben, hold, H2 og H3 må gerne indeholde et flow, så fører skal dirigere hunden væk fra sig. At dirigere væk er ikke et retningsskift. Dette flow er ikke et retningsskift, men angivet her, så man kan se forskellen.
	Eksempel på flow ved tønde (3), der ikke er et retningsskift, uanset hundens løberetning, da man ville kunne udskifte tønden med en hoop eller hegn.

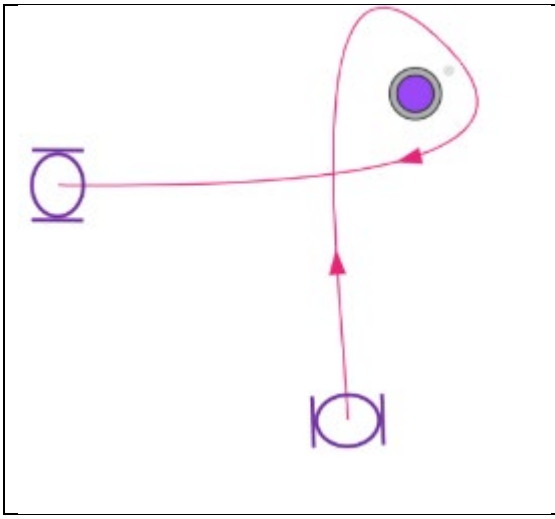
F.1 Retningsskift, 180 graders vendinger

Nyt fra 2027:
180 graders vendinger foretages kun på tønde. Skal altid returneres til en tønde eller en hoop (ikke hegn eller chute/tunnel).
Der må ikke anvendes 180 graders vendinger i H0.

	I H1 må det kun tages fra ydersiden (ikke ved en back). Sørg for lang distance fra og til forhindringen før og efter – det vil sige kort afstand som fx 6 m før og efter er ikke fair. Se eksempel på banetegninger bagest i denne guideline. Der må kun være 1 180 i H1, max 2 i H2 og max 3 i H3. Men dommer bør begrænse sig. I H1 bør man placere dirigeringsfelt i nærheden af vendingen og gerne før vendingen, ikke ud for.

F.2 Retningsskift, 270 graders vendinger

270 graders vendinger, eller vendinger der ligger meget op af 270 grader er ikke en del af hoopers i Danmark.

	**EJ TILLADT I DK!** Hunden må aldrig krydse sin egen linje under et retningsskift (270 graders vendinger). Det kan forekomme i udlandet og er tilladt i internationale FCI-klasser i udlandet.

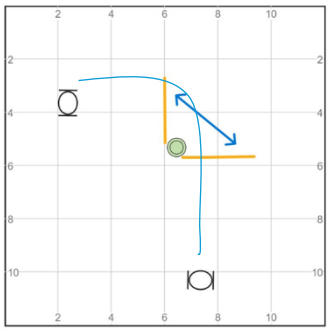
G Tønde

Tønden er den eneste forhindring, der kan benyttes til retningsskift i Danmark. Man kan møde retningsskift på hegn i udlandet.
Såfremt en hund runder en tønde eller et hegn, som hunden ikke skal have under et gennemløb, så giver det ikke disk, det giver kun fejl (det var disk i tidligere reglementer).
Fra 2027 er det tilladt at have 180 graders vending på tønde, så hunden skal returnere til samme hoop/tønde, som den kom fra. Dette er dog ikke tilladt i H0.

Tønde-hegn-fejl:
1) Hunden passerer forhindringen fra den forkerte side.
2) Hunden løber rundt om tønden i forkert retning.
3) Hunden vælter en tønde, som ikke skal tages igen senere i løbet.
4) Hunden springer over tønden eller hegnet.
5) Hunden tager en tønde/hegn uden for den fastlagte rækkefølge (tidligere medførte dette en disk).

For at sikre et godt flow, skal tønden altid kunne erstattes med en hoop, når tønden ikke bruges i et retningsskift.

Vægringsområdet på tønden, når den er påbegyndt, er fra tønde start til tønde slut (se blå pil).
Hvis hunden først er påbegyndt tønden og vender rundt, inden den er forbi: 1 fejl.
Tager hunden tønden fra indersiden: 1 fejl.
Hunden løber hele vejen rundt om tønde (360grader): 1 fejl (den har dog taget den en ekstra gang, men den er ude af naturlig løbelinje).

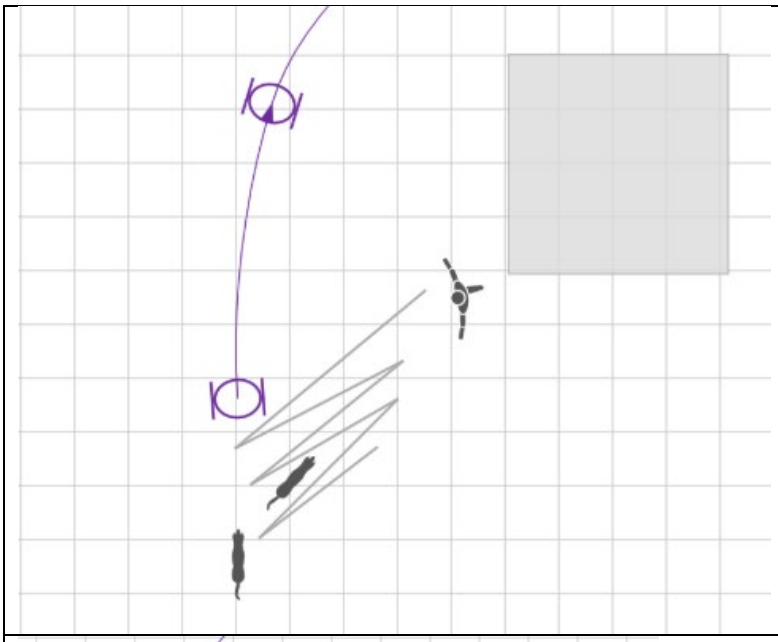
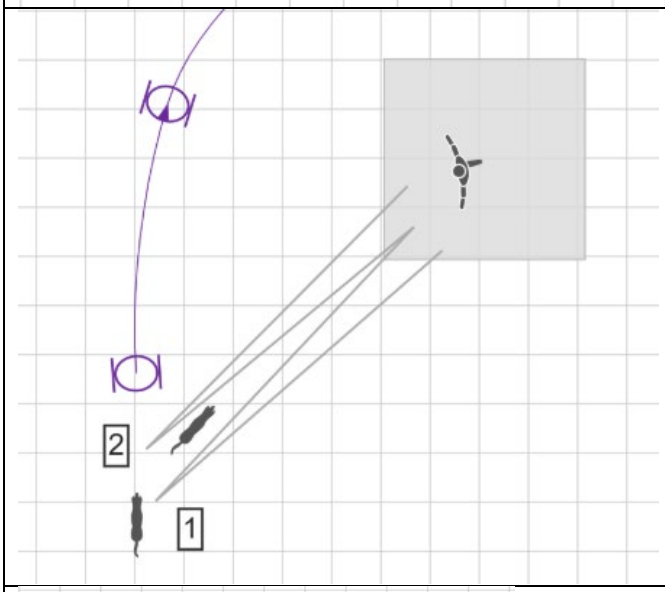
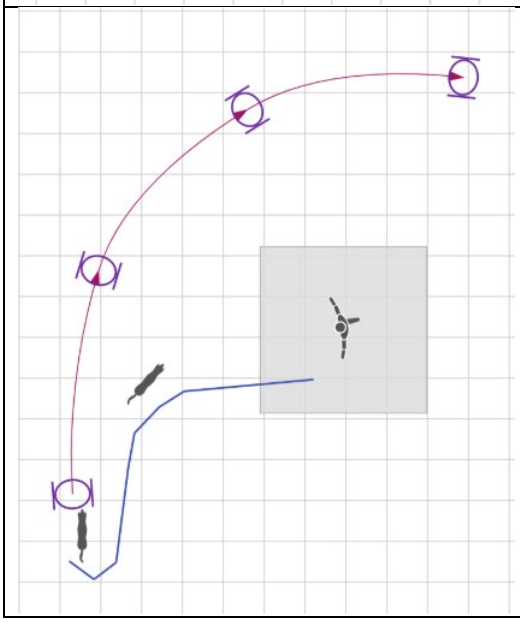


H Hoops

Hvis en hund tager en hoop eller chute/tunnel enten i modsat retning eller uden for rækkefølge dømmes disk.

