

ŘÁD AGILITY ČESKÉ REPUBLIKY

PLATNÝ OD 1. LEDNA 2003,

SCHVÁLENÝ VÝBOREM KA ČR DNE 30.11.2002

1. Preambule

Agility je výchovná i zábavná činnost psovoda se psem (oba tvoří jeden tým). Podle nároků na výkon lze agility provozovat jako rekreační hru i jako vrcholový sport. Je určeno pro psy všech plemen a psovody všech věkových kategorií. Pes bez vodítka a obojku překonává na povel psovoda různé překážky se zvláštním důrazem na úzký a přátelský kontakt se psovodem a radost z pohybu. Ze strany psovoda vyžaduje agility rychlé reakce, promyšlené vedení psai sportovní výkon při běhu se psem. Psu a psovodu by agility mělo přinášet radost a prohlubovat jejich partnerský vztah. Řád agility vychází z mezinárodního reglementu agility FCI. Pro provozování agility jsou závazné podmínky dané tímto Řádem agility ČR.

2. Úvod

Agility předpokládá dokonalý partnerský vztah mezi psem a psovodem. Oba spolu tvoří jeden tým. O vítězi závodů agility rozhoduje pouze společný sportovní výkon týmu psa a psovoda bez rozdílu.

3. Velikostní kategorie

Závody agility probíhají ve třech velikostních kategoriích rozdělených podle kohoutkové výšky psa:

- SMALL – S (malý) do 34,99 cm
- MEDIUM – M (střední) od 35 cm do 42,99 cm
- LARGE – L (velký) od 43 cm

4. Parkur

4.1. Všeobecně

Parkur je ohraničený prostor, ve kterém jsou umístěny překážky. Je budován podle pokynů rozhodčího. Druhy a rozměry překážek musí odpovídat tomuto Řádu agility ČR. Charakteristika parkuru je dána druhem použitých překážek a jejich pořadím. Pes musí překážky absolvovat v pevně stanoveném pořadí a směru a v co nejkratším čase. Plocha parkuru agility musí mít rozlohu nejméně 20 x 40 metrů. Pokud jsou postaveny dvě tratě, doporučuje se oddělit je uzavřenými bariérami, nebo tratě postavit ve vzdálenosti nejméně 10 metrů od sebe. Na parkuru nesmí být nic, co by znamenalo jakékoli nebezpečí pro psa nebo psovoda. V areálu parkuru mohou být rovněž překážky (i přírodního charakteru, např. stromy), které nejsou zařazeny do tratě. Tyto překážky však nesmí ohrožovat bezpečnost psa ani psovoda a bránit plynulému absolvování tratě. Vlastní trať má délku od 100 do 200 metrů a obsahuje 12 až 20 překážek (z nichž minimálně 7 musí být skokových). Délka tratě a počet překážek odpovídají druhu soutěže, kategorii a výkonnosti psů. Vzdálenost mezi překážkami je minimálně 5 a maximálně 7 metrů. Překážky jsou označeny číslem, které určuje pořadí jejich překonávání. Číslo bývá umístěno zpravidla vlevo před překážkou tak, aby nepřekáželo v běhu psovi ani psovodovi a přitom bylo od předchozí překážky dobře viditelné.

4.2. Trasa

Průběh trasy je zcela ponechán fantazii rozhodčího, musí však obsahovat alespoň dvě změny směru. Dobře promyšlená trať dovoluje psovi pohybovat se lehce a plynule.

Cílem je, aby pes pod vedením psovoda našel rovnováhu mezi rychlostí provedení a bezchybným překonáním překážek. Pro každou soutěž se mění průběh tratě a sled překážek.

4.3. Určení standardního času

Standardní čas je čas doporučený k absolvování tratě; za jeho překročení je tým penalizován trestnými body. Základem výpočtu standardního času je rychlost (v metrech za sekundu) stanovená pro pohyb na trati. Určuje se s ohledem na stupeň obtížnosti, povrch, na kterém se běhá a náročnost soutěže. Standardní čas vypočteme, když přesnou délku tratě dělíme určenou rychlostí pohybu (příklad: pro trasu 150 metrů a danou rychlost 2,5 metru za sekundu se standardní čas vypočítá následovně $150 : 2,5 = 60$ sekund).

4.4. Určení maximálního času

Maximální čas je čas, který tým nesmí překročit. Pokud tým maximální čas překročí, je diskvalifikován. Maximální čas může být nejvýše dvojnásobek a nejméně jeden a půl násobek času standardního.

4.5. Start/cíl

Start/cíl tvoří tyče (nejméně 120 cm, nesmí mít nahoře ostré hrany), které musí být umístěny mimo první/poslední překážku ve vzdálenosti méně než 1 metr od první/poslední překážky. Šířka startu/cíle musí být na každé straně nejméně o 50 cm větší než je šířka první/poslední překážky, aby bylo zabráněno tomu, že pokud pes nepřekoná překážku kolmo, doskočí mimo start/cíl. Před startem a za cílem musí být dostatek (alespoň 6 m) volného prostoru. Startem/cílem může být též první resp. poslední překážka, pokud to u ní pravidla připouštějí.

4.6. Průběh soutěže

V den závodu je zakázán pohyb po prostoru parkuru a překážkách, které jsou na něm umístěny. Psovod bez psa si po dobu určenou rozhodčím může projít a prohlédnout trať přímo na parkuru. Mimo trať musí být umístěna alespoň jedna skoková překážka, která je volně k dispozici. Rozhodčí prohlédne prostor určený pro parkur, zkontroluje překážky a posoudí, zda odpovídají řádům. Určí plán tratě a předá ho organizátorům, kteří podle něho překážky rozmístí. Potom parkur zkontroluje a přeměří jeho délku. Před začátkem každé soutěže rozhodčí seznámí její účastníky s přesnými údaji o trati, zejména se standardním a maximálním časem, případně připomene pravidla soutěže a kriteria jejího hodnocení. Na přání rozhodčího může být soutěž zahájena jedním psem a psovodem, kteří nejsou do závodu zařazeni. Ti absolvují trať na ukázkou. Psovod se odebere na start. Jeho pes je v základní pozici (stojí, sedí nebo leží před startovní linií). Psovod mu sejme vodítko, obojek a případně další výstroj, nebo ozdoby, s výjimkou gumičky nebo spony přidržující srst z očí (se souhlasem rozhodčího). Vodítko předá pomocníkovi u startu nebo jej položí na předem určené místo u startu. V prostoru startu a cíle nesmí zůstat ležet žádné věci. Psovod se může postavit na libovolné místo v parkuru, které si předem zvolí, nesmí přitom projít mezi tyčemi vymezujícími start. Po překročení startovní linie se psovod již nesmí vrátit zpět před tuto linii. Psa na startu nesmí nikdo kromě psovoda přidržet. Během pohybu po prostoru parkuru psovod nesmí držet nic v ruce, nesmí se dotknout psa, ani žádné překážky. V prostoru parkuru není povoleno použití žádných pomůcek, hraček a krmení, není povoleno viditelné nošení výcvikových pomůcek ani jejich odkládání v prostoru parkuru. Po pokynu rozhodčího, kterým je signalizováno připravení a volnost trati, si psovod sám volí okamžik startu. Musí však vystartovat bez zbytečných průtahů nejpozději do 20 sekund. Časomíra je spuštěna ve chvíli, kdy pes překročí startovní linii. Optické a akustické povely jsou povoleny na celé trati. Psovod nesmí sám překonat překážku. Trať končí a čas je zastaven ve chvíli, kdy pes po překonání poslední překážky proběhne cílem. Psovod se psem po doběhnutí urychleně

