

REGULAMIN AGILITY

CENTRALNY ZWIĄZEK KYNOLÓGICZNY (S.C.C.)

F. C. I.

A. ZALECENIA OGÓLNE

Krajowe Organizacje Kynologiczne zachęcamy do propagowania uprawiania AGILITY w duchu i zgodnie z regulaminem ustalonym przez F.C.I.

B. REGULAMIN AGILITY S.C.C. I F.C.I.

Wstęp

AGILITY jest dyscypliną otwartą dla wszystkich psów.

Konkurencja ta polega na pokonaniu przez psy różnych przeszkód, podczas której psy muszą wykazać się inteligencją i zwinnością. Chodzi tu o zabawę kształcącą i sportową, która ułatwia dobrą orientację psa w społeczeństwie. Dyscyplina ta wymaga dobrej harmonii pomiędzy psem a jego właścicielem i zmierza do doskonałego porozumienia w ich ekipie. Jest więc niezbędne, aby uczestnicy znali elementarne podstawy szkolenia i posłuszeństwa.

Parcours

Parcours jest skomponowany z przeszkód, których sposób ustawienia w terenie sprawia, że trasa parcoursu jest mniej lub bardziej skomplikowana, mniej lub bardziej szybka.

Parcours powinien zostać pokonany przez psa w określonym czasie i zgodnie z ustaloną kolejnością przeszkód.

1. ZASADY OGÓLNE

- teren niezbędny do rozstawienia parcours`u w AGILITY powinien mieć wymiary min. 20 m x 40 m . W przypadku ustawienia jednocześnie dwóch parcours`ów należy je szczelnie oddzielić za pomocą bariery lub oddalić ringi od siebie o ok. 10 m .
- trasa parcours`u powinna mieć długość 100 m - 200 m i zależnie od kategorii zawodów 12 do 20 przeszkód, w tym 7 przeszkód do pokonania skokiem.
- przeszkody podwójne (do pokonania jedym skokiem) mogą mieć maks. 0,55m (Stand.) i 0,35m (Mini).
- kombinacje dwóch lub więcej przeszkód będą liczone jako jedna przeszkoda, ale każdy element będzie oceniany niezależnie. Odległość pomiędzy elementami powinna wynosić max. 5 kroków (ok. 3,5m). Kombinacje mogą być ustawione tylko z przeszkód z poprzeczkami spadającymi.
- odległość pomiędzy dwiema kolejnymi przeszkodami powinna wynosić 5-7 m.

2. TRASA PARCOURS`U

Trasa parcours`u jest całkowicie pozostawiona wyobraźni sędziego, ale powinna obowiązkowo zawierać co najmniej dwie zmiany kierunku. Przed rozpoczęciem prób sędzia sprawdza, czy oddane do jego dyspozycji przeszkody są regulaminowe, następnie ustala parcours i przekazuje organizatorom plan celem ustawienia przeszkód zgodnie z określoną trasą. Sędzia kontroluje rozstawienie przeszkód i odległości. Właściwie pomyślana trasa powinna pozwolić psu na swobodne wykonywanie ewolucji, bez potrąceń. Aby uniknąć błędów na przeszkodach należy odnaleźć właściwą równowagę pomiędzy dokładnością a szybkością psa. Zalecane jest częste modyfikowanie trasy i pozycji przeszkód, aby uniknąć mechanicznego pokonywania przez psa.

3. PRZEBIEG KONKURSU

Niedozwolony jest jakikolwiek trening na parcours`e konkursowym. Dopuszczalne jest wyłącznie rozpoznanie trasy przez przewodnika bez psa. Przed rozpoczęciem każdej próby sędzia zbiera konkurentów, aby zakomunikować im szczegóły dotyczące tej próby, Standardowy Czas Parcours`u (T.P.S.) i Maksymalny Czas Parcours`u (T.M.P.). Standardowy Czas Parcours`u (T.P.S.)

Podstawowym kryterium przy określaniu T.P.S. jest prędkość w metrach na sekundę wybrana na pokonanie parcours`u. Prędkość pokonywania parcours`u mieści się w granicach 1,8 do 3,5 m/s. T.P.S. otrzymamy dzieląc dokładną długość trasy przez prędkość w metrach na sekundę.