H.1 Starthoop og sluthoop

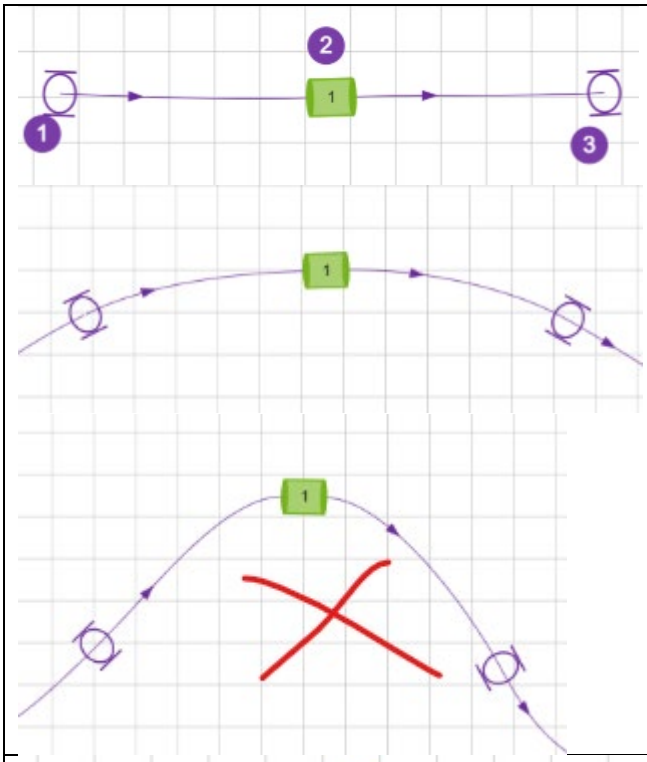
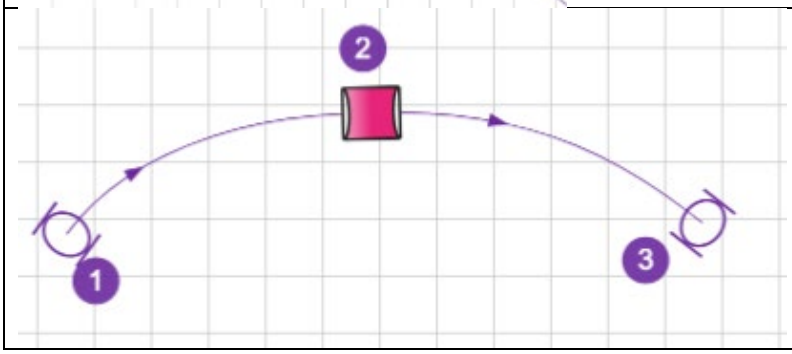
Hunden skal gennemføre både første og sidste hoop, ellers dømmes disk. Så den må altså ikke løbe forbi, den skal sættes af til starthoop og skal korrigere sluthoop.
Hvis hunden tyvstarter og går forbi starthoop, skal fører gå tilbage til hunden, hvis fører ikke er nået ud til feltet, må fører gå tilbage og sætte hunden af så mange gange vedkommende vil, og sætte den på plads. Tiden starter først, når hunden passerer hoopen korrekt.
Er fører kommet ud i dirigeringsfeltet, må fører kun gå tilbage til hunden 2 gange (hver gang medfører 1 fejl). Tredje gang en fører bliver nødt til at forlade feltet for at sætte hund tilbage til starthoop giver det disk.

	Fører må gå tilbage og sætte hunden af lige så mange gange vedkommende vil, bare fører ikke er nået ud til feltet endnu og bare hunden ikke har taget det første hoop komplet.
	Er fører kommet ud i feltet, og hunden går fra sin position foran første hoop (den må ikke have taget hoopet), så må fører gå tilbage og sætte hunden af i alt 2 gange, det koster hver gang 1 fejl. 3. gang fører er nødt til at gå tilbage, dømmes disk.
	Hvis hunden er kommet til at tyvstarte og løber forbi første hoop (første hoop SKAL tages korrekt, det giver bare ikke en vægring som tidligere), og fører er kommet ind i feltet, så SKAL fører gå ud af feltet og det koster 1 fejl, da fører ikke må sende hunden ud og tage en hoop bagfra, dette af sikkerhedsmæssige årsager.

I Chutes /tunnel

Hvis en hund tager et hoop eller chute/tunnel enten i modsat retning eller uden for rækkefølge dømmes disk.

Tunnel udgår af reglementet fra og med 2030.

	Tunnel (figur grøn) skal altid have en så lige løbe-tilgang og udgang som muligt for at undgå skader. Hvis hunden kommer i lang afstand fra en bue og dermed er lige ud for tunnel, når den skal ind i tunnel er det OK. Stor bue ind i tunnel EJ TILLADT.
	Ved chute må der gerne være en blød mindre bue både foran og efter chuten. Da hunden løber på græs/underlag i chuten, skal der ikke tages samme forbehold, som ved tunnellen. Stor bue ind i chute EJ TILLADT.

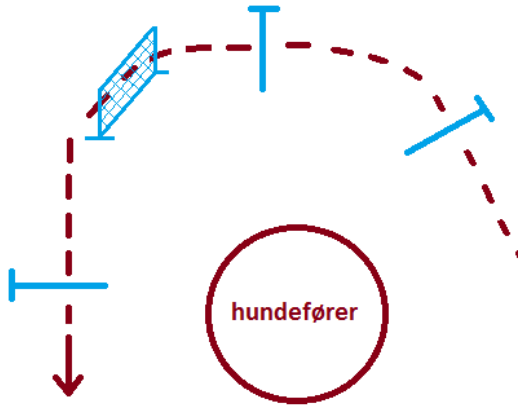
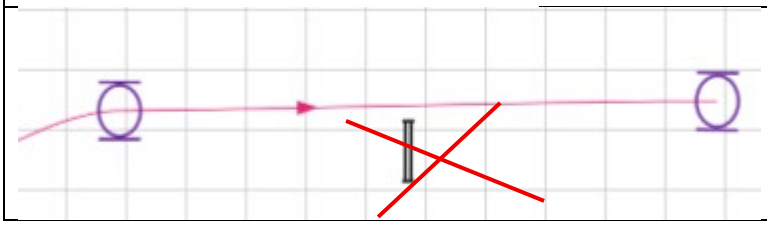
J Hegn/stakit

Stakit/hegn skal - i H0 og H1 - altid tages fra modsatte side i forhold til, hvor føreren står, hvis føreren er placeret i dirigeringsfeltet. I H2 og H3 må stakittet/hegnet tages fra begge sider.
Undtagelse: Hvis hundeføreren selv vælger at stille sig i ADO, i DUL1 i H0 eller er nødt til at følge hunden rundt på banen i H0.

