



LASC overlevingskaart

Hoe overleef ik mijn eerste ASCA agility wedstrijd?

Het eerste niveau waarop je uitkomt als je nog nooit aan ASCA agility hebt gedaan is **Novice**. Op dit niveau wordt vooral gekeken of de hond de vaardigheid heeft de hindernissen veilig te nemen. Op de hogere niveaus, **Open** en vervolgens **Elite**, draait het steeds meer om snelheid, 'stuurkunst' en op afstand werken.

Deelnemen kan – maak een keus – als **Standard** (meest gebruikelijk, voor honden vanaf 18 maanden), **Junior** (voor handlers van 17 jaar of jonger) of **Veteran** (voor honden vanaf 7 jaar, handlers vanaf 60 jaar of handlers met een handicap).

Er zijn drie onderdelen waaraan je kunt meedoen:

1. REGULAR (vast parcours)

Hindernissen: kattenloop (*dog walk*), schutting (*A-frame*), wip (*teeter-totter*), tunnel (*open tunnel*), slurf (*closed tunnel*), paaltjes (*weave poles*), bandsprong (*tire jump*, optioneel) en diverse hoogtesprongen (*hurdles*). Spronghoogte: 50 centimeter, veteranen 40 centimeter. Bij de Novice krijg je een slalom met maximaal 6 paaltjes.

Fouten

1 fout per seconde als je de standaard parcourstijd overschrijdt.

5 fouten bij het tikken van een lat, het aanraken van de hond, het aanraken van een hindernis door de handler of het blokken van de hond.

10 fouten bij een fout parcours (het nemen van de verkeerde hindernis) of missen raakvlak.

20 fouten bij een flyer op de wip, het niet afmaken van een hindernis (hond komt bijvoorbeeld schutting weer af), het missen van een paaltje of het crashen in een hoogtesprong.

Handig om te weten:

- Alleen het raakvlak af telt, op niet!
- Weigeringen kent men in de ASCA agility niet.
- Langs de laatste hindernis rennen is echter wél een fout.
- Als de hond het goede gat van de tunnel neemt, daar uitkomt en er weer in gaat: geen fout.
- Als je bij het missen van een paaltje of een hapering in de slalom (die moet vloeiend gaan, de hond mag er niet uitschieten of weer terug moeten steken!) de slalom afbreekt en opnieuw begint, levert dat géén fouten op! Het kost je natuurlijk alleen wel enorm veel tijd.

Score

Een foutloos rondje binnen de tijd = 10 punten oftewel een 10Q (Q staat voor qualifying score, oftewel een kwalificerende score).

Een rondje met maximaal 5 fouten (bijvoorbeeld 1 latje getikt of tot 5 seconden tijdsoverschrijding) = 5 punten oftewel een 5Q, ook wel halve Q

Totaal heb je 30 punten nodig voor de Regular-titel: het snelst gaat dat via drie foutloze rondjes binnen de tijd, maar je kunt ook met bijv. 2 x een 10Q en 2 x een 5Q een titel halen.

Je titel: **RS-N** (Regular Standard-Novice), **RJ-N** (Regular Junior-Novice) of **RV-N** (Regular Veteran-Novice).

2. JUMPERS (jumping)

Hindernissen: hoogtesprongen, bandsprong, tunnels en (maximaal 1) slurf. Géén palen! De Amerikanen houden van snelle en vloeiende parcoursen, waarop de atletische Aussies goed tot hun recht komen. Het is toegestaan een jumpingparcours met louter sprongen op te stellen!

Score

Alleen foutloze rondjes binnen de tijd leveren 10 punten op: een 10 Q of Q.

Een latje tikken is pech: géén punten!

Totaal heb je 20 punten nodig voor de Jumpers-titel: oftewel 2 x een foutloos rondje binnen de tijd.

Je titel: **JS-N** (Jumpers Standard-Novice), **JJ-N** (Jumpers Junior-Novice) of **JV-N** (Jumpers Veteran-Novice).

3. GAMBLERS (gokspel in 2 delen)

Deel 1: handler en hond krijgen 30 seconden de tijd om op een hindernissenparcours minimaal 15 punten te scoren. Iedere goed genomen hindernis levert punten op. Goed voor 5 punten: raakvlaktoestel en een slalom met 12 palen. Goed voor 3 punten: tunnel, slurf, bandsprong en slalom met 6 palen. Goed voor 1 punt: hoogtesprong. Iedere hindernis mag je maximaal 2 x nemen. Als je voor de prijzen gaat, probeer je op dit onderdeel natuurlijk zo veel mogelijk punten te verzamelen. Als een hindernis goed is genomen, roept de keurmeester direct daarna het aantal behaalde punten af: *Three! One! One! One! Five! One! Three! One!*

Deel 2: na 30 seconden klinkt een fluitsignaal en moeten handler en hond op een apart deel van het parcours een serie van vier hindernissen foutloos en binnen circa 15 seconden tijd nemen. De handler moet daarbij op een afstand van circa drie meter van de hond blijven: tussen handler en hindernissen is een lijn gelegd waar je niet overheen mag stappen.

Score

Alleen als je tijdens deel 1 het minimumaantal punten verzamelt én deel 2 foutloos en binnen de tijd aflegt, levert je dat 10 punten op: een 10Q of Q.

Totaal heb je 20 punten nodig voor de Gamblers-titel: oftewel 2 goed uitgevoerde gamblersrondjes.

Je titel: **GS-N** (Gamblers Standard-Novice), **GJ-N** (Gamblers Junior-Novice) of **GV-N** (Gamblers Veteran-Novice).

Algemeen:

- Vaak kun je meerdere rondes per onderdeel per dag lopen, een gebruikelijk aanbod is bijvoorbeeld 5 'runs' per dag: 2 x regular, 2 x jumping en 1 x gambling
 - Een hond wordt geëlimineerd ('eliminated') bij agressie, plassen of poepen in de ring, onaangeliend het parcours verlaten, het overschrijden van de maximum parcourestijd of als hij 'out of control' is (door gebrek aan training oncontroleerbaar door het parcours rent).
- Let op: altijd je hond aanlijnen dus, voordat je de ring verlaat!
- De hond mag tijdens het lopen geen halsband om hebben.
 - Je mag niet met voer of speeltjes binnen drie meter van de entree van de ring komen.
 - Loopse teven mogen alleen onder bepaalde omstandigheden meedoen: zo moeten ze als laatste in hun klas starten vanaf een kleed of mat.

Veel agilityplezier!