Przykład

Dla toru o długości 150 m i średniej prędkości 2,5 m/s T.P.S. wynosi $150 / 2,5 = 60$ sekund

Maksymalny Czas Parcours`u (T.M.P.)

Na ogół sędzia wyznacza T.M.P. jako podwójny T.M.P. . Dla T.P.S. 60 sek. T.M.P. wynosi 120 sek . T.M.P. nie może być mniejszy niż 1,5 T.P.S. .

Przebieg próby

Przewodnik wchodzi na parcours i ustawia psa poza linią START (pies stoi, siedzi lub waruje). Odpina smycz, zdejmując obrozę (której noszenie jest niedozwolone w czasie konkursu ze względów bezpieczeństwa).

Przewodnik podcza trwania konkursu nie może niczego trzymać w rękach. Może on zająć pozycję w wybranym miejscu parcours`u. Wydaje on swojemu psu komendę do startu na znak sędziego, który włącza stoper w chwili

przekroczenia przez psa linii startu. Dozwolone jest używanie sygnałów dźwiękowych i różnych komend przez cały czas trwania parcours`u. Począwszy od sygnału startowego Przewodnik naprowadza swego psa na przeszkody w przewidzianej kolejności, zabronione jest dotykane psa czy przeszkód. Koniec parcours`u i pomiaru czasu następuje po przekroczeniu przez psa linii mety. Niedozwolone jest pokonywanie przez Przewodnika przeszkód. Po skończeniu przebiegu Przewodnik podchodzi do psa, bierza go na smycz i opuszcza teren prób.

PRZESZKODY

Przeszkody zatwierdzone przez F.C.I. :

stacjonaty	huśtawka	opona
wiadukt lub mur	palisada	skok w dal
stół	ślalom	rzeka
tunel sztywny	kładka	tunel elastyczny

Przeszkody nie powinny stanowić dla psa żadnego niebezpieczeństwa i powinny być zgodne z załączonymi schematami.

Przeszkody powinny mieć następujące wymiary :

STACJONATY

- pojedyncze

Tab.1.

Przeszkody mogą być różnie zabudowane pomiędzy żerdziami :

- z drążkami (drążki metalowe i PCV nie polecane)
- płaszczyzny pełne
- płaszczyzny z prześwitem
- płaszczyzny z miotł, które w górnej części mają zawsze drążek (z wyjątkiem hyrd, które nie muszą mieć drążka).

- podwójne

Tworzone są przez zestawienie pojedynczych, ustawionych od najmniejszego do największego, przy czym różnica wysokości pomiędzy kolejnymi płótkami wynosi 20 - 25cm.

Tab.2.

Długość skoku nie może przekraczać:

Tab.3.

WIADUKT

Tab.4.

Szerokość min 120 cm , grubość muru ok. 20 cm . Płaszczyzna pełna zawiera 1 lub 2 otwory w kształcie tunelu . W górnej części muru umieszczone są elementy usuwalne.

STÓŁ

Powierzchnia min. 0,90 x 0,90 m , max. 1,20 x 1,20 m

Wysokość:

Tab.5.

Stół musi być stabilny z powierzchnią przeciwpoślizgową.

KŁADKA

Wysokość : min 1,20 m , max 1,35 m

Szerokość deski : min 30 cm ; max 40 cm

Długość każdego elementu : min 3,60 m ; max 4,20 m .

Powierzchnie ramp mają małe listewki przybite w regularnych odstępach (co 25cm) , aby ułatwić poruszanie się i uniknąć poślizgów. Dolne części ramp powinny być pomalowane na długość 90 cm , od ziemi, aby zaznaczyć " strefę kontaktu" . Listewka nie może być umieszczona w górnych granicach tej strefy , ale co najmniej o 10 cm .

HUŚTAWKA

Szerokość : min. 30 cm , max. 40 cm

Długość: min. 3,65 m, max. 4,25 m

Wysokość osi centralnej (podstawy) w stosunku do ziemi równa jest 1/6 długości deski

Przykład : dla długości 3,65 m wysokość 60 cm , dla długości 4,25 wysokość 70 cm

Strefy kontaktu jak przy kładce.