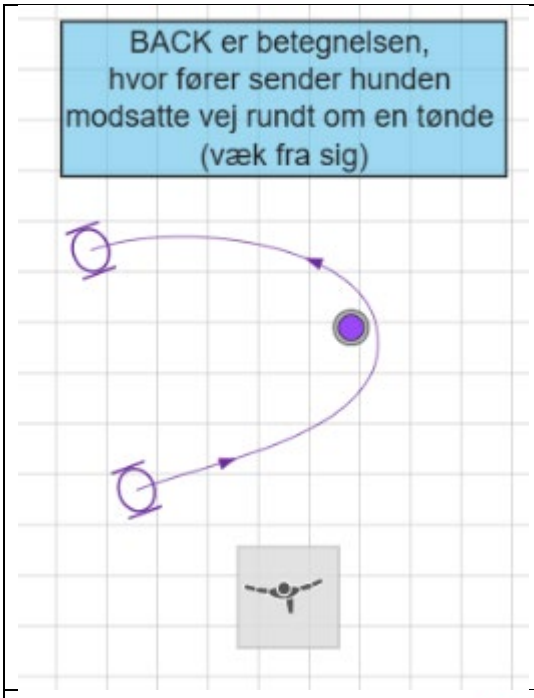
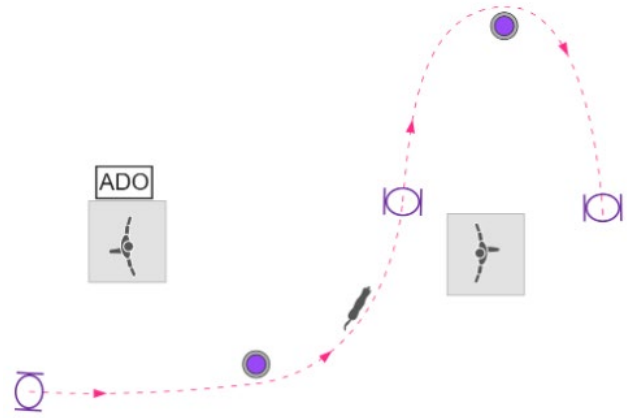
Tager hunden stakit/hegn fra indersiden er den også misset. Begge dele giver en fejl.

Såfremt en hund runder en tønde eller et hegn, som hunden ikke skal have under et gennemløb, så giver det **ikke disk**, det giver kun 1 fejl (det dømtes tidligere som disk).

Tønde-hegn-fejl:
1) Hunden passerer forhindringen fra den forkerte side: 1 fejl.
2) Hunden løber rundt om hegn i forkert retning: 1 fejl.
3) Hunden vælter et hegn, som ikke skal tages igen senere i løbet: 1 fejl.
4) Hunden springer over tønden eller hegnet: 1 fejl.
5) Hunden tager en tønde/hegn uden rækkefølge: 1 fejl (tidligere medførte dette en disk).

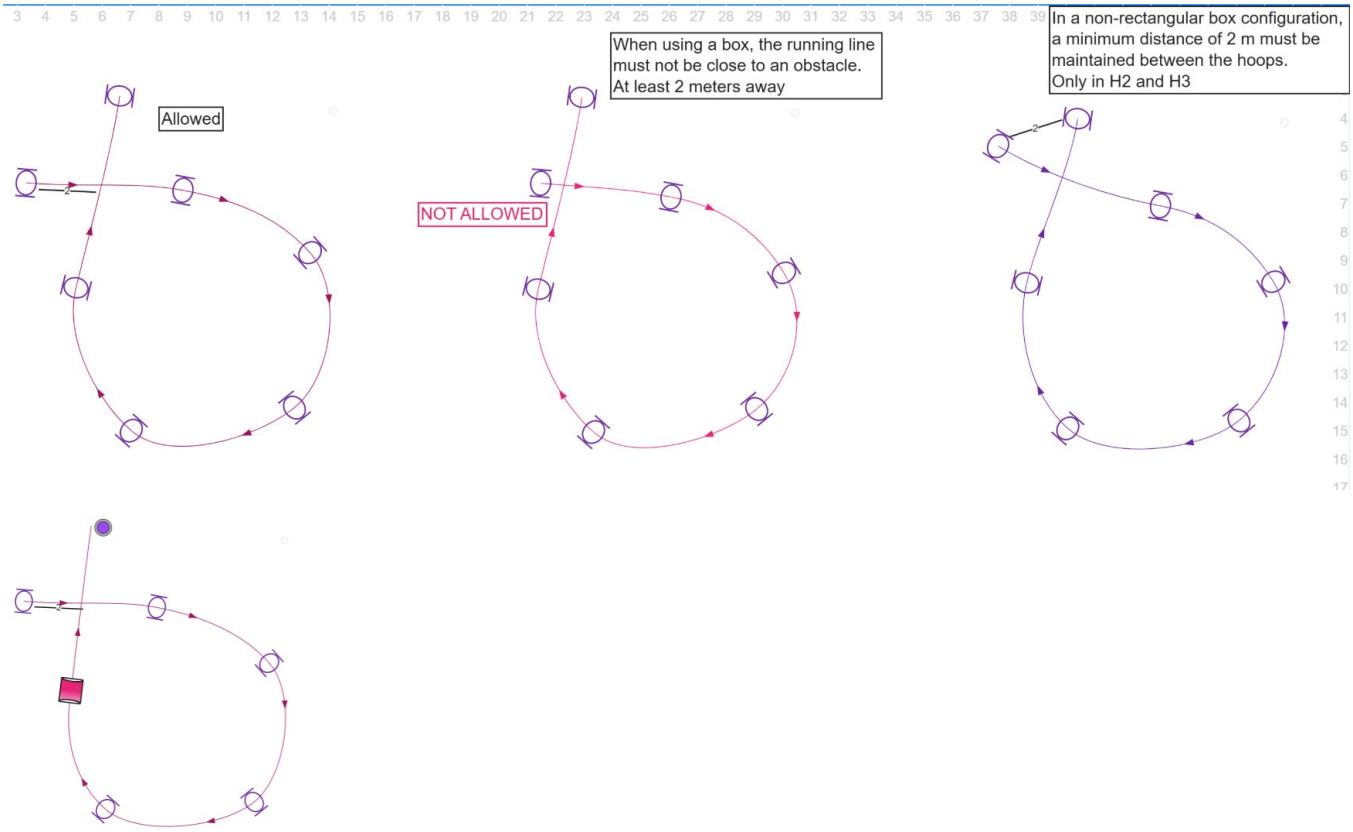
	Hunden skal som udgangspunkt altid passere hegn på ydersiden (udvendig side af førers placering). Ingen dirigeringsfelter, -områder eller -linjer må lægge op til at hundeføreren går på modsatte side af hegnet. Undtagelse: Hvis hundeføreren selv vælger at flytte sig til modsatte side, eller DUL benyttes.
	Det er IKKE tilladt at hegnet skal passeres ved gavlen, det skal altid være på langs af hegnet.

