

GAMES-REGELWERK

erstellt vom Team der Hundesportwelt



GAMBLER

Ziel des Spiels ist es, innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele Punkte wie möglich zu sammeln, und sich für eine der beiden kurzen Schlussequenzen (die "Gambles") zu entscheiden und diese dann fehlerfrei durchzuführen.

Der Gambler-Parcours ist so angelegt, dass die Hindernisse im gesamten Ring zufällig platziert werden, ohne eine bestimmte Reihenfolge. Jedes Hindernis besitzt einen Punktwert, der dem Hund beim erfolgreichen Abschluss gutgeschrieben wird. Punkte können nur maximal zweimal pro Hindernis vergeben werden.

Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Der erste ist der Öffnungssequenz mit einer festgelegten Zeit von 25, 30, 35 oder 40 Sekunden, üblicherweise 30. In dieser Zeit müssen so viele Punkte wie möglich gesammelt werden, indem im selbstbestimmten Laufweg die Hindernisse erfolgreich überwunden werden, bevor diese Periode endet. Darauf folgt die gewählte 10- oder 15-Punkte-Sequenz, das "Gamble", dessen Punkte nur komplett gutgeschrieben werden, wenn der Hund das Ziel fehlerfrei innerhalb der Zeitvorgabe überquert.

Punkte	Geräte
1	Sprünge
2	Tunnel, Reifen, Doppelsprung, Weitsprung, Mauer
3	Wippe, Slalom (6 Stangen)
4	A-Wand
5	Steg, Slalom (12 Stangen)

Geräte mit einer Richtungsvorgabe (Wippe, Doppelsprung, Weitsprung, Sacktunnel) werden nur gewertet, wenn sie in die korrekte Richtung ausgeführt werden.

Allgemeine Spielregeln:

Wenn ein Hindernis nicht erfolgreich abgeschlossen wird (z.B. Zonenfehler), so zeigt der Richter einen "Fehler" an. Der Hund kann das Hindernis so oft wiederholen, bis es erfolgreich abgeschlossen ist.

Der Lauf muss entweder mit einem Startsprung beginnen. Es liegt im Ermessen des Richters, ob der Startsprung bereits für die Punktwertung zählt oder nicht. Wenn ein Startsprung verwendet wird und der Hund dieses Hindernis verweigert und stattdessen ein anderes Hindernis nimmt, ist das Spiel beendet und der Lauf wird mit "DIS" gewertet. Der Startsprung muss in die korrekte Richtung ausgeführt werden, die durch die Platzierung der Zeitmessenanlage ersichtlich ist.

Der Lauf muss mit einem Zielsprung oder Tunnel enden, in Richtung der Platzierung der Zeitmessenanlage. Sobald der Hund die Abschlussequenz beendet hat oder wenn das Signal der Zeitbegrenzung ertönt, muss der Hundeführer den Hund auf direktem Weg zum Ziel führen, um die Uhr anzuhalten. Wenn ein Hund die Uhr nicht anhält, gehen alle Punkte verloren und 0 (null) Punkte werden gewertet.

Die Zeit der Eröffnungssequenz endet, wenn der Summer ertönt. Dies signalisiert auch den Beginn der zweiten Spielhälfte, in der die Zeit für die Abschlussequenz (Gamble) beginnt. Ertönt das Signal zum Beenden der Öffnungszeit während der Hund gerade ein Hindernis abarbeitet, werden Punkte vergeben, solange das Hindernis erfolgreich abgeschlossen wurde. "Abarbeiten" bedeutet, dass ein Teil des Körpers des Hundes das Hindernis bereits betreten hat. Für Sprünge müssen die Vorderfüße bereits den Boden verlassen, um zu springen.

Es werden keine Verweigerungen bei der Eröffnung, sowie bei der Schlussequenz gerichtet.

Das "Gamble"

Der Richter wird zwei Alternativen (2 Gambles) als Schlussequenz stellen, von denen eine, eine größere Herausforderung darstellt und daher mehr Punkte bringt. Es liegt in der Entscheidung des Hundeführers, für welche Option er sich entscheidet (und wie sehr er "gambelt", also "zockt").

Die für die Gambles vorgesehene Zeit wird nach Ermessen des Richters und mit gesundem Menschenverstand festgelegt, und beträgt in der Regel zwischen 12 und 18 Sekunden (höchstens 20 Sekunden). Der Kampfrichter addiert für unterschiedliche Größenklassen in seinem Ermessen bis zu 3 Sekunden hinzu.

Die Gamblepunkte werden nur vergeben, wenn der Hund die gewählte Sequenz innerhalb der angegebenen Zeit abschließt. Die Zeitmessenanlage befindet sich am letzten Hindernis des Gambles.

