
Reglement DOGmotion-Diving

Größenklassen:

Bei den DOGmotion-Diving Turnieren werden die Hunde in drei Größenklassen eingeteilt, um mehr Fairness innerhalb der einzelnen Kategorien erreichen zu können. Hierzu muss jeder Hund vor seinem ersten Antritt vom Veranstalter vermessen werden. Dies kann in Absprache mit Dog-Motion an jedem beliebigen Tag erfolgen. Das Ergebnis der Vermessung wird auf einer Größenklassenkarte eingetragen. Diese Karte ist bei jedem Turnier mitzubringen. Damit können weitere Vermessungen vermieden werden. Der Hund startet ab dann immer in derselben Größenklasse.

Small: bis 39,00cm

Medium: von 39,01 - 50,00

Large: ab 50,01

Mindestalter:

Antretende Hunde müssen mindestens 1 Jahr alt sein.

Anmeldung zu einem Turnier:

Die Details zur Anmeldung werden in den jeweiligen Turnier-Ausschreibungen bekannt gegeben.

Am Turniertag muss sich der Teilnehmer beim Veranstalter einfinden und seinen Start bestätigen.

Sonstiges:

Jeder Hund darf an einem Turniertag in jeder Disziplin nur mit einem Hundeführer antreten.

Der Hund darf nicht in das Wasser gestoßen werden. Bei Missachtung dieser Regel und bei unsportlichen Verhalten wird der Teilnehmer vom Bewerb ausgeschlossen.

Freies Training vor dem Wettkampf:

Es gibt bei jedem Turnier die Möglichkeit zu trainieren.

Die Dauer ist nach dem Fair-Use Prinzip entsprechend kurz halten, um allen Teilnehmern die Möglichkeit für ein Training zu bieten.

Es wird zuerst Big-Air und im Anschluss Speed-Retrieve trainiert.

Big-Air:

Bei dieser Disziplin soll der Hund möglichst weit vom Steg in das Pool springen. Als Motivationsgegenstände dürfen nur schwimmfähige Dummys/Spielzeug verwendet werden.

Es darf immer nur ein Hund mit seinem Hundeführer am Steg sein. Es gibt keine räumliche Abtrennung vom Bereich der Ausstiegsrampe.

Der Bewerb besteht aus 2 Wertungssprüngen plus einem optionalen Probesprung. Der Starter muss beim Betreten des Stegs angeben, ob er einen Probesprung machen möchte.

Für die Reihung wird die Gesamtweite herangezogen, die sich aus den beiden Wertungssprünge ergibt. Die Weite des Probedurchgangs wird nicht gewertet. Als Messpunkt dient die Nasenspitze des Hundes, sobald der Hund zu 50% im Wasser ist.

Vor jedem Wettkampfsprung stehen dem Teilnehmer max. 60 Sekunden Vorbereitungszeit zur Verfügung. Verstreichen die 60 Sekunden bevor der Hund im Wasser gelandet ist, wird dieser Versuch mit 0m gewertet.

Das Spielzeug/Dummy muss so geworfen werden, dass es innerhalb des Pools landet und im Wasser schwimmt. Andernfalls wird dieser Versuch mit 0m gewertet.

Ein Versuch gilt als absolviert, sobald der Hund das Wasser berührt.

Der Hund darf zum Abspringen die für den Ausstieg gedachte Rampe nicht berühren. Andernfalls wird auch dieser Versuch mit 0m gewertet.

Speed-Retrieve:

Bei dieser Disziplin soll der Hund möglichst schnell zu einem Dummy gelangen, das an der dem Steg gegenüberliegenden Poolwand montiert ist.

Das verwendete Dummy wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Es darf kein anderes verwendet werden.

Es darf immer nur ein Hund mit seinem Hundeführer am Steg sein. Es gibt keine räumliche Abtrennung vom Bereich der Ausstiegsrampe.

Der Bewerb besteht aus 2 Durchgängen plus einem optionalen Probedurchgang. Für die Reihung wird der schnellste der beiden Durchgänge herangezogen. Die Zeit des Probedurchgangs wird nicht gewertet.

Der Hund muss von einer Startlinie (2m hinter der Stegvorderkante) nach einem Startsignal möglichst schnell zu einem Dummy an der gegenüberliegenden Seite des Pools gelangen. Die Zeit wird vom Startsignal bis zum Berühren des Dummy gemessen.

Vom Signal bis zum Eintauchen ins Wasser dürfen nicht mehr als 60 Sekunden vergehen. Andernfalls wird dieser Versuch als Fehlversuch gewertet

Überquert der Hund die Startlinie vor dem Ertönen des Startsignals, so wird dies als Fehlstart gewertet, solange der Hund noch nicht im Wasser ist. Je Durchgang gibt es nur einen Fehlstart.

Überquert der Hund die Startlinie vor dem Startsignal und landet im Wasser, so wird dies als Fehlversuch gewertet.

Der Hund darf zum Abspringen die für den Ausstieg gedachte Rampe nicht berühren. Andernfalls zählt dieser Versuch als Fehlversuch.