K Back

	Hunden drejer væk fra fører i et retningsskift. Back kan kun benyttes på tønder. Man kan blive mødt af en back på et hegn i andre FCI lande, men det er ikke tilladt i DK.
	I åben/HÅ er det tilladt at anvende ADO fra 2027, og i ADO kan man altid blive mødt af en "back". Man er bedre stillet som hundefører ved at stille sig i ADO, da dette giver bedre point, end hvis man stiller sig i alm. dirigeringsfelt (forudsat selvfølgelig, at hunden er fejlfri). Det er tilladt at designe en bane, med anvendelse af 1 "back" fra alm. dirigeringsfelt i HÅ.

L Boxe

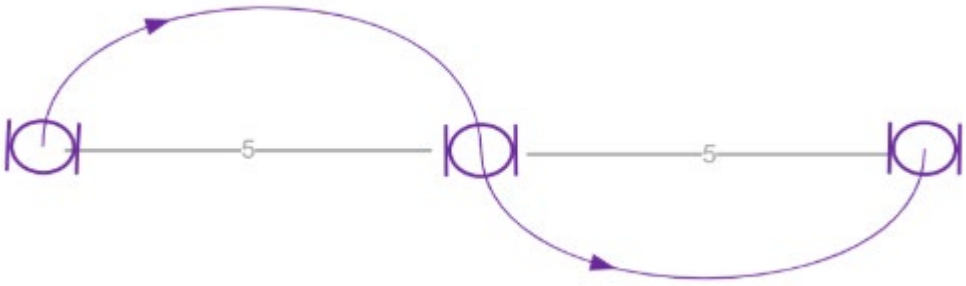
Der er begrænsning på antallet af boxe på en bane.
En box er betegnelsen, hvor hunden krydser løbelinjer, som vist neden for. En box krydses to gange.
Det er også betegnet en box, hvis en tønde eller hegn er involveret.
Max 1 i H1, max 2 i H2 og max 3 i H3.
En box skal gennemløbes to gange. Selv om der er 1 box på en bane giver det i realiteten 2 box-gennemløb. Så derfor er der max-begrænsning.
I en box må løbelinjen ikke ligge tæt op ad en forhindring, se figur fra FCI nedenfor. Der skal være minimum 2 meter fra naturlig løbelinje til forhindringen.



M Endnu ikke godkendte FCI-kombinationer

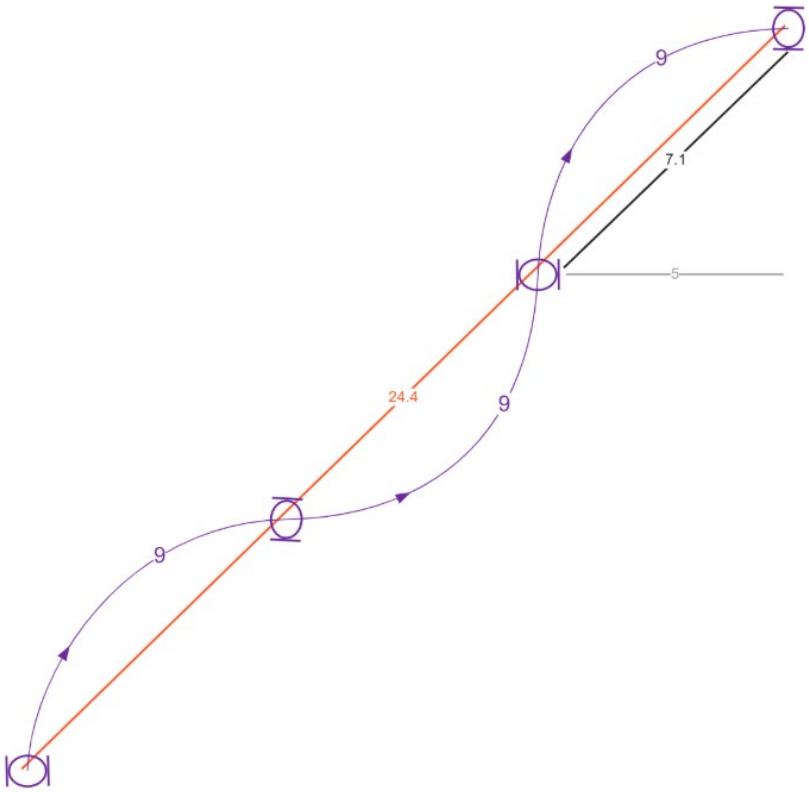
M.1 Wave

Ej tilladt. Wave er endnu ikke en del af hoopers i Danmark. Man kan møde Wave i andre FCI lande.



M.2 Stairs

Ej tilladt. Stairs er endnu ikke en del af hoopers i Danmark.
Man kan møde Stairs i andre FCI lande.

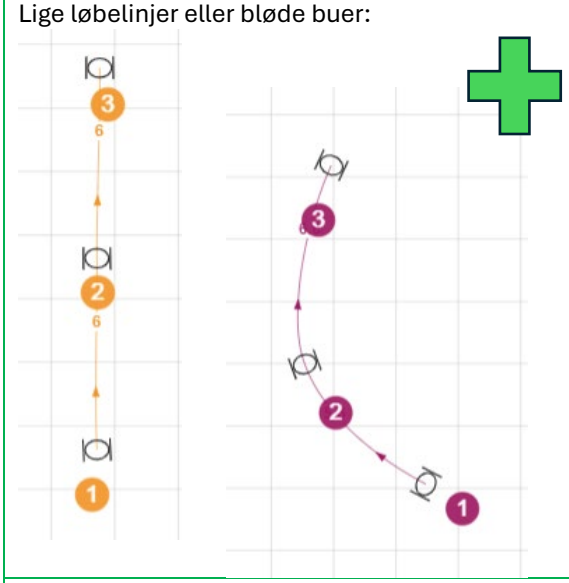


N Eksempler på ønskede og uønskede linjer

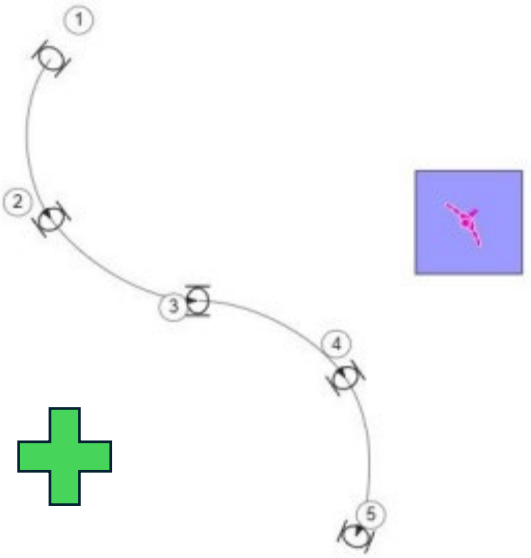
(opsætning af hoops m.v.) i banedesigns m.v.