opouští prostor parkuru. Posuzování týmu probíhá po celou dobu, kdy se tým pohybuje po prostoru parkuru.

5. Překážky

Po kliknutí na název překážky se ukáže obrázek s jejím nákresem (s rozměry pro kategorii Large).

Překážky nesmí být pro psa nebezpečné a musí odpovídat popisům a mírám daným Řádem agility ČR, který vychází z Reglementu agility FCI. Není nutné do parkuru zařazovat všechny druhy překážek.

FCI a KA ČR uznané překážky jsou:

- *skokové překážky*
- *zed', viadukt*
- *stůl*
- *kladina*
- *šikmá stěna*
- *slalom*
- *pevný tunel*
- *látkový tunel*
- *kruh*
- *skok daleký*
- *houpačka*

5.1. Překážky skokové

5.1.1. Skoková jednoduchá

Šířka skokových překážek je minimálně 120 cm. Všechny jednoduché skokové překážky musí mít ve výši dané velikostní kategorií shoditelnou laťku. Laťka musí mít výšku nebo průměr do 3 cm, nesmí mít ostré hrany a doporučuje se, aby byla barevně zvýrazněna. Kovové nebo umělohmotné laťky jsou nepřipustné. Překážky mohou mít plochu pod tyčkou úplně nebo částečně vyplněnou například *reklamní tabulí, proutěnkou* nebo *více laťkami*. Takto použitá výplň však musí být samostatně zavěšena nezávisle na shoditelné tyčce. Skokové překážky mohou mít různě konstruované bočnice (stojky, sloupky) s minimální výškou 1 m.

Výška skokových překážek je pro jednotlivé velikostní kategorie následující:

- SMALL – S 30 cm ± 5 cm (min. 25 cm, max. 35 cm)
- MEDIUM – M 40 cm ± 5 cm (min. 35 cm, max. 45 cm)
- LARGE – L 60 cm ± 5 cm (min. 55 cm, max. 65 cm)

5.1.2. Skoková dvojitá (překonává se jedním skokem)

Tvoří se sestavením dvou jednoduchých skokových překážek postavených ve vzestupné linii s výškovým rozdílem od 15 do 25 cm. Výška vyšší překážky je shodná jako u skoku jednoduchého. Maximální hloubka překážky je dle jednotlivých kategorií následující:

- SMALL – S 30 cm
- MEDIUM – M 40 cm
- LARGE – L 55 cm

5.1.3. Kombinace dvou nebo tří překážek (dvojskok, trojskok)

V parkuru může být umístěna kombinace složená z maximálně tří jednoduchých skokových překážek. Platí jako překážka jediná, ale každý prvek sestavy je posuzován jednotlivě. První překážka je označena pořadovým číslem překážky, druhá písmenem „B“ a třetí písmenem „C“. Vzdálenost mezi překážkami v kombinaci je nejméně 4,5 metru, nejvíce však 7 m. Skoky musí být stejně vysoké. Překážky mohou být postaveny v přímé linii nebo v libovolně jiné sestavě. Kombinace může být v běhu překonána pouze jednou. Vlastní překážky však mohou být použity i jako jednotlivé skoky v dalším nebo předchozím průběhu parkuru.

5.1.4. Zed', viadukt

Výška i šířka zdi, viaduktu jsou stejné jako u skokové překážky. Tloušťka je cca 20 cm. Zed' je plná, viadukt musí mít jeden nebo dva otvory ve formě tunelu. Na horní ploše obou překážek musí být nejméně dva nepřilíš těžké půlkulaté elementy, které se dají lehce shodit. Zed' musí být přestavitelná na všechny velikostní kategorie. Výška této překážky je měřena včetně shoditelných prvků.

5.1.5. Skok daleký

Je sestaven ze dvou až pěti elementů, které jsou od sebe stejnoměrně vzdáleny. Šířka prvků je 120 cm, hloubka je 15 cm, výška nejnižšího je 15 cm, nejvyššího 28 cm a jsou mírně skosené. Prvky musí být lehce shoditelné. Všechny čtyři rohy kompletní překážky jsou označeny tyčemi vysokými 120 cm bez ostrých hran. Vzdálenost tyčí od krajních elementů musí být do 10 cm. Na parkuru musí být skok daleký zařazen tak, aby náběh na něj byl v přímém směru. Délka skoku dalekého je pro jednotlivé kategorie následující:

- SMALL – S 40 cm – 50 cm (2 až 3 elementy)
- MEDIUM – M 70 cm – 90 cm (3 až 4 elementy)
- LARGE – L 120 cm – 150 cm (4 až 5 elementů)

Elementy musí být řazeny od nejnižšího k nejvyššímu s tím, že vždy je použit element nejnižší.