Huśtawka powinna być stabilna i przeciwpślizgowa. Do użytku w Mini Agility (F.C.I.) i w kategorii A (S.C.C.) przewiduje się umieszczenie przeciwwagi, ułatwiającej kołysanie.

PALISADA

Złożona jest z dwóch elementów

Szerokość min. : 0,90 m , w dolnej części może wynosić 1,15 m .

Punkt najwyższy względem podłoża :

Tab.6.

Rampy wyposażone są w listewki przybite w regularnych odstępach (co 25 cm), aby ułatwić dostęp i uniknąć poślizgów.

Dolne części ramp powinny być pomalowane na wysokość 106 cm od ziemi, aby zaznaczyć "strefę kontaktu". Listewka nie może być umieszczona na górnej granicy strefy, ale oddalona co najmniej o 10 cm . Wierzchołek palisady nie może stwarzać dla psa żadnego niebezpieczeństwa, w razie potrzeby umocowujemy ochronną kauczukową "dachówkę".

ŚLALOM

Ilość słupków : 8, 10 lub 12

Wysokość 1 m

Przerwy pomiędzy słupkami : 50 - 65 cm

TUNEL SZTYWNY

Średnia wewnętrzna : 60 cm

Długość 3-6 m

Giętki, pozwala na ukształtowanie jednego lub kilku zakrętów.

TUNEL ELASTYCZNY

Wejście w postaci sztywnego łuku, część sztywna długości 90 cm

Wysokość: 60 cm. Szerokość : 60 - 65 cm

Wejście z elastycznego materiału, długości 3 - 3,5 m. Średnica : 60 - 65 cm .

OPONA

Średnica otworu : min. 38 cm , max. 60 cm .

Odległość osi opony od ziemi:

Tab.7.

Dolna wewnętrzna część opony powinna być wypełniona ze względów bezpieczeństwa. Wysokość zawieszenia opony powinna być regulowana systemem łańcuchów lub sznurów, sztywne ustawienie wysokości jest wykluczone.

SKOK W DAL

Złożony jest z elementów (od 3 do 5) oddalonych jeden od drugiego tak, aby osiągnąć skok o długości :

- kategoria A (S.C.C.) i Mini Agility (F.C.I.) 0,60-0,75 m

- kategoria B/D/C (S.C.C.) i Standard Agility (F.C.I.) 1,20-1,50 m

Długość elementów min. 1,20 m

Wysokość najwyższego : 28 cm; najniższego 15 cm

Szerokość elementów 15 cm, lekko nachylone.

Cztery rogi oznaczone są palikami wysokości około 1,20 m, dodatkowo zabezpieczone górnice niezależne.

RZEKA

Powierzchnia tafli wodnej : 1.20 m x 0,75 m

Długość skoku :

- kategoria A (S.C.C.) i Mini Agility (F.C.I.) 0,75 m

- kategoria B/D/C (S.C.C.) i Standard Agility (F.C.I.) 1,20 m

Wysokość rzeczki max. 10 cm .

Przeszkoda ta posiada wyłącznie jedną niską stacjonatę z poprzeczki, która jest zawsze zainstalowana na początku przeszkody. Wysokość płotka :

- kategoria A (S.C.C.) i Mini Agility (F.C.I.) 20 cm

- kategoria B/D/C (S.C.C.) i Standard Agility (F.C.I.) 40 cm

Cztery rogi oznaczone są palikami o wysokości około 1,20 m, dodatkowo zabezpieczonymi górnice niezależnie.

ŚĘDZIOWANIE

Wszystkie oceny są nieodwołalne.

1.ZASADY OGÓLNE

Celem parcours`u jest pokonanie przez psa całości przeszkód w odpowiedniej kolejności, bez popełniania błędów, mieszcząc się w limicie T.P.S. . Niemniej T.P.S. jest tylko podstawowym wskaźnikiem i w żadnym przypadku nie może być uznawany za naczelne kryterium.