Ønsket

Lige løbelinjer eller bløde buer:

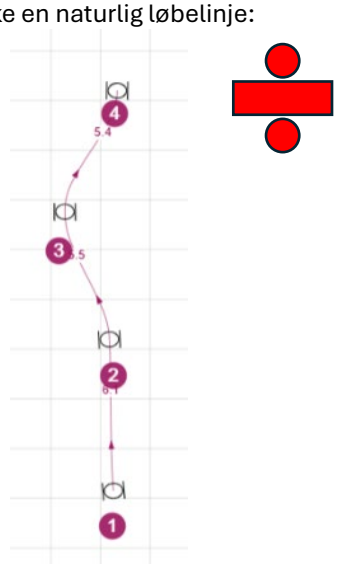


Fra H1 må flowet godt være så fører skal dirigere hunden væk fra sig. Brug det med måde og kun, hvis det giver en naturlig løbelinje for hunden:

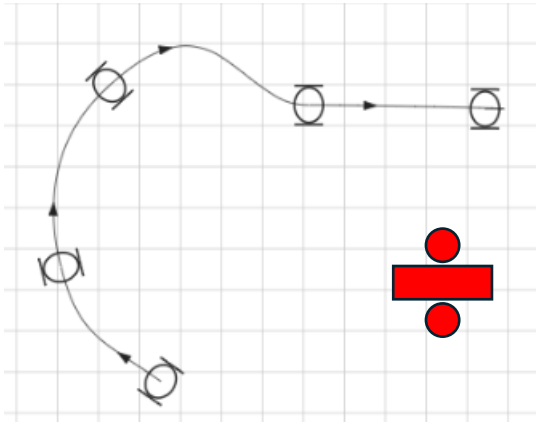


Uønsket

Dette er ikke en naturlig løbelinje:

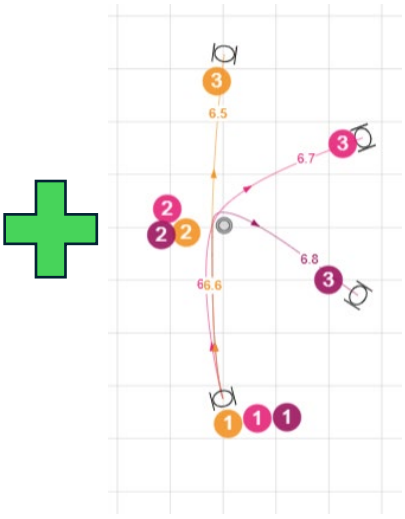


Dette er et eksempel på et ikke acceptabelt design af løbelinje, da hunden skal knækkes ind til et hoop.

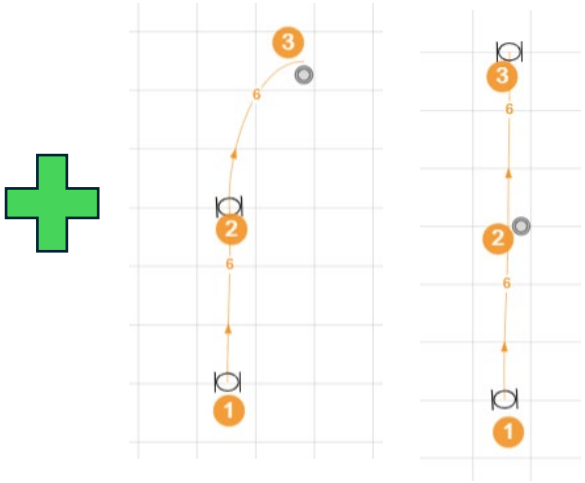


Ønsket

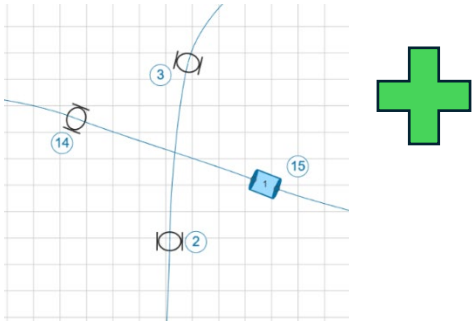
Eksempel på sværhedsgrad fra H2 og H3. Sørg for god afstand mellem valgmulighederne.



Når tønden placeres, skal tønden placeres til siden for hundens naturlige løbelinje:

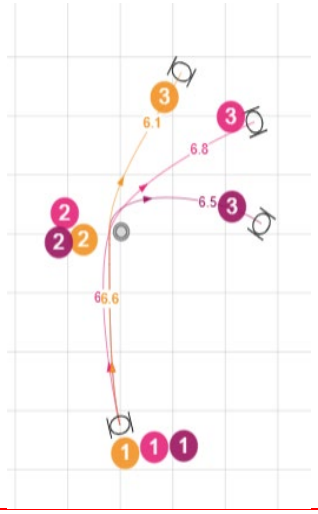


Løbelinjer ved anvendelse af "box", her skal man give god plads mellem forhindringerne og de tværgående løbelinjer:

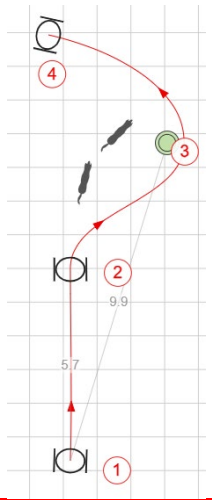


Uønsket

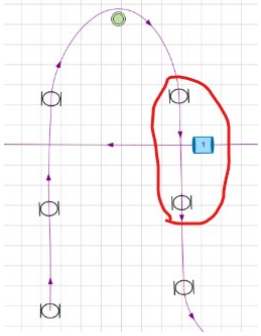
Undgå alt for mange valgmuligheder for hundene, hvor der er kort afstand mellem forhindringerne.



Undgå unaturlige bræk i løbelinjen. Hundens naturlige løbelinje er her rettet mod tønden, hvor den naturligt ville skulle med uret om tønden og dreje til højre.

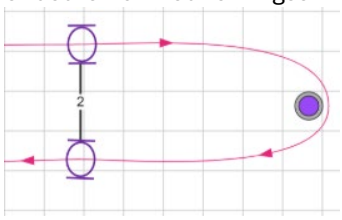


Løbelinjen må ikke ligge for tæt på andre forhindringer som tunnelen i dette eksempel, hvor løbelinjen er lige forbi en tunnelindgang. EJ TILLADT.

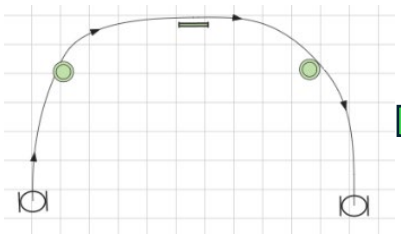


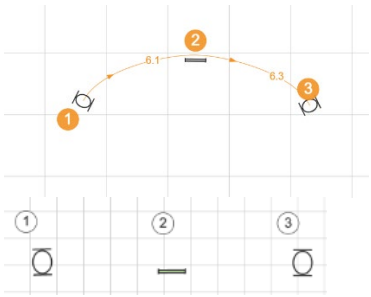
Ønsket

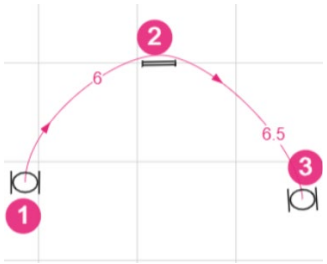
Det er tilladt med kun 2 meter mellem forhindringer, men lav gerne større afstand, fx 5 meter, da det giver et bedre flow ved retningsskift for hunden.