5.1.6. Proskokový kruh

Průměr vnitřního otvoru kruhu je min. 38 cm a max. 60 cm. Jako materiál pro výrobu kruhu se doporučuje motocyklová pneumatika, polystyrénový záchranný kruh nebo pogumovaná textilie. Spodní vnitřní část zavěšeného proskokového kruhu musí být z bezpečnostních důvodů vyplněna. Zavěšení kruhu musí být pružné. Pevné zavěšení není povoleno. Překážka musí být natolik stabilní, aby ji pes nemohl lehce povalit. Vyložení stojanu (základ) musí být dlouhé 2 m, po jednom metru na obě strany. Na parkuru musí být proskokový kruh zařazen tak, aby náběh na něj byl v přímém směru. Vzdálenost středu proskokového kruhu od země je pro jednotlivé kategorie následující:

- MEDIUM – M a SMALL – S 55 cm
- LARGE – 80 cm

5.2. Překážky probíhací

5.2.1. Pevný tunel

Vnitřní průměr pevného tunelu je 60 cm a délka od 3 do 6 m. Tunel musí být z poddajného materiálu umožňujícího vytvořit jeden nebo více oblouků. Tunel musí být pevně fixován, aby se v průběhu závodu neměnil jeho tvar ani pozice.

5.2.2. Látkový tunel

Vchod je tvořen pevnou částí ve tvaru tunelu. Je dlouhá 90 cm, vysoká 60 cm a široká 60-65 cm. Východ z tunelu je z měkkého materiálu, nejlépe pogumované látky odolné vůči dešti, vlhku. Nesmí být příliš lehký ani příliš těžký. Délka látkové části tunelu je 2,5 - 3,5 m a má průměr 60-65 cm. Pokud je východ z tunelu upevněn kolíky, musí mezi nimi být vzdálenost cca 50 cm a musí umožňovat nerušený výstup také větším psům.

5.2.3. Slalom

Počet tyčí je sudý - 8, 10 nebo 12. Jejich výška je v rozmezí 100 až 120 cm. Tyče mají průměr 3 až 5 cm, jsou pevné umístěné v rovné neměnné řadě a jsou od sebe vzdáleny 50 - 65 cm. Musí být zachován stejný rozestup mezi tyčemi po celé délce slalomu. Zpravidla se používá slalom s 12-ti tyčkami. Slalom musí být pevně fixován, aby se v průběhu závodu neměnila jeho pozice.

5.3. Překážky s kontaktními zónami

Všechny překážky s kontaktními zónami musí mít neklouzavý povrch. Kontaktní zóny na překážkách musí být barevně odlišeny na vrchní straně a na úzkých bocích. Doporučuje se použití barev nezaměnitelných s nejobvyklejšími barevnými rázy psů. Tyto překážky nesmí být zařazeny jako první nebo poslední na trati.

5.3.1. Kladina

Výška od 120 do 135 cm, šířka 30 cm. Délka každé části 360 - 420 cm. Nástupní a sestupná část musí být tak zajištěna nebo zabezpečena, aby nedošlo k samovolnému odpojení. Nástupné a sestupné rampy mohou být opatřeny malými lištami připevněnými v pravidelných odstupech asi 25 cm. Lišty usnadňují nástup na překážku a zabraňují případnému sklouznutí. Lišty jsou 20 mm široké, od 5 mm do 10 mm vysoké se zaoblenými hranami. Na nástupné a sestupné části ramp musí být v délce 90 cm, měřeno od země, vyznačena kontaktní zóna. V odstupu 10 cm od kontaktní zóny nesmí být žádná lišta. Kladina musí být stabilní.

5.3.2. Houpačka

Šířka 30 cm, délka 365 - 425 cm, výška středové osy od země se rovná jedné šestině délky houpačky. Kontaktní zóna je stejných rozměrů a stejně značena jako u kladiny. Houpačka musí být stabilní a vyvážená tak, aby se nástupní část prkna (rampy) po zhoupnutí samovolně sklápěla zpět. Houpačka musí dosáhnout země po zatížení konce vahou 1 kg za 3 až 4 vteřiny. Pokud tomu tak není, je nutné připevnit na houpačku protizávaží takové, aby byly splněny výše uvedené požadavky. Na houpačce nesmí být žádné pomocné lišty. Houpačka musí být stabilní.

5.3.3. Šikmá stěna (áčko)

Skládá se ze dvou ploch sevřených u kategorie LARGE – L v úhlu 90 stupňů a s výškou vrcholu od země 1,9 m. Pro kategorie MEDIUM – M a SMALL – S je výška šikmé stěny 1,7 m při více rozevřených bočních stěnách. Šířka šikmé stěny je min. 90 cm, v dolní části až 115 cm. Na rampách jsou v pravidelných vzdálenostech (25 - 40 cm) připevněné lišty usnadňující výstup a zabraňující sklouznutí. Lišty jsou 20 mm široké a vysoké od 5 mm do 10 mm se zaoblenými hranami. Kontaktní zóny jsou vyznačeny v délce 106 cm, měřeno od země. Pomocná lišta musí být připevněna nejméně 10 cm nahoru nebo dolů od horní hranice kontaktní zóny. Vrchol šikmé stěny nesmí být pro psa nebezpečný. Šikmá stěna musí být stabilní.

5.4. Stůl

Čtvercová plocha min. 90x90 cm, max. 120x120 cm. Výška je pro kategorii LARGE - L 60 cm, pro kategorie MEDIUM – M a SMALL – S 35 cm. Strany stolu jsou označeny A, B, C, D tak, že strana A je hrana stolu ve směru běhu psa ideální drahou, B – levá a C – pravá hrana stolu, D hrana na straně opačné ke směru běhu. Stůl musí být stabilní, zajištěn proti překlopení a musí mít neklouzavý povrch. Stůl může být vybaven zařízením elektronické časomíry (slyšitelný signál po 5 sekundách) s citlivou plochou s odstupem 10 cm od krajů.

6. Posuzování

6.1. Všeobecně

Cílem závodu je, aby pes překonal sestavu překážek v předepsaném pořadí, bez chyb a v co nejkratším čase. Pokud nastanou případy, které nejsou v následujícím textu uvedeny, je na rozhodčím, jak věc posoudí. Jestliže dojde k případům, na něž nemá

psův od ani pes vliv, např. větrem převrácené překážky nebo zamotaný látkový tunel, je rozhodčí oprávněn rozhodnout o opakování běhu. O započítání trestných bodů z přerušeno běhu rozhoduje rozhodčí.

6.2. Tresty

Používají se 4 druhy trestů:

- časové chyby (překročení standardního času);
- chyba;
- odmítnutí;
- diskvalifikace.

6.2.1. Časová chyba

Za každou sekundu nad standardní čas se uděluje 1 trestný bod. Podle přesnosti měřicího zařízení se udělují trestné body i v desetinách nebo setinách bodu za desetiny nebo setiny sekundy nad standardní čas.