Parcours AGILITY nie jest wyścigiem szybkości, ale zręczności. W przypadku ex aequo wygrywa ten pies , który popełnił mniej błędów na przeszkodach. W przypadku jednakowych błędów na przeszkodach o klasyfikacji decyduje lepszy czas. Jeśli dwa psy mają taką samą ilość błędów na przeszkodach i taki sam czas, sędzia może zarządzić dodatkowy bieg.

2. PUNKTY KARNE

Stosowane są dwa rodzaje punktów karnych:

- za błędy na parcours`e
- za przekroczenie T.P.S.

a) Przekroczenie T.P.S.:

- 1 punkt karny za 1 sek.

b) Błędy w kolejności ogólnej:

- za przejście przewodnika pomiędzy słupkami startu lub mety po 5 pkt. Na starcie chronometr włączony jest z chwilą przejścia przewodnika pomiędzy słupkami
- za dotknięcie przeszkody przez przewodnika - każdorazowo 5 pkt. karnych
- za dotknięcie psa - każdorazowo 5 pkt. karnych

c) Błędy na przeszkodach:

każdy błąd powoduje 5 pkt. karnych

- zrzutki - błąd jest liczony za każdym razem, jeśli element upada, nawet po przejściu psa, ale tylko do skoczenia następnej przeszkody.

- odmowy (wyłamania), zatrzymanie się psa przed przeszkodą, obejście przeszkody bokiem , odejście od przeszkody tak, że pies musi wykonać półobrót aby ją pokonać, skok pomiędzy ramą a oponą, pies pokonuje skok w dal idąc. Pies wsuwa głowę lub łapę w wejście do tunelu i cofa się.

- strefa kontaktu: na polisadzie, huśtawce, kładce pies musi postawić przynajmniej jedną łapę w strefie kontaktu, zarówno przy wchodzeniu jak i schodzeniu z przeszkody. Każdy błąd kosztuje 5 pkt. karnych.

W przypadku odmowy przewodnik musi zawrócić swojego psa na przeszkodę, na której nastąpiła odmowa (wyłamanie), jeśli nie pies będzie wykluczony z konkursu.

To samo dotyczy slalomu, gdzie przewodnik powinien natychmiast zawrócić do miejsca, gdzie popełnił błąd. W przypadku innych błędów - upadków przed przeszkodą, zrzutek lub niezaliczenie stref kontaktu pies ma doliczone punkty karne, ale kontuuje parcours.

d) Błędy specyficzne dla przeszkody

STÓŁ

Pies powinien zaznaczyć 5 sek. zatrzymania na stole, obowiązkowo w pozycji:

- 1 stopień: pozycja "waruj"

- 2 i 3 stopień: pozycja "waruj" , "siad" lub "stój" zależnie od wyboru sędziego, ale jednakowa dla wszystkich konkurentów.

Jeśli pies opuszcza stół w czasie krótszym niż 5 sek. i przed rozkazem sędziego otrzymuje 5 pkt. karnych, pies powinien wrócić na stół, aby dokończyć swoje 5 sek., w przeciwnym wypadku zostaje wyeliminowany. Odliczanie 5 sek. rozpoczyna się z chwilą przyjęcia przez psa właściwej pozycji. Przerwane jest ono, jeśli pies zmienia pozycję i kontynuowane, kiedy wraca do właściwej pozycji. Pokonanie tej przeszkody jest możliwe z trzech stron A, B, i C.

Jeśli pies mija stół i wskakuje od strony D, dolicza się punkty karne jak za wyłamanie, ale nie jest wykluczony z konkurencji. Jeśli pies ześlizguje się ze stołu i wskakuje od strony D, dolicza mu się punkty karne za błąd, ale nie jest wykluczony z konkurencji. Jeśli pies przechodzi pod stołem, jest to traktowane jako odmowa.

KŁADKA

Pies, który zeskakuje z przeszkody zanim czterema łapami dotknał części obniżającej się jest karany jak za odmowę - 5 pkt. karnych

HUŚTAWKA

Pies, który zeskakuje z huśtawki, zanim przekroczy oś, czyli zanim przeważą deski jast karany jak za odmowę - 5 pkt. karnych.