Ønsket løbelinje ved hegn:

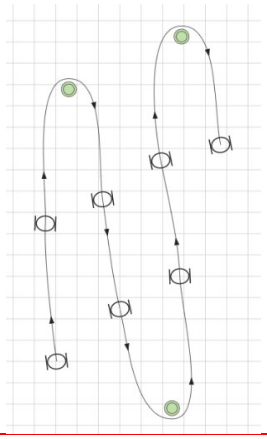




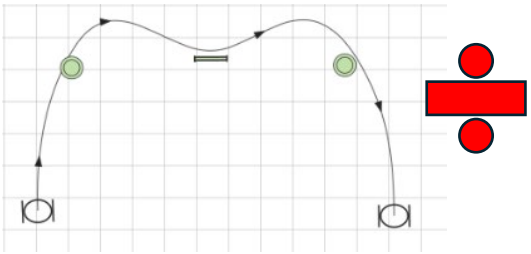


Uønsket

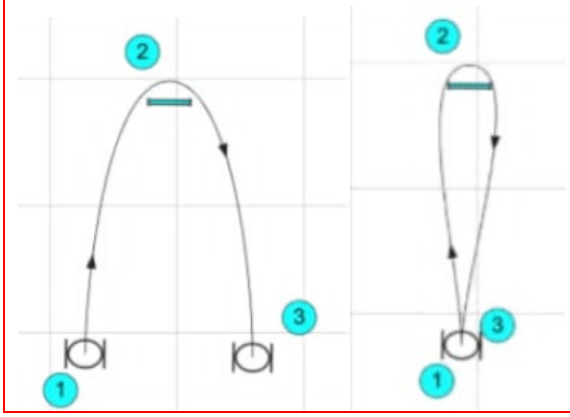
Mange og gentagne skarpe drej på en bane er uønsket, og rigtig mange forhindringer der er tætstående på hinanden.



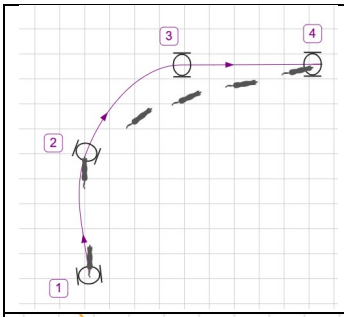
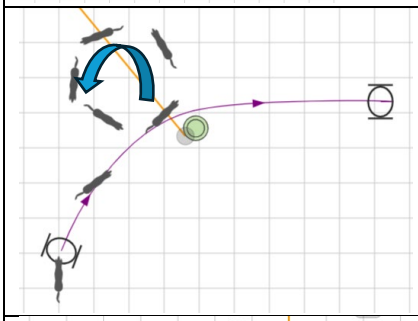
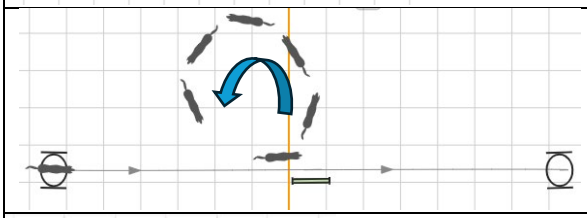
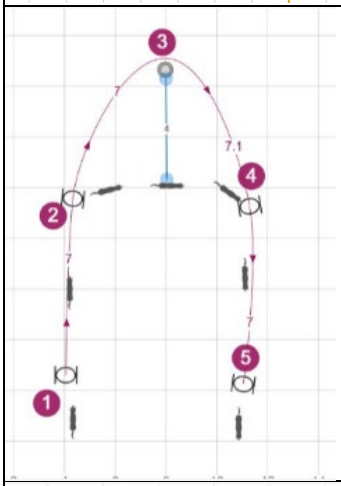
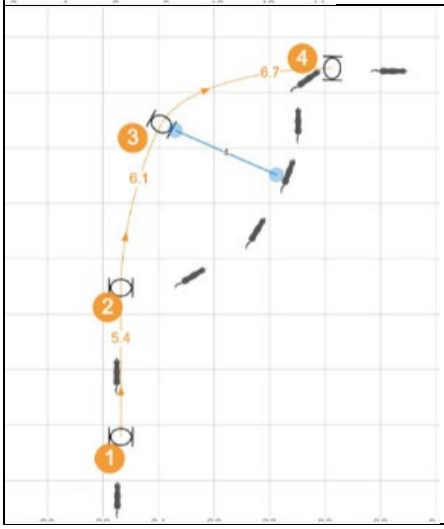
Uønsket løbelinje ved hegn, da hundens naturlige flow vil bevirke, at den skal trækkes ind til hegnet.



P.t. uønsket løbelinje, da hegnet anvendes som retningsskift. Det er muligt, at der i fremtiden kommer lempelige regler for anvendelse af lidt mere drej ved hegnet. Man kan møde retningsskift i udlandet i FCI lande.



Eksempler på en fejl (tidligere kaldet vægringer):

	Hunden mister en hoop: 1 fejl
	Hunden ændrer markant løbelinje: 1 fejl
	Hunden ændrer markant løbelinje: 1 fejl
	Hunden mister en tønde: 1 fejl
	Hunden mister en hoop: 1 fejl Hunden er ikke markant ude af løbelinje, da den har kurs mod næste forhindring.

O Dommeropgaver

O.1 Briefing af deltagere

Hvis der er behov for briefing af deltagere, så kan dommer oplyse (inden en klasse skal starte sin banegennemgang):

- I hvilken side skal deltagerne gå ind og ud af banen
- Hvilket felt/DUL/ADO er der på banen og hvordan er pointene fordelt
- Hvis der kan være tvivl om tønder og hegn, der skal tages på yder eller indersiden.

O.2 Briefing af hjælpere

Hjælperne orienteres om de forskellige opgaver. Det bliver pointeret, at når man er hjælper, at man ikke lader sig forstyrre af deltagere, publikum m.v.
Fungerer en hjælper ikke på sin post, informerer dommer arrangøren og en anden mulighed skal findes.

O.3 Dommersekretær

- Dommersekretær orienteres om, at når en dommer viser en hånd i vejret, er det lig med 1 fejl, og krydses arme er det lig med disk. Det vises, hvordan det noteres.
- Reglerne gennemgås med sekretæren, så alle eventuelle spørgsmål afklares inden start.

O.4 Indsender

- Indsender informeres om, at denne skal kalde 3-5 hunde op ad gangen, så deltagerne i god tid kender rækkefølgen.

O.5 Manuel tidtager

- Tidtager anvises ideel placering på den pågældende bane.
- Tidtager informeres om at tiden skal startes og stoppes når hunden passerer igennem henholdsvis starthoop og igennem sluthoop. (ikke når den løber forbi, da det er en tidligere regel).

O.6 Linjeansvarlig

- Linjeansvarlig anvises ideel placering på den pågældende bane.
- Dommer orienterer linjeansvarlig om, hvilke signaler, der gives fra linjeansvarlig til dommersekretær.
- Er den linje-ansvarlige i tvivl om HF har overtrådt, så skal der dømmes til HF's fordel.
- Fører skal være trådt ud af feltet med en fod (som skal være i jorden), for at det gælder som overtrådt.

O.7 Inden stævnet

Inden dommer accepterer en dommerinvitation, bør dommer få oplyst hvilke klasser, antal løb og antal deltagere. Samtidig bør det oplyses, hvor mange dommere, der skal dømme til konkurrencen og hvem de andre dommere er.
Foruden ovenstående er det en god idé at dommer spørge ind til følgende:

- Bruges der elektronisk tid? Kan det håndtere at start og slut er samme hoop?
- Hvilke forhindringer er der? Hvor mange er der og overholder de alle gældende regler?
- Er der en målepind til at måle hundene?
- Er der målehjul til at måle banen?