6.2.2. Chyby všeobecné

Každá chyba je trestána 5-ti trestnými body, rozhodčí ji oznamuje zvednutou rukou s otevřenou dlaní. Chyby pes neopravuje a pokračuje v běhu. Chyba je, pokud se psův od na parkuru dotkne překážky nebo svého psa.

6.2.3. Odmítnutí - všeobecně

Každé odmítnutí se trestá 5-ti trestnými body, které rozhodčí oznamuje zvednutou rukou sevřenou v pěst. Odmítnutí musí být opraveno, s výjimkou stolu, viz odstavec 6.2.4., část stůl. Zastavení psa na překážce není posouzeno jako odmítnutí, je penalizováno pouze ztrátou času. Za odmítnutí se považuje vybočení psa do strany, aby se vyhnul překážce, pokud překročil pomyslnou prodlouženou linii překážky nebo v případě překážek s kontaktními zónami prodlouženou linii horní hranice kontaktní zóny.

6.2.4. Specifické chyby a odmítnutí na jednotlivých překážkách

Překážky skokové

Skoková jednoduchá

Za chybu se považuje shoení laťky. Skok přes překážku mimo prostor určený k jejímu překonání nebo její podlezení je odmítnutí. U zdi a viaduktu se za chybu považuje shoení elementu, části nebo celého viaduktu či zdi. U viaduktu je odmítnutím stáhnutí hlavy či tlapy nebo proběhnutí otvorem příp. otvory.

Kombinace dvou nebo tří překážek (dvojskok, trojskok)

Každá překážka z kombinace je posuzována jednotlivě. Body za odmítnutí nebo shoení se sčítají. Při odmítnutí jedné překážky z kombinace je nutné celou kombinaci překonat znovu.

Skok daleký

Trestnými body za odmítnutí je potrestán pes, který tuto překážku přešel, přeběhl, skočil vedle nebo odskočil (vyskočil do strany). Při odmítnutí musí pes překážku překonat znovu a správně. Úder do elementu, shoení elementu nebo proslápnutí mezi elementy bude potrestáno jako chyba. Shoení tyče není posuzováno jako chyba, pokud jejich pád nezmění charakter překážky před jejím překonáním.

Proskokový kruh

Za odmítnutí se považuje, pokud pes neproskočí kruhem. Dotek kruhu při proskakování není chyba.

Překážky probíhací

Pevný a látkový tunel

Stáhnutí hlavy nebo tlapy zpět z ústí tunelu je odmítnutí.

Slalom

Do slalomu musí pes vždy nabíhat tak, aby první tyčka byla po jeho levé straně. Každé špatné naběhnutí do začátku slalomu je považováno za odmítnutí. Pokud pes vynechá tyčku v průběhu slalomu, je to chyba. Psovod musí psa vracet k místu chyby nebo celý slalom absolvovat znovu tak dlouho, dokud jej pes neproběhne správně. Pes dostane trestné body pouze za první chybu, za všechny ostatní je trestán pouze ztrátou času (nevztahuje se na chyby za dotek). Zpětný chod slalomem znamená diskvalifikaci. Pokud pes nezvládne správně slalom a překoná další překážku, je diskvalifikován.

Překážky s kontaktními zónami

Pokud se pes při nástupu a sestupu nedotkne alespoň jednou packou kontaktní zóny, je to chyba.

Kladina a šikmá stěna

Za odmítnutí se považuje, pokud pes odskočí z šikmé stěny nebo kladiny dříve, než se dotkl všemi čtyřmi tlapami její sestupné části.

Houpačka

Za chybu se považuje, pokud pes seskočí z houpačky před tím, než se houpačka svým koncem dotkla země. Pokud pes odskočí z houpačky dříve, než překročí její osu (alespoň předními tlapkami), je to hodnoceno jako odmítnutí.

Stůl

Skok na stůl je povolen pouze ze tří stran a to A, B a C. Pokud pes stůl oběhne a naskočí ze strany D (opačná strana ke směru běhu) bude potrestán odmítnutím, které se neopravuje. Na stole musí pes strávit 5 sekund v jakékoliv poloze, kterou může i měnit. Pokud pes opustí stůl před povelom rozhodčího nebo v případě použití elektronické časomíry před akustickým signálem, je potrestán chybou. Počítání času je přerušeno, pes musí vyskočit zpět na stůl a počítání začíná znovu. Po seskočení pes může naskočit z kterékoliv strany. Pokud se pes na stůl nevrátí a překoná další překážku, je diskvalifikován. Podběhnutí stolu se posoudí jako odmítnutí. Psovod, který spustí svým pohybem elektronickou časomíru u takto vybaveného stolu, bude potrestán diskvalifikací.

Start/cíl

- pokud psovod projde mezi tyčemi vymežujícími start nebo cíl, je penalizován chybou a od jeho průchodu startem běží čas;
- pokud pes projde v obráceném směru cílem a tím vyvolá zastavení elektronicky měřeného času nebo psovod projde cílem před psem, je jako konečný počítán čas, který je naměřen manuálně v okamžiku, kdy pes správně projde cílem.

6.2.5. Diskvalifikace

Diskvalifikaci určuje rozhodčí.

Důvody diskvalifikace:

- nekorektní chování k rozhodčímu;
- psovod sám přeruší běh psa na parkuru;
- hrubé zacházení se psem;

- překročení maximálního času;
- třetí odmítnutí na trati;
- neopravené odmítnutí s výjimkou stolu;
- absolvování překážek v jiném než předepsaném pořadí (to platí také pro vynechání překážky a překonání, podběhnutí, ale i pouhý dotyk překážky jiné);
 - pes překoná nebo podběhne překážku v opačném nebo nesprávném směru;
 - pes nebo psovod před překonáním překážky pozmění dotykem její charakter tak, že ji již nelze před jejím opravením překonat;
- pes překážku nebo cokoliv na parkuru označuje nebo se vyvenčí;
- psovod sám překoná, podleze nebo projde překážku;
- psovod drží cokoliv v ruce, nebo má viditelně na těle pomůcky;
- psovod na trati ztratí pomůcky nebo potravu;
- pes má obojek, příp. jinou výstroj bez souhlasu rozhodčího;
- pes během závodu opustí ohraničený prostor parkuru;
- pes není pod kontrolou psovoda;
- psovod spustí elektronickou časomíru na stole, pokud je taková použita;
- dotyk psovoda a psa, kterým je zabráněno odmítnutí či překonání nesprávné překážky.

7. Druhy zkoušek a soutěží

7.1. Zkoušky

Parkur je stavěn podle pokynů rozhodčího. Překážky musí odpovídat Řádu agility ČR.