Option 1: Gamble (weniger schwierig) = 10 Punkte

Option 2: Gamble (schwieriger) = 15 Punkte

Wenn der Richter den Abstand des Hundeführers einschränken möchte, während dieser den Hund durch ein Gamble führt, so kann eine Linie auf dem Boden angebracht werden. Der Hund muss das Gamble beenden, während der Hundeführer auf der anderen Seite der Linie bleibt. Die Reihenfolge der Hindernisse der Gamble-Schlussequenzen, wird mit Nummern angezeigt.

Der Hund erhält keine Punkte für den Gamble, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Der Hund beendet die Sequenz nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit und/oder es traten Fehler auf.
- Der Hundeführer tritt auf oder über die Linie, die seinen Abstand einschränkt.
- Der Hund reißt im Eröffnungsteil eine Stange von einem Sprung, der Teil des ausgewählten Gambles ist.
- Der Hund überquert bereits während der Öffnungsperiode das Zielhindernis und stoppt die Uhr.

Für den Fall, dass ein Hundeführer absichtlich "trödelt" und auf das Ertönen des Signals wartet, kann der Richter ihm die Punkte des Gambles verweigern.

SNOOKER

Das Ziel des Spiels ist es, innerhalb der vom Richter festgelegten Maximalzeit so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Wertung ist ähnlich wie beim Billardspiel "Snooker".

Der Richter stellt die Hindernisse frei in den Parcours, bestehend aus 3 oder 4 roten Sprüngen und jeweils einer der anderen Snooker-Farben. Diese werden folgendermaßen gewertet:

rote Sprünge	
Rot	1 Punkt

farbige Hindernisse	
Gelb	2 Punkte
Grün	3 Punkte
Braun	4 Punkte
Blau	5 Punkte
Rosa	6 Punkte
Schwarz	7 Punkte

Snooker besteht aus zwei Abschnitten. Im Eröffnungsabschnitt können Hund und Hundeführer so viele Punkte wie möglich sammeln, indem jeder rote Sprung gefolgt von einem farbigen Hindernis ausgeführt wird.

Im zweiten Teil, dem "Spiel auf die Farben", hat der Hund die farbigen Hindernisse 2 bis 7 in Reihenfolge aufsteigender Punkte abschließen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Sobald der Hund das letzte Hindernis überwunden hat, muss der Hundeführer den Hund zur Ziellinie führen, um die Uhr anzuhalten. Wenn ein Hund die Uhr nicht stoppt, werden 0 (null) Punkte vergeben.

Ein Snooker-Parcours sollte wie folgt durchgeführt werden:

roter Sprung, ein beliebiges farbiges Hindernis,
roter Sprung (anders als der erste rote), ein beliebiges farbiges Hindernis,
roter Sprung (anders als erstes und zweites Rot), ein beliebiges farbiges Hindernis,
Gelb 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Pink 6, Schwarz 7,
Ziellinie.

Allgemeine Spielregeln:

Der Lauf beginnt mit einem einzelnen Sprung, der NUR für die Zeit verwendet wird, und endet mit einem einzelnen Sprung, der nur für die Zeit verwendet wird, oder mit einer festgelegten Start- und Ziellinie. Werden Sprünge verwendet, so müssen diese Sprünge in der durch die Positionierung der Zeitmessanlage angegebenen Richtung ausgeführt werden.

Die Zeit wird nach Ermessen des Richters festgelegt und liegt normalerweise zwischen 40 und 55 Sekunden, üblicherweise 45. Ein Richter kann für small und medium Hunde diese Zeit um einen angemessenen Prozentsatz erhöhen. Wir verzichten bei unseren Turnieren darauf.

Ein roter Sprung muss bei freier Richtungswahl erfolgreich ausgeführt worden sein, um ein farbiges Hindernis von 2 - 7 zu versuchen. Für die erfolgreiche Bewältigung jedes Hindernisses werden dann die entsprechenden Punkte vergeben.

Jeder der drei roten Sprünge darf nur einmal ausgeführt werden, egal ob erfolgreich oder nicht (gefallene Stangen). Der Richter kann einen Parcours mit 4 roten Sprüngen entwerfen, es dürfen jedoch nur 3 der roten Sprünge erfolgreich abgeschlossen werden, bevor der zweite Teil des Spiels beginnt.