- Hvad aftales der med kørselsafregning samt eventuel overnatning?
- Kan man evt. løbe med egen hund?
- Skal der laves baner til store og små hunde i hver klasse, eller løber de samme banedesign?

P Etik hos dommer og udøver

Oplever dommer usportslig opførsel blandt deltagere/hunde, skal dommer altid gribe ind. Eventuelle indrapporteringer skal ske skriftligt til:
DKK: Arrangøren samt udvalgssekretær på dagen.
DcH: Arrangøren samt udvalget hoopers@dch-danmark.dk.

Som dommer forventes det, at man har en fornuftige attitude såvel ude til stævner (gælder uanset om man er dommer, deltager eller tilskuer) som på træningspladsen eller på de sociale medier.
Henvender folk sig til en dommer så bedes dommer forholde sig neutralt i situationen.

Dommer bør ikke stå og tale med andre, mens vedkommende dømmer eller hvis dommer passer en anden hjælpertjans.

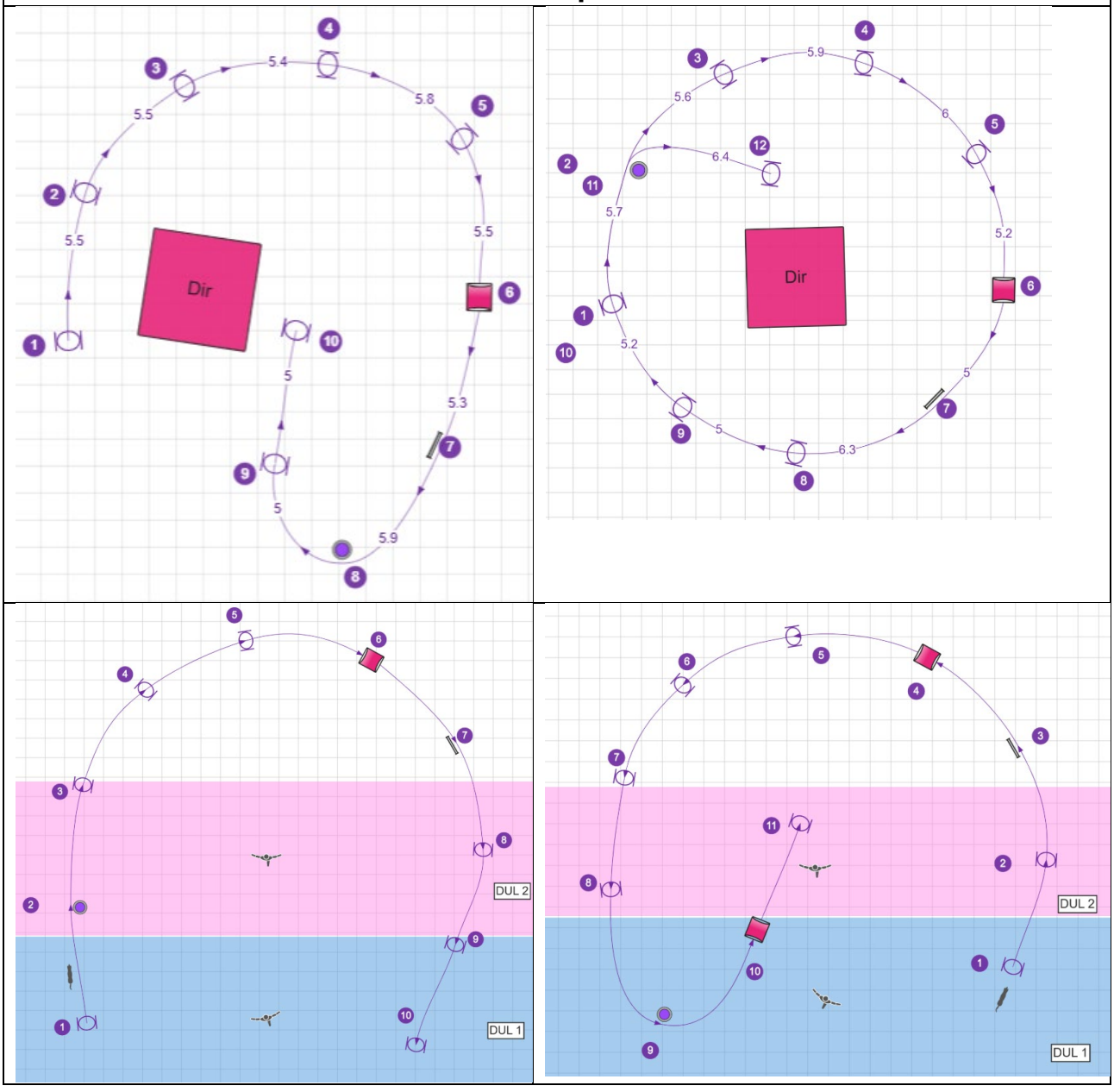
Ved klager over bedømmelsen er dommerens afgørelse inappellabel. Øvrige klager skal ske skriftligt og fremlægges for den stævneansvarlige på stævnedagen. Klager modtaget senere end på stævnedagen behandles som udgangspunkt ikke.

Q Diverse

Legetøj indflettet i hundens line (fx lidt pels) betragtes ikke som synligt legetøj. Synligt legetøj er fx en bold i snor.