7.2. Výkonnostní třídy zkoušek

- Agility 1 podle jednotlivých kategorií: SA1, MA1, LA1
- Agility 2 podle jednotlivých kategorií: SA2, MA2, LA2
- Agility 3 podle jednotlivých kategorií: SA3, MA3, LA3

Rozdíly mezi třídami se vyznačují obtížností tratě, její délkou standardním, příp. i maximálním časem.

7.2.1. Agility 1 – SA1, MA1, LA1

Mohou se jí zúčastnit pouze psi, kteří ještě nemají zkoušku A1 složenou třikrát na výborně (s maximálně 5,99 trestnými body), u dvou různých rozhodčích na oficiálně uznaných závodech. Pokud pes splní výše uvedená kritéria, může ihned přestoupit do A2 nebo mu začne ode dne splnění běžet jednoroční lhůta, ve které (po splnění výše uvedených kritérií) může ještě startovat v Agility 1. Během této roční lhůty může kdykoliv podle vlastního uvážení přestoupit do A2 (bez možnosti opětovného startu v A1). Po uplynutí jednoroční lhůty musí psovod se psem povinně přejít do A2. Pro A1 smí být postaveny maximálně tři překážky s kontaktními zónami (podle určení rozhodčího). Pokud psovod splnil podmínky pro zařazení do vyšší třídy, může ke zkoušce A2 nastoupit až na následující akci.

7.2.2. Agility 2 – SA2, MA2, LA2

Mohou se jí zúčastnit pouze psi, kteří třikrát absolvovali zkoušku A1 s ohodnocením výborně (viz 8.1.). Pro A2 mohou být na trati max. 4 překážky s kontaktními zónami (podle výběru rozhodčího).

7.2.3. Elitní třída Agility 3 – SA3, MA3, LA3

Mohou se jí zúčastnit pouze týmy (psovod+pes), které mají kartu A3. Postup z A2 do A3 je možný po trojím plnění zkoušky A2 na výborně bez trestných bodů (za chyby, odmítnutí a čas) u dvou různých rozhodčích s umístěním do třetího místa. Po splnění uvedených požadavků psovod požádá výcvikáře KA ČR předepsaným formulářem o

vydání karty A3, případně o její prodloužení, viz dále. Po obdržení A3 karty se zkratka A3 stává součástí jména psa (např. A3 Endy). Karta A3 platí jeden rok pro jeden tým. Držitel karty A3 musí závodit pouze v nejvyšší vypsané kategorii (pokud není vypsána kategorie A3, může tým soutěžit v kategorii A2). Pokud v daném roce tým neabsolvuje zkoušky agility A3 (příp. A2 při nevypsání kategorie A3) alespoň třikrát s hodnocením výborně (bez trestných bodů) a s umístěním do třetího místa, nemůže být platnost karty obnovena pro další rok. V takovém případě může tým soutěžit opět jen v kategorii A2. Pokud tým nepřetržitě 3 roky po sobě obhájí elitní třídu A3, je mu na základě jeho žádosti udělen titul Šampión A3 - zkratka A3Ch. Titul je doživotní a zkratka A3Ch je součástí jména psa i v případě, že pes již v kategorii A3 nezávodí. Pro A3 mohou být na trati max. 4 překážky s kontaktními zónami (podle výběru rozhodčího).

7.3. Jumping J1, J2, J3

Jumping může být tak jako zkoušky agility rozdělen podle výkonnostních tříd - J1, J2, J3. O vypsání takto rozděleného Jumpingu rozhoduje pořadatel. O zařazení psa do jednotlivých výkonnostních tříd J1, J2, J3 rozhoduje výkonnostní třída Agility. Pravidla jsou stejná jako u odpovídající výkonnostní třídy Agility 1, 2, 3 s tím rozdílem, že trať neobsahuje žádné překážky s kontaktními zónami. Stůl může být použit pouze jako start a /nebo cíl.

Pro postup do vyšší výkonnostní třídy se počítají pouze výsledky zkoušky v Agility.

7.4. Otevřené soutěže

7.4.1. Agility

Soutěže Agility jsou otevřené pro všechny psy bez ohledu na složené zkoušky. Soutěžit se může na tratích s libovolným stupněm obtížnosti. Pravidla jsou stejná jako u zkoušek.

7.4.2. Jumping

Soutěže Jumping jsou otevřené pro všechny psy bez ohledu na složené zkoušky. Soutěžit se může na tratích s libovolným stupněm obtížnosti. Pravidla jsou stejná jako u zkoušek s tím rozdílem, že trať neobsahuje žádné překážky s kontaktními zónami. Stůl může být použit pouze jako start a /nebo cíl.

7.4.3. Ostatní soutěže

Existují různé soutěže a hry, při nichž se závodí přímo podle pravidel agility, nebo jejichž pravidla se pravidlům agility podobají. Takovéto soutěže nesmějí být nebezpečné. Příklady a pravidla některých her jsou uvedeny v Příloze číslo 1 tohoto Řádu agility České republiky.

8. Hodnocení

8.1. Hodnocení zkoušek

Celkové trestné body jsou součtem trestných bodů za chyby, odmítnutí a časové chyby. Pro zkoušky jsou uznávána následující ohodnocení:

| | | |
|-----------------------|-----------------------|------------|
| 0,00 – 5,99 | výborně | V |
| 6,00 - 15,99 | velmi dobře | VD |
| 16,00 - 25,99 | dobře | D |
| 26,00 a více | bez ohodnocení | BO |
| diskvalifikace | | DIS |

Výsledek zkoušky a jumpingu rozděleného podle výkonnostních tříd musí být zapsán do výkonnostního průkazu vydaného příslušnou národní organizací.

8.2. Určení pořadí

O pořadí rozhoduje:

1. Součet trestných bodů (chyby a odmítnutí s připočítanou časovou chybou);

2. v případě rovnosti součtu trestných bodů rozhoduje o lepším umístění menší počet trestných bodů na trati (chyby a odmítnutí);
3. v případě rovnosti součtu trestných bodů a trestných bodů na trati rozhoduje lepší čas.