Huśtawka powinna koniecznie dotknąć ziemi zanim pies z niej zejdzie jeżeli nie - 5 pkt. karnych.

PALISADA

Pies, który zeskończy z części wznoszącej zanim postawi cztery łapy na części opadającej, jest karany jak za odmowę - 5 pkt. karnych

SLALOM

Na starcie pierwszy słupek powinien znajdować się po lewej stronie psa, drugi po jego prawej stronie itd.

- Jeśli pies startuje nieprawidłowo jest karany jak za odmowę
- Jeśli ominie jedną bramkę jest karany jak za odmowę
- Jeśli ominie jedną bramkę jest karany jak za błąd

W każdym przypadku przewodnik powinien natychmiast poprawić psa, odprowadzając go na miejsce, gdzie popełnił błąd. Slalom jest jedyną przeszkodą, na której pies musi powrócić do miejsca popełnienia błędu. Pociąga to za sobą także punkty karne za czas. W związku z tym każde niewłaściwe rozpoczęcie jest karane jak odmowa (5 pkt. karnych), natomiast błędy w samym slalomie ograniczone są do 5 pkt. karnych.

Maksymalna liczba punktów karnych wynosi 15 pkt. karnych (2 odmowy - 10 pkt. plus jeden lub więcej błędów - 5 pkt.)

W przypadku złego wyjścia ze slalomu pies musi wrócić i prawidłowo przejść ostatnią bramkę. Jeśli przewodnik zlekceważy to i każe pokonać psu następną przeszkodę, zostaje wykluczony z konkurencji.

SKOK W DAL

Skok w poprzek przeszkody lub przejście obok niej są traktowane jako odmowa i karane - 5 pkt.

Dotknięcie, odwrócenie lub postawienie łapy pomiędzy elementami jest karane jako błąd - 5 pkt.

Przejście przez skok w dal traktowane jest jak odmowa i karane - 5 pkt.

RZEKA

Porównywalna do skoku w dal jest uzupełniona niskim płotkiem, ustawionym zawsze na początku przeszkody.

Punkty karne - jak przy skoku w dal. Jeśli pies dotyka łapą powierzchni wody dolicza mu się - 5 pkt. karnych

KOMBINACJE DWÓCH LUB TRZECH PRZESZKÓD

Każdy element kombinacji jest oceniany niezależnie. Odmowy i zrzutki oceniane są na każdej przeszkodzie. W przypadku odmowy na którymkolwiek z elementów należy powtórzyć całość kombinacji.

3. WYKLUCZENIE Z KONKURENCJI

- niewłaściwe zachowanie wobec sędziego
- brutalne traktowanie psa
- przekroczenie maksymalnego czasu parcours`u (T.M.P.)
- trzecia odmowa na przeszkodzie w trakcie tego samego parcours`u
- pomylenie kolejności przeszkód
- ominięcie jednej przeszkody
- pokonanie przeszkody w niewłaściwym kierunku
- pokonywanie przeszkód przez przewodnika
- doping w ręku przewodnika
- zawracanie psa na linię startu po przekroczeniu przez niego linii startu, bez zezwolenia sędziego
- noszenie obroży przez psa
- "zaprzestanie" parcours`u bez komendy sędziego
- pies opuszcza teren i jest poza kontrolą przewodnika

Wykluczenie pociąga za sobą dyskwalifikację i natychmiastowe opuszczenie parcours`u przez przewodnika i jego psa. Wykluczenie ogłasza sędzia gwizdkiem lub inną komendą. Wszystkie nieprzewidziane wypadki są rozstrzygane przez sędziego, który musi wykazać się obiektywizmem wobec wszystkich zawodników .

4. PRZYPADKI SIŁY WYŻSZEJ

Z dwóch powodów niezależnych od woli przewodnika - przewrócona przeszkoda, zaplątanie tkaniny elastycznego tunelu - sędzia może zatrzymać przewodnika i psa, oraz przerwać pomiar czasu. Przebieg kontynuowany jest od miejsca, gdzie został przerwany. Wszystkie punkty karne, otrzymane wcześniej, pozostaną ważne.

