

Uitvoeringsregels HOOPERS



RAAD VAN BEHEER
HOUDEN VAN HONDEN

RAAD VAN BEHEER
op kynologisch gebied in Nederland

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

Secretariaat:

Raad van Beheer

Emmalaan 16-18, 1075 AV Amsterdam

Postbus75901, 1070AX Amsterdam

Tel: 020 664 4471

Email: commissiehoopers@raadvanbeheer.nl

Reglementen – uitgave april 2024

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

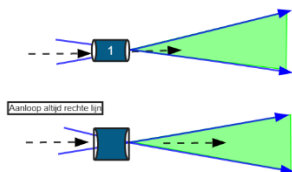
Inhoud

Hoofdstuk I Toestellen en klassen	4
I.1. TOESTELLEN.....	4
I.2. HANDLERSGEBIED	4
I.3. KLASSEN.....	4
Hoofdstuk II Parcours	5
II.1. ALGEMEEN.....	5
II.2. HET PARCOURS.....	5
II.3. DE WEDSTRIJD	6
Hoofdstuk III Strafpunten, maximale parcouurstijd en diskwalificatie	7
III.1. STRAFPUNTEN	7
III.2. MAXIMALE PARCOURSTIJD	7
III.3. DISKWALIFICATIE/GEEN BEOORDELING VAN EEN RUN	7
Hoofdstuk IV Wedstrijduitslag, resultaat run, uitslag wedstrijd en plaatsing en promotie	8
IV.1. WEDSTRIJDUITSLAG	8
IV.2. RESULTAAT RUN.....	9
IV.3. UITSLAG WEDSTRIJD/PLAATSING.....	9
IV.4. PROMOTIE.....	9
Hoofdstuk V Bijlagen	9

Hoofdstuk I Toestellen en klassen

I.1. TOESTELLEN

- a. In een parcours mogen de volgende hindernissen worden gebruikt:
 1. Hoopers:
 2. Ton:
 3. Tunnel:
 4. Gates:
- b. De toestellen behoren te voldoen aan de ‘Checklist Toestellen Hoopers’ zoals deze door de Commissie Hoopers is vastgesteld.
- c. Minimaal de helft van een parcours moet uit hoopers bestaan.
- d. De eerste en het laatste toestel moet een hooper zijn.
- e. Het aantal beschikbare hoopers dient minimaal 10 te bedragen.
- f. Vóór de wedstrijd controleert de keurmeester of de toestellen, die hem ter beschikking staan, aan de eisen voldoen.
- g. De tunnel moet altijd zo worden geplaatst dat deze in een rechte lijn benaderbaar is t.o.v. het vorige toestel. Een tunnel moet altijd recht worden benaderd in een parcours en de exit mag niet groter zijn dan de hoek van de breedte van de tunnel.



- h. Nummering
Nummers worden gebruikt om het verloop van het parcours te visualiseren. Deze moeten zo worden opgesteld dat ze zich niet in de looplijn van de hond bevinden, en bijzonder goed leesbaar zijn vanuit het handlersgebied en geen risico vormen op verwonding van de hond. Nummers die van meerdere kanten zichtbaar zijn verdienen de voorkeur. De nummers mogen bordjes zijn welke op de grond geplaatst worden. Of plaatjes welke op de toestellen kunnen worden bevestigd.

I.2. HANDLERSGEBIED

Voor deelnemers met beperkte mobiliteit wordt de grootte van het handlersgebied besproken met de keurmeester en indien nodig aangepast. De handler blijft gedurende de gehele run in het handlersgebied; het is toegestaan om op de rand van het vak/de cirkel te staan. Als de handler met een voet volledig over de rand/lijn stapt volgt een “geen beoordeling”. De kleur van de lijn die het handlersgebied aangeeft moet duidelijk contrasteren met de ondergrond zodat de assistent van de keurmeester duidelijk kan zien dat de handler in het gebied blijft.

I.3. KLASSEN

- a. Indeling klassen:
 - H1;
 - H2;
 - H3.

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

De Commissie Hoopers stelt jaarlijks het 'Voorschrift promotie-/degradatie' vast waarin staat beschreven waar een combinatie aan moet voldoen om in een bepaalde klasse uit te mogen komen.

- b. Debutanten klasse, H0: Deze klasse wordt opengesteld voor beginnende honden en/of geleiders, conform het bepaalde in het Voorschrift Debutantenklasse

Hoofdstuk II Parcours

II.1. ALGEMEEN

- a. Bij een hooperwedstrijd moet door de deelnemende honden in onderlinge competitie op de daarvoor voorgeschreven wijze en binnen een 3 minuten een met toestellen uitgezet parcours worden afgelegd.
- b. Een wedstrijd mag worden onderbroken voor calamiteiten. De verantwoordelijkheid hiervoor ligt bij de wedstrijdleider; dit in samenspraak met de keurmeester(s).