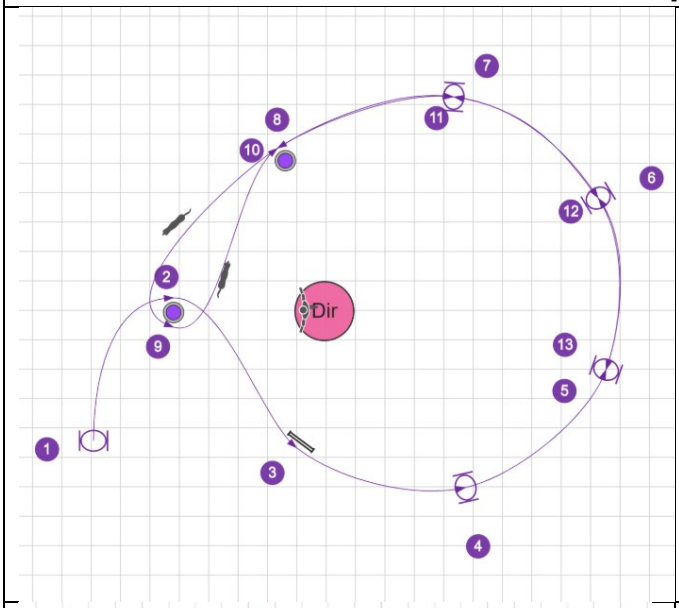
R H0 Baneniveau/sværhedsgrad

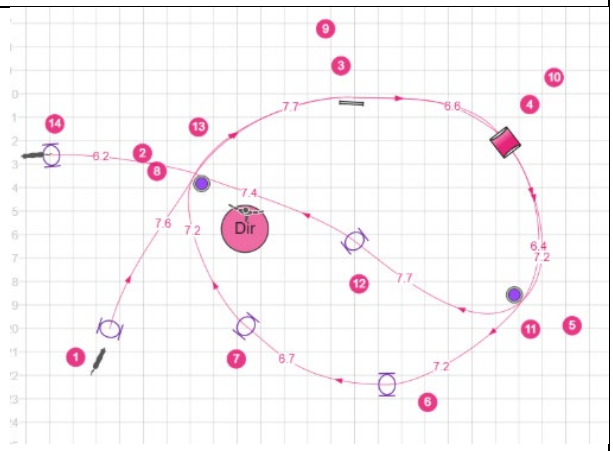
Eksempler

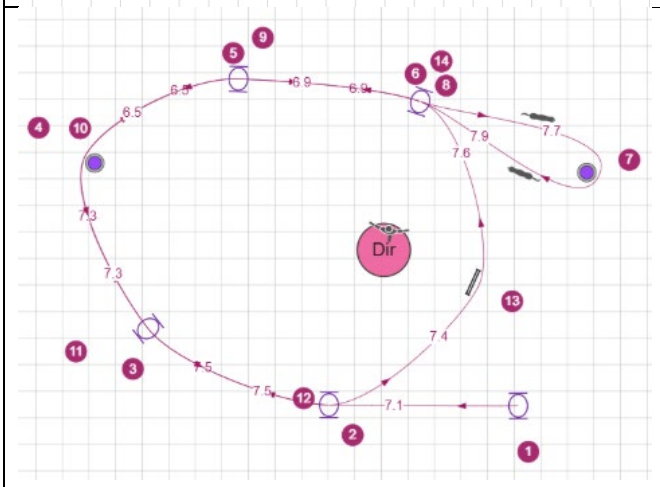


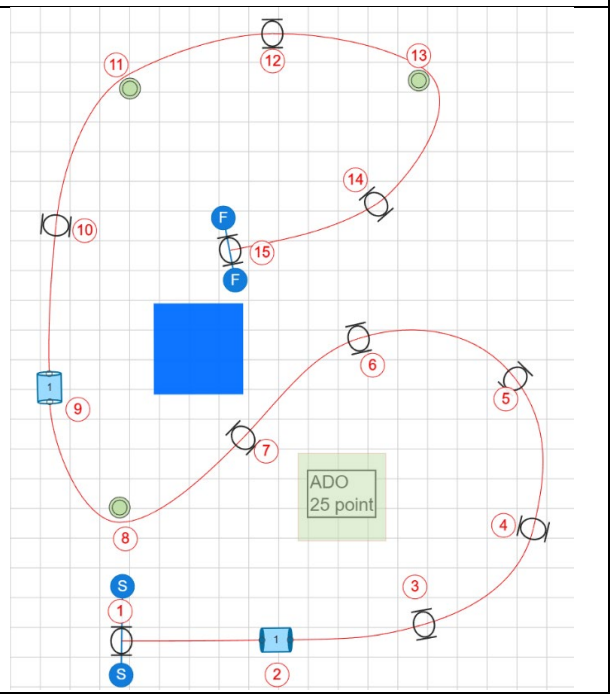
S H1 / HÅ / Hold baneniveau/sværhedsgrad

Eksempler



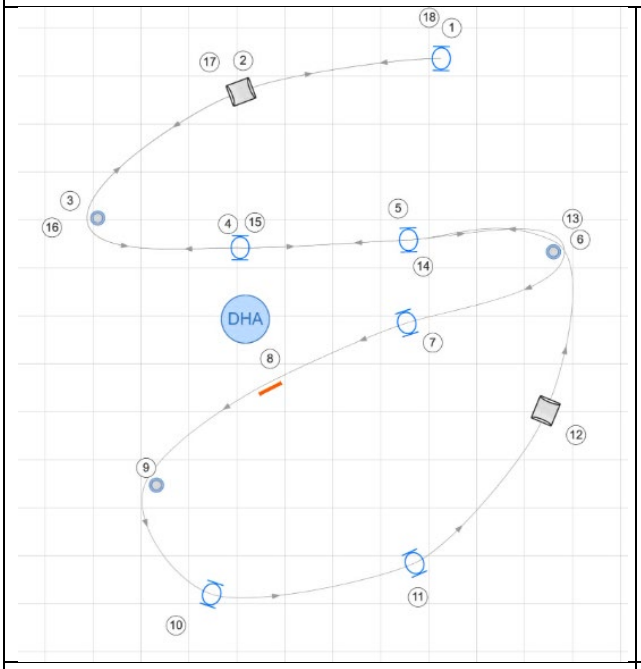


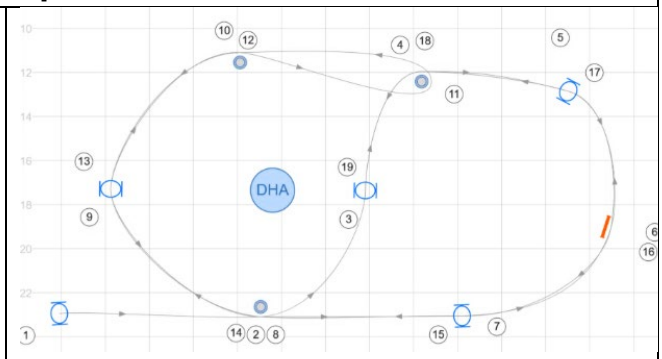




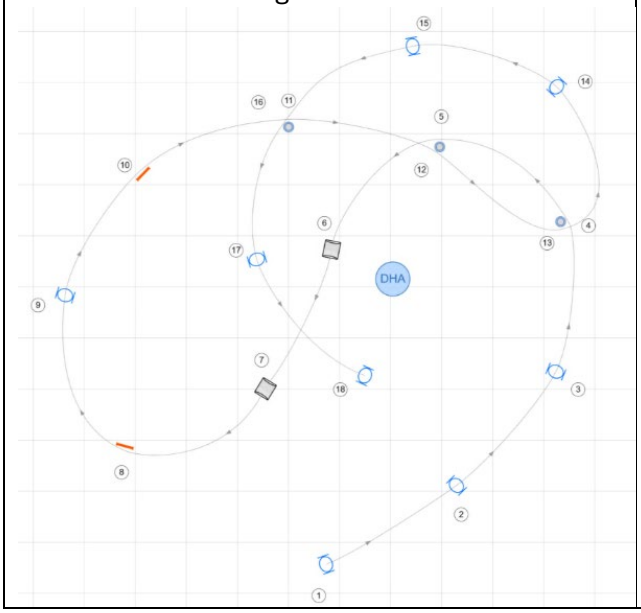
T H2 baneniveau/sværhedsgrad

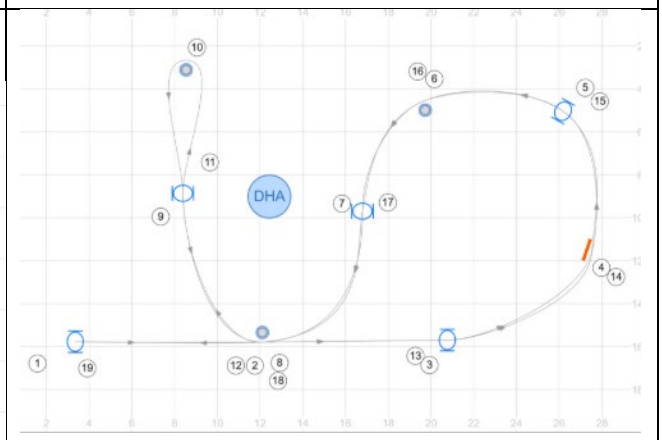
Eksempler





Til den svære side af en H2, dette er absolut maximum sværhedsgrad





U H3 baneniveau/sværhedsgrad

Eksempler