SKALA OCEN

Na próbach przyznawane są następujące oceny:

- od 0 do 5,99 pkt. karnych - **doskonała**
- od 6 do 15,99 pkt. karnych - **bardzo dobra**
- od 16 do 25,99 pkt. karnych - **dobra**
- od 26 pkt. karnych - **nie klasyfikowany**

Poprzez łączną ilość pkt. karnych należy rozumieć błędy na przeszkodach i punkty za przekroczenie czasu T.P.S.

Świadectwo AGILITY F.C.I. jest przyznawane psu, który otrzymał 3 oceny doskonałe na 3 konkursach AGILITY 1-wszego stopnia od dwóch różnych sędziów.

PUNKTACJA

W klasyfikacji bierze się pod uwagę :

1. Całkowitą liczbę punktów karnych (błędy i czas)
2. Jeżeli dwa psy mają jednakową całkowitą liczbę punktów karnych wygrywa ten, który ma mniej punktów karnych na parcours'e.
3. W przypadku jednakowej całkowitej ilości punktów karnych i punktów karnych na parcours'e decyduje czas przebiegu.

Przykład (dla T.P.S. wynoszącego 60 sekund):

Numer	Punkty karne za parcours	Czas	Punkty karne za czas	Suma punktów karnych	Klasyfikacja
7	5	58,71	0,00	5	III
12	0	65,00	5,00	5	I
18	5	57,25	0,00	5	II
4	0	68,32	8,32	8	IV
15	10	59,17	0,00	10	VI
2	5	65,00	5,00	10	V

ORGANIZACJA KONKURSU

Kluby, które chcą organizować próby AGILITY powinny :

1. Dysponować ograniczonym terenem minimum 20 x 40 m
Teren nie powinien przedstawiać żadnego niebezpieczeństwa dla psa, ani dla przewodnika na całym parcours'e (teren bez dziur, potłuczonego szkła itp.)
2. Wybrać sędziego upoważnionego przez jego Krajową Organizację Kynologiczną i uznanego przez F.C.I.
3. Przewidzieć obecność osób niezbędnych do prawidłowego przebiegu konkursu:

1 Asystent sędziego	pozwoli to sędziemu nie tracić z oczu ćwiczącego psa. Asystent notuje punkty karne ogłaszane przez sędziego
2 osoby do pomiaru czasu	jeden pomiar oficjalny, drugi kontrolny
2 komisarzy terenu	mają oni za zadanie poprawianie przewróconych przeszkód i rozciąganie po przejściu każdego psa elastycznego tunelu
2 sekretarzy (minimum)	przepisują oni wyniki na karty ocen, ustalają klasyfikację i wypełniają karty pracy

Należy przewidzieć ekipę 6 osób, celem zapewnienia montażu i rozmieszczenia przeszkód według wskazówek sędziego. Ustalona jest także karta pracy przez S.C.C.

WARUNKI OGÓLNE DOPUSZCZENIA DO KONKURSU

W konkursie mogą brać udział :

- a) Oficjalne próby AGILITY zatwierdzone przez F.C.I. liczące się do przyznania świadectwa AGILITY i do eliminacji do Championatu F.C.I.. Psy wszystkich ras w wieku powyżej 15 miesięcy, wpisane do ksiąg Rodowodowych uznanych przez F.C.I. i członkowie klubu Krajowej Organizacji Kynologicznej zrzeszonej w F.C.I. Uczestnicy powinni posiadać kartę pracy, wydaną przez ich Krajową Organizację Kynologiczną; w karcie tej zapisane będą wyniki konkursów.
- b) Próby nie zatwierdzone: wszystkie psy powyżej 15 miesięcy rodowodowe lub bez rodowodu, ale obowiązkowo tatuowane, członkowie klubu Krajowej Organizacji Kynologicznej zrzeszonej w F.C.I.

W próbach nie mogą brać udziału :

- suki szczenne
- suki w cieczce
- psy chore lub zranione

Psy pochodzące (lub jadące) do/z regionów objętych wścieklizną muszą posiadać ważne świadectwo szczepienia przeciwko wściekliznie.