Der Richter kann sich dafür entscheiden, eine Kombination von Hindernissen als ein farbiges Hindernis zu bilden, z.B. die "7" als eine Kombination von 3 Geräten. Der Schiedsrichter bestimmt zwar die Reihenfolge dieser Kombination, muss jedoch zulassen, dass die Kombination während des ersten Teils des Spiels in einer beliebigen Richtung absolviert werden kann. Im zweiten Abschnitt des Spiels muss eine Kombination hingegen in der angegebenen Richtung ausgeführt werden. Hindernisse mit einer Richtung, z.B. Wippen, Doppelsprung, Weitsprung oder Sacktunnel erzielen nur dann Punkte, wenn sie in der richtigen Richtung ausgeführt werden.

Es gibt zwei Arten von Fehlern. Solche, bei denen eine Fortführung nicht erlaubt ist, wie 2 rote Sprünge hintereinander. Es ertönt ein Pfiff als Signal den Zielsprung anzulaufen. Alle Punkte bis zu diesem Zeitpunkt bleiben erhalten.

Wenn ein Fehler (oder eine Verweigerung) auftritt, während ein Hund ein Kombinationshindernis versucht, kann der Hund das Hindernis verlassen, um zum nächsten roten Sprung oder zur Schlussequenz zu gelangen. Der Kampfrichter sagt "Zero" an, wenn Fehler auftreten, damit der Hundeführer weiß, dass er die Kombination verlassen kann und keine Punkte für diese Sequenz erhält.

Szenarien Opening (Eröffnungssequenz)

Ein anderes Gerät vor dem Startsprung nehmen	Game over – gehe zur Ziellinie
Zwei rote Sprünge in Folge nehmen	Game over – gehe zur Ziellinie
Fehler beim einem roten Sprung	Gehe direkt zum nächsten roten
Fehler beim 3. roten Sprung (bei 4 roten)	Gehe direkt zum 4. Roten Sprung
Fehler beim 3. roten Sprung (bei nur 3 roten)	Beginne die Schlussequenz (2-7)
Fehler bei allen roten Sprüngen	Beginne die Schlussequenz (2-7)
Gelb 2 nach 3. roten Sprung	Wiederhole Gelb 2 als Beginn der Schlussequenz (2-7)
Fehler bei farbigem Gerät im Opening	Keine Punkte, weiter mit rot
2 farbige Geräte in Folge (im Opening)	Game over – gehe zur Ziellinie
Verweigerung bei einem roten Sprung	Kein Fehler. Einfach erneut versuchen und Punkte bei Erfolg erhalten
Verweigerung bei einem farbigen Hindernis oder eine Kombination	Keine Punkte – weiter mit rot
Korrektes Abarbeiten eines farbigen Hindernis oder eine Kombination	Keine Punkte – reine Zeitverschwendung
Farbige Stange kann von Helfern nicht wieder aufgelegt werden	Beim erneuten Passieren werden Punkte vergeben

Szenarien Closing (Schlussequenz)

Roter Sprung während der Schlussequenz (2-7) übersprungen	Game over – gehe zur Ziellinie
Zwischen Schwarz 7 und Zielsprung weitere Geräte genommen	Kein Fehler, keine zusätzlichen Punkte
Farbiges Gerät in falscher Reihenfolge genommen	Game over – gehe zur Ziellinie
Verweigerung in der Schlussequenz	Game over – gehe zur Ziellinie
Fehler in der Schlussequenz	Game over – gehe zur Ziellinie

Weitere Szenarien

Zeitsignal ertönt, während ein Gerät abgearbeitet wird	Punkte werden vergeben, falls korrekt beendet
Hund verlässt Parcours ohne die Ziellinie zu überqueren	DIS – null Punkte
Während des Laufs erneut den Starsprung nehmen	Kein Fehler – keine Punkte – reine Zeitverschwendung

Gesamtwertung:

Das Team mit der höchsten Punktezahl gewinnt. Bei Punktegleichheit ist die schnellste Zeit ausschlaggebend.

Die maximale Punktzahl, die im Spiel erzielt werden kann, beträgt 51 Punkte.

Im ersten Abschnitt können maximal 24 Punkte wie folgt verdient werden: Roter Sprung (1 Punkt), Schwarzes Hindernis (7 Punkte), Roter Sprung (1 Punkt), Schwarzes Hindernis (7 Punkte), Roter Sprung (1 Punkt), Schwarz Hindernis (7 Punkte) = 24 Punkte.

In der zweiten Hälfte werden 27 Punkte erreicht, wenn farbige Hindernisse nacheinander erfolgreich abgeschlossen wurden, bevor die maximale Parcourszeit abgelaufen ist: 2 (gelb) + 3 (grün) + 4 (braun) + 5 (blau) + 6 (pink) + 7 (schwarz) = 27 Punkte