9. Podmínky pro pořádání akcí

9.1. Uznávané zkoušky a soutěže

9.1.1. Všeobecně

Akce bude uznaná Klubem Agility České republiky (KA ČR), pokud pořadatel dodrží ustanovení Řádu agility ČR a podmínky pro pořádání akcí stanovené KA ČR. Na uznané akci může posuzovat oficiální běhy, tj. zkoušky, Agility a Jumping jen a pouze rozhodčí delegovaný výborem KA ČR. Zkoušky a soutěže agility musí být přístupné všem přihlášeným závodníkům splňujícím podmínky účasti. Výsledky zkoušek musí být zapsány do výkonnostních průkazů a na jejich základě se lze kvalifikovat na Mistrovství republiky. Do výkonnostních průkazů se mohou zapisovat i výsledky všech ostatních soutěží (Agility, Jumping), pokud o to závodník požádá. Musí být dodrženy směrnice Ústřední komise pro ochranu zvířat a zákona č. 167/93 na ochranu zvířat. Pro agility platí Charta proti dopingu. Od závodníků se očekává korektní chování. Každý psovod je povinen vést svého psa způsobem, proti němuž nemohou být po sportovní ani humánní stránce žádné námitky. Každé projevy brutality, případně pokusy o doping, jsou co nejpřísněji trestány. Mají za následek okamžitou diskvalifikaci, nehledě na další právní postihy, které mohou být proti psovodovi zavedeny.

9.1.2. Podmínky účasti na uznaných akcích agility

Zúčastnit se mohou psi všech plemen s průkazem původu nebo bez PP pokud jsou starší 18 měsíců. Účastníci musí mít výkonnostní průkaz, který před začátkem akce musí odevzdat organizátorovi. Dále se musí všichni účastníci musí prokázat platným dokladem o očkování psa resp. psů proti vzteklině (pokud bude vyžadováno jiné potvrzení, musí to být uvedeno v propozicích). Jeden psovod může startovat i s více psy. Na zkouškách a soutěžích může psa vést libovolný psovod, pokud je na tento tým vystaven výkonnostní průkaz. Všechny zkoušky a soutěže zařazené do jednoho dne musí absolvovat se psem vždy jeden psovod. Hárání feny musí závodník oznámit před zahájením soutěže pořadateli. Pořadatel určí místo pro háravé feny a rozhodne o pořadí startu háravých fen. Každý psovod si musí být vědom toho, že ručí za škody způsobené svým psem a je na něm, zda si pro něj sám sjedná pojištění. Zúčastnit se nesmí březí feny, kojící feny do 4 týdnů po porodu, zranění a nemocní psi. Dále se nesmí soutěžit psi, kteří jsou v rozporu se směrnicemi Ústřední komise na ochranu zvířat a zákona č. 167/93 Sb. na ochranu zvířat v platném znění. Zahraniční závodníci se mohou zúčastnit soutěží po předložení výkonnostního průkazu. Rozhodčí se může zúčastnit každého závodu, který neposuzuje, bez předchozího přihlašování.

9.1.3. Pořadatel

Pořadatelem akce agility může být právnická i fyzická osoba. Pořadatel je povinen dodržet ustanovení tohoto Řádu agility ČR. Zajišťuje organizaci akce od její přípravy až po vyhodnocení. Zodpovídá za přípravu, průběh i vyhodnocení akce, za chování účastníků i diváků apod. Jmenuje vedoucího akce. Ten ho zastupuje, jedná jeho jménem. Dostatečně předem splní ohlašovací povinnost veterinární správě, hygienikům, místnímu úřadu (bez schválení místního úřadu nelze akci uskutečnit), jinak se pořadatel vystavuje právnímu postihu. Nejméně 8 týdnů před pořádáním akce je pořadatel povinen požádat jednatelku KA ČR o zařazení akce do termínového kalendáře a požádat výbor KA ČR o delegaci rozhodčího. Delegovaného rozhodčího pořadatel uvědomí nejméně 6 týdnů před akcí o tom, že byl pro akci delegován, zároveň delegovanému rozhodčímu zašle

propozice s přesným programem závodů a seznam překážek, které jsou k dispozici. Zajišťuje pomocníky rozhodčího a pomocníky při organizaci. Zodpovídá za celou organizaci závodů. Pořadatel má právo změnit termín, případně zrušit akci, je však povinen nejméně 4 týdnů předem o tom výbor KA ČR a rozhodčího informovat. Má také právo upravit startovné tak, aby byly zvýhodněni členové KA ČR a pořádající organizace, mládež, důchodci, zdravotně postižení a podobně. Pořadatel musí po skončení závodů předat rozhodčímu kompletní výsledky závodů, příp. krátké hodnocení akce k podpisu. Do 5 dnů od data konání závodů je pořadatel povinen zaslat na adresu výcvikáře KA ČR kompletní výsledkové listiny doplněné všemi náležitostmi a žádosti o vydání výkonnostních průkazů. Do 15 dnů od dne konání závodů odvede na účet KA ČR stanovený poplatek za každého závodníka.

9.1.4. Rozhodčí

Činnost rozhodčích je upravena samostatným předpisem - Řádem rozhodčích agility ČR.

9.1.5. Pomocníci rozhodčího

- 2 asistenti rozhodčího - zapisují rozhodčímu během posuzování. Úkolem prvního je diktovat trestné body, které rozhodčí ukáže, druhému, který je zapisuje;
- 2 časoměřiči - jeden oficiální a jeden kontrolní. Pokud je k dispozici elektronická časomíra, je jeden časoměřič pro její obsluhu, druhý musí měřit čas stopkami pro kontrolu;
- nejméně 2 zapisovatelé - přepisují výsledky na výsledkové listiny nebo do počítače, stanovují pořadí, vyplňují výkonnostní průkazy;
- 2 a více pomocníků na trati - během soutěže staví převrácené nebo shozené překážky, po každém proběhnutí narovnávají látkový tunel, podle pokynů rozhodčího nebo vedoucího parkuru staví překážky před závodem a přestavují je při změně kategorie.

9.1.6. Protesty

Protesty při akci lze podat pouze proti nedodržení technických ustanovení tohoto Řádu. Protest se podává vedoucímu akce zásadně písemně, se zálohou, jejíž výši stanoví předem pořadatel a je zveřejněna v propozicích závodů. O oprávněnosti protestu rozhoduje vedoucí akce spolu s rozhodčím za přítomnosti protestující strany. V případě oprávněného protestu se záloha vrací. V případě neoprávněného protestu záloha propadá ve prospěch pořadatele. Je povinností pořadatele o jakémkoliv protestu písemně informovat výbor KA ČR. Originál protestu musí být přiložen.