Przewodnik powinien być członkiem klubu zrzeszonego w jego Krajowej Organizacji Kynologicznej. W przypadku ekip zagranicznych pies i przewodnik muszą posiadać świadectwo przynależności do Krajowej Organizacji Kynologicznej Zrzeszonej w F.C.I. i uczestnictwa w oficjalnych konkursach w ich krajach.

Wymagane jest poprawne zachowanie się konkurentów. Wszelkie akty brutalności wobec psa będą podlegały surowym sankcjom i pociągną za sobą natychmiastową dyskwalifikację. Klub organizujący próby zastrzega sobie prawo odmowy wpisu

TYPY PRÓB, KATEGORIE I KLASY PRACY

1. TYPY PRÓB

a) Typy 'homologowane F.C.I.': organizowane przez F.C.I. zarezerwowane dla psów rodowodowych wszystkich ras, które mają ukończone 15 miesięcy i posiadające kartę pracy albo "licencję" wydaną przez ich Krajowe Organizacje Kynologiczne

b) Próby "nie homologowane": otwarte dla wszystkich psów, które mają ukończone 15 miesięcy, oraz które posiadają kartę pracy albo licencję wydaną przez Krajowe Organizacje Kynologiczne.

Pozostawiając inicjatywę każdemu krajowi, próby te powinny pozostać w duchu AGILITY i zachowywać bezpieczeństwo dla psa i przewodnika. W tej kwestii Sędzia sprecyzuje reguły przed każdą próbą. Zapis tych prób nie homologowanych może być standardowy albo specyficzny w zależności od próby. Liczba prób nie homologowanych będzie uzależniona od klubu który je organizuje, w zależności od czasu jakim dysponuje i liczby psów biorących udział w próbach.

2. KATEGORIE

a) Kategorie F.C.I.:

- Mini dla psów do 40 cm w kłębie

- Standard dla psów od 40 cm i powyżej

Psy które mają mniej niż 40 cm mogą startować tylko w Mini AGILITY, psy które są na granicy Mini i Standard muszą przedstawić dokument wysokości w kłębie.

b) Kategorie S.C.C.

- **A** - do 35 cm (z tolerancją + 1cm)
- **B** - od 35 do 50 cm (z tolerancją +/- 2cm)
- **C** - od 50 cm (z tolerancją - 2cm)
- **D** - duże molosowate i rasy bardzo ciężkie; ta kategoria powstaje na życzenie klubu rasy i według logiki sportowej

Psy na granicy tych kategorii muszą przedstawić potwierdzenie wzrostu.

3. KLASY PRACY

Próby homologowane zawierają 3 klasy pracy w każdej kategorii

a) klasa "AGILITY 1 stopnia" zarezerwowana dla psów, które nie posiadają " Świadectwa Agility "

b) klasa "AGILITY 2 stopnia" otwarta dla psów, które już otrzymały " Świadectwo Agility "

c) klasa "AGILITY 3 stopnia" otwarta dla psów, które były sklasyfikowane 3 razy na trzech pierwszych miejscach próby 2 stopnia bez błędów.

UWAGA

S.C.C. zobaczyć również regulamin S.C.C. definiujący warunki 3 stopnia do ułożenia parcours`u (sędzia może używać dowolnie wg swojego uznania przeszkód jednakże muszą to być przeszkody zatwierdzone przez F.C.I.).

UWAGA

Parcours "AGILITY 1 stopnia" może zawierać max. 3 przeszkody ze strefą kontaktu zależnie od decyzji sędziego.

W "AGILITY 2 i 3 stopnia" parcours może posiadać do 4 przeszkód ze strefą kontaktu.

Słalom może być pokonywany tylko jeden raz w czasie jednego parcours`u .

Przeszkody ze strefą kontaktu nie mogą być ustawione ani na starcie, ani na mecie.

Opona i skok w dal musi być ustawiona na linii prostej.

Różnica między 1, 2 i 3 stopniem AGILITY :

- trudność parcours`u i jego długość

- szybkość przejścia determinująca czas T.P.S.

Rezultaty otrzymane w próbach homologowanych będą wpisane do karty pracy albo do licencji i pozwolą uczestniczyć psom w Championach Krajowych oraz w Championach Światowych F.C.I.