II.2. HET PARCOURS

- a. De keurmeester is verantwoordelijk voor het parcours waarbij hij rekening houdt met de moeilijkheidsgraad van de verschillende klassen.
- b. Een hooper parcours moet zo zijn ontworpen dat de handler met zijn hond een vloeiende run, van afstand gehandeld, kan laten zien. De toestellen moeten zo worden opgesteld dat de hond geen fysiek bovenmatig belastende wendingen hoeft te maken. De positie van het handlersgebied, het aantal, de afstanden en de positie van de toestellen bepalen de moeilijkheid van een parcours en moeten op de afzonderlijke klassen H1, H2 en H3 worden afgestemd. Voor debutanten is de klasse H0 toegevoegd, het parcours is hetzelfde als dat van de H1, maar het handlersgebied is 3x3 meter.
- c. De start en de finish bestaan altijd uit een hoop die op de juiste manier genomen moet worden.
- d. Nummers geven de volgorde van de toestellen in het parcours aan. Deze nummers moeten zo worden geplaatst dat ze zichtbaar zijn vanuit het handlersgebied en de hond niet kunnen verwonden. Het parcours moet door de hond in de vastgestelde volgorde en binnen de maximale tijd worden gelopen.
- e. Een parcours bestaat voor minstens de helft van de te lopen toestellen uit hoops.

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

f.

H1	
Handlersgebied	2x2 meter/ diameter 2
Aantal toestellen	10 –15
Afstand tussen toestellen	4 – 8 meter
Afstand handlersgebied tot verste toestel	Max. 12 meter
H2	
Handlersgebied	2x2 meter/diameter 2
Aantal toestellen	15 –20
Afstand tussen toestellen	5 – 10 meter
Afstand handlersgebied tot verste toestel	Max. 18 meter
H3	
Handlersgebied	2x2meter/ diameter 2
Aantal toestellen	20 –25
Afstand tussen toestellen	6 – 12 meter
Afstand handlersgebied tot verste toestel	Max. 30 meter

- g. De keurmeester geeft een tekening van het parcours aan de ringmeester. Deze zorgt voor het klaarzetten van het juiste aantal toestellen overeenkomstig het door de keurmeester samengestelde parcours.
- h. Vervolgens zal de keurmeester het parcours opstellen en meet vervolgens de juiste lengte van het parcours op.
- i. Het aanraken of verplaatsen van de toestellen tijdens het verkennen van het parcours is ten strengste verboden.

II.3. DE WEDSTRIJD

- a. Vóór aanvang van elk te lopen parcours brengt de keurmeester de deelnemers op de hoogte van de route van het parcours. Hij wijst de deelnemers op het wedstrijdreglement en op de regels voor de toekenning van de strafpunten.
- b. Protesten over de toestellen en/of het parcours moeten vóór aanvang van de wedstrijd aan de keurmeester kenbaar worden gemaakt.
- c. Oefenen op het wedstrijdparcours is niet toegestaan. De geleider mag, zodra de klasse waarin hij is ingedeeld aan de beurt is, zonder hond het parcours verkennen en hebben ze de gelegenheid de keurmeester vragen te stellen. Iedere handler krijgt de gelegenheid om het parcours te verkennen vanuit het handlersgebied, dit gebeurt op aangeven van de ringmeester.
- d. De geleider moet in de ring het betreffende startnummer duidelijk zichtbaar dragen.
- e. De keurmeester geeft door middel van een fluitsignaal aan dat de handler de ring mag betreden.
- f. De tijd (3 minuten) start zodra de handler met de hond de ring betreedt.
- g. Vóór de start plaatst de geleider de hond zittend, liggend of staand voor de starthoop; neemt de halsband/tuig af. De handler kan de lijn overhandigen aan de ringhulp of deze uit het zicht bij zich dragen. Vervolgens loopt de handler naar het handlersgebied.
- h. De handler start de run, zodra deze met beide voeten in het handlersgebied staat. De handler mag het handlersgebied niet meer verlaten tot de hond is gefinisht. Er mag wel één voet op de lijn gezet worden, maar niet geheel over de lijn. Voor het sturen van de hond zijn verbale commando's en andere hoorbare aanwijzingen en gebaren toegestaan. Tijdens de run mag de handler niets in zijn hand houden. De handler mag een speeltje bij zich dragen, maar dit mag niet zichtbaar zijn voor de hond. Heuptasjes, trainingsrokjes e.d. zijn niet toegestaan. Zodra de hond

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

door de finish hoop is gelopen mag de handler de hond, uit de hand, een beloning geven in de vorm van het speeltje. Het speeltje mag niet worden gegooid. Om te voorkomen dat er voer wordt gemorst in de ring mag de handler de hond alleen buiten de ring belonen met voer.

- i. De tijd stopt als de hond door de finish hoop is