9.1.7. Sankce

Při nedodržení podmínek pro pořádání závodů mohou být uplatněny výborem KA ČR tyto sankce:

- upomínka, uveřejnění v klubovém zpravodaji;
- neuznání dalších závodů a pozastavení delegací rozhodčí, pokud o ně pořadatel znovu požádá;
- neuznání výsledků soutěže (při nedodání výsledků nebo dodání velmi nekvalitních výsledkových listin, posouzení i jen části závodů nedelegovaným rozhodčím apod.).

9.2. Neuznané soutěže - hry

Do programu akcí agility mohou být jako doplňkové zařazeny i různé soutěže a hry, které se nemusí řídit pravidly agility. Rozhodčí je však povinen před každým závodem seznámit účastníky s jejich pravidly. Takovouto soutěž může posoudit i jiný rozhodčí, ale vždy jen se souhlasem rozhodčího, který byl na tuto akci delegován KA ČR. Pravidla některých her jsou uvedena v příloze číslo 1 k tomuto Řádu agility ČR.

10. Tiskopisy na akcích agility

10.1. Žádost o delegaci rozhodčího

Pořadatel akce ji zasílá na adresu jednatelky KA ČR nejméně 8 týdnů před uskutečněním akce. Žádost musí obsahovat:

- kontaktní adresu pořadatele;
- název, místo a datum akce;
- vypsání zkoušky, hlavní a doplňkové soutěže.

Výbor Klub agility ČR deleguje rozhodčího na závody a delegaci zašle pořadateli do 4 týdnů před pořádáním akce. Pořadatel vhodnou formou informuje delegovaného rozhodčího a dohodne se s ním o nezbytných náležitostech.

10.2. Přihláška účastníka

Přihlášku zasílá účastník na adresu pořadatele do uzávěrky stanovené pořadatelem. Měla by obsahovat:

- místo, datum a název soutěže, kategorii, třídu;
- číslo výkonnostního průkazu;
- jméno a příjmení psovoda, příp. datum narození a adresu bydliště, název klubu, za který závodí;
- jméno a chovatelskou stanici psa, jeho datum narození, plemeno (ev. označení „bez PP“ nebo „kříženec“).

10.3. Výsledkové listiny

Musí obsahovat alespoň:

- charakteristiku každého parkuru (typ běhu, kategorie, výkonnostní třída);
- standardní a maximální čas,
- počet překážek,
- délku tratě,
- jméno a příjmení psovoda, jméno psa,
- dosažený čas, celkový počet trestných bodů (i pro jednotlivá kola závodu),
- výsledné pořadí, případně v případě zkoušky hodnocení.

10.4. Výkonnostní průkaz

Uznávaných akcí agility se mohou zúčastnit jen ti závodníci, kteří mají výkonnostní průkaz. O jeho vystavení lze požádat při prezenci. Může ho vystavit pouze výcvikář Klubu Agility ČR. Výkonnostní průkaz je označen pořadovým číslem lomeným rokem vydání. Je nepřenositelný a obsahuje následující údaje:

- příjmení a jméno psovoda, datum narození, adresu včetně PSČ, členství v oblastní skupině agility či jiné kynol.organizaci;
- jméno psa, chovatelskou stanici, datum narození psa, číslo zápisu v plemenné knize (PK), tet. číslo příp. číslo mikročipu, plemeno, pohlaví, výšku v kohoutku, kategorii;
- podpis majitele a rozhodčího KA ČR nebo výcvikáře KA ČR.

Každý pes může být zařazen pouze v jedné velikostní kategorii bez ohledu na množství vydaných výkonnostních průkazů. Případné rozpory či protesty řeší výbor KA ČR.

Povinností pořadatele je zapsat do výkonnostního průkazu všechny výsledky zkoušek, které rozhodčí zkontroluje a podepíše. Výkonnostní průkaz agility je veřejnou listinou v právním slova smyslu, falšování nebo zneužití je trestné. Další výkonnostní průkaz (pokud je původní plný) má nové pořadové číslo, podle číselné řady. Pokud závodící tým psa a psovoda výkonnostní průkaz ještě nemá požádá o něj na svých prvních závodech. Žádost má podobu předepsaného formuláře. Je povinností pořadatele předepsané

formuláře mít připravené. Delegovaný rozhodčí KA ČR změří kohoutkovou výšku psa a zařadí ho do příslušné kategorie. Výkonnostní průkaz je vystaven na základě žádosti výcvikářem KA ČR a je odeslán na adresu psovoda. Výsledky prvních závodů jsou do výkonnostního průkazu zapsány výcvikářem KA ČR.

10.5. Licence psů bez průkazu původu

Účast psů bez průkazu původu a kříženců je na uznaných akcích agility (kromě MS FCI) povolena po předložení výkonnostního průkazu KA ČR, který je současně licencií psa bez PP. Před prvním startem musí majitel psa bez PP stejně jako majitel psa s PP požádat o vystavení výkonnostního průkazu viz kapitola 10.4. U zahraničních účastníků vydává licence psů bez průkazu původu kynologický klub země, jíž je soutěžící občanem.

11. Závěrečná ustanovení

Tento Řád agility ČR je platný pro soutěže a zkoušky agility pořádané v České republice. Případné úpravy a změny podléhají schválení výborem Klubu agility ČR.

12. Platnost

Platnost tohoto Řádu je od 1.1.2003. Od tohoto dne pozbývá platnosti doposud platný Řád agility ČR.

Příloha číslo 1

Řádu AGILITY České republiky

Pravidla některých soutěží (her) agility

Tato pravidla nejsou závazná a je plně na rozhodčím, jakým způsobem je upraví.

1. Gambler

Tato hra je zpravidla zařazována na úvod závodů, pro seznámení psů s překážkami. V předem stanoveném čase, který určí rozhodčí (nejčastěji 30-45 sekund), je nutné nasbírat maximum bodů. Každá překážka na parkuru je ohodnocena počtem (1 až 5) bodů, které pes za její absolvování může dostat. Start je ze stolu, psovod si sám volí trasu parkuru, účelem je získat co nejvíce bodů. Při chybě nebo odmítnutí na dotyčné překážce nezíská žádné body, ale ve hře pokračuje dále. Každá překážka smí být správně překonána maximálně dvakrát. Mezi dvěma překážkami s kontaktními zónami musí pes absolvovat jednobodový skok. Deset sekund před časovým limitem časoměřič zapíská. Psovod se vrací se psem nejkratší cestou na stůl. Pokud je zařazen do hry Joker (jedna až tři očíslované překážky) před cílem (stolem), pes za jeho absolvování v těchto 10-ti sekundách obdrží zvláštní bodovou prémii, pokud se v limitu dotkne alespoň jednou tlapkou horní plochy stolu. Vítězem se stane ten, kdo nasbírá nejvíce bodů v nejlepším čase.

2. Neuhasers Gambler

Skládá se z normálního gambleru bez Jokera, a krátké tratě Jumpingu. Po startu pes překonává překážky podle pravidel Gambleru až do hvizdu časoměřiče (většinou po 25 sekundách od startu), pak běží nejkratší cestou ke startu Jumpingu, který musí překonat. Start i cíl jsou většinou na stole. Pro určení pořadí se body za Gambler a Jumping převedou na sekundy (1 bod = 1 sekunda). Od celkového času dosaženého na trati se odečtou sekundy za body v Gambleru a přičtou trestné sekundy za Jumping. O vítězi rozhoduje lepší čas.

3. Paralelní parkur

Paralelní vylučovací závod (Knock-Out). Postaví se dva stejné parkury. Soupeří vždy dva týmy najednou. Vítěz postupuje do dalšího kola, poražený je z dalších bojů vyřazen. Posuzuje se podle Řádu agility ČR, nejdříve rozhodují trestné body za chyby a odmítnutí, potom lepší čas. (pro hodnocení je také možné použít pravidlo, že za každou chybu nebo odmítnutí se přičte 5 sekund, vítězí ten, kdo má lepší čas). Soupeře, kteří se utkají v prvním kole, určí los. Dále se vytváří "pavouk". Finále musí být pro dva účastníky.

4. Slalom

Psi závodí, kdo nejrychleji absolvuje překážku slalom. Počet tyčí je sudý, zpravidla větší než 12. Slalom je možné absolvovat oběma směry. Při změně směru je vhodné použít některou z překážek agility, nejčastěji to bývá pevný tunel.

5. Trivial Pursuit

Parkur se skládá z 8-12 překážek, které jsou očíslovány. Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Každá překážka je za tolik bodů, jaké má číslo. Tzn. za překonání první překážky dostane pes jeden bod, za překonání druhé překážky dva body atd. Pokud je překážka překonána nesprávně, příslušný počet bodů se odečítá. Na konci parkuru je joker. Jsou to dvě překážky, každá za jiný počet bodů (zpravidla jedna lehčí a jedna těžší) a psovod si může vybrat, kterou překoná. Rozhodčí může jednu z překážek použitých v jokerovi vymyslet úplně novou, dle vlastní fantazie, ale překážka musí být vždy bezpečná pro psa. Dále je určen časový limit pro proběhnutí parkuru. Pokud je parkur překonán před uplynutím limitu, zbývající sekundy do limitu se přičítají jako body. Pokud je limit překročen, body se odečítají (1 sekunda = 1 bod).

6. Carusel

Parkur se skládá ze skokových překážek, případně proskokového kruhu, postavených do kruhu, šikmé stěny a pevného tunelu umístěných vprostřed kruhu (tunel je protažen kolmo pod šikmou stěnou). Psovod si sám zvolí místo na obvodu kruhu, ze kterého chce startovat, a směr, jímž chce běžet. Po startu pes překonává skokové překážky umístěné po obvodu kruhu tak, aby v co nejkratším čase překonal bez chyby 15 překážek (není chybou, pokud překoná překážek víc). Když udělá chybu, musí absolvovat pevný tunel a dále pokračuje v běhu překonáním kterékoliv překážky na obvodu kruhu, ale v opačném směru, než běžel před překonáním tunelu. Pokud udělá druhou chybu, musí absolvovat šikmou stěnu a opět pokračuje v běhu opačným směrem. Při třetí chybě musí absolvovat pevný tunel i šikmou stěnu (na pořadí nezáleží). Všechna odmítnutí je třeba nejprve opravit a dále se postupuje stejně jako při chybě. Po čtvrté chybě nebo odmítnutí následuje diskvalifikace.

7. Sudá-lichá

Parkur se skládá z 10 překážek, z nichž každá je označena z jedné strany sudým a z druhé lichým číslem. Závodník si sám zvolí trasu, kterou poběží, ale smí běžet buď pouze po lichých, nebo jen po sudých číslech (čísla nemusí jít v pořadí za sebou). Na písknutí rozhodčího musí závodník změnit směr svého postupu na parkuru tak, aby běžel po číslech opačných, než běžel dosud, tj. běžel-li např. čísla lichá, musí běžet čísla sudá a naopak. Rozhodčí pískne celkem 3x (např. po 10 sekundách, po 15 sekundách a po 10 sekundách), závodník pokaždé změni směr postupu. Po třetím zapískání se (kromě změny směru postupu) musí závodník co nejrychleji dostat do cíle. Pokud se mu to podaří během stanoveného času (např. do 10 sekund), získává body za Joker (žolík).

Cílem závodníka v této hře je získat co největší počet bodů. Způsob bodování stanoví rozhodčí, např. skokovky 1 bod, slalom 3 body, Joker 10 bodů. Hodnocení chyb: chyba nebo odmítnutí na překážce- body za překážku se nezapočítávají, absolvování překážky patřící do opačné skupiny čísel (sudá místo liché a naopak)-diskvalifikace.

8. Kvítek

Tato hra vznikla v Lounech na tradičních závodech „O lounský kvítek“.

Parkur se skládá ze čtyř symetrických okruhů překážek, každý okruh obsahuje 4 překážky. Mezi okruhy je vprostřed stůl, z něhož se startuje (libovolná poloha psa na stole). Nejprve se běží okruh označený číslem 1, po něm okruh číslo 2, 3 a 4. Mezi jednotlivými okruhy vždy následuje stůl a na něm nejprve poloha „sedni“, po 2. okruhu poloha „stůj“ a po 3. okruhu poloha „lehni“ (vždy na 5 sekund). Cíl je rovněž na stole.

V závěrečném hodnocení rozhoduje počet získaných bodů, potom teprve dosažený čas. Bodování je podobné jako v Trivial Pursuit – za první překážku v okruhu 1 bod, za druhou 2 atd., celkem tedy za jeden okruh maximálně 10 bodů. K tomu se v případě, že pes bezchybně provede všechny 3 polohy na stole (tedy aniž by se např. zvednul z polohy „lehni“ předčasně), připočítává Joker (žolík) 15 bodů. Pokud pes udělá na okruhu chybu, příslušný počet bodů za překážku se nezapočítává, totéž platí při odmítnutí (není třeba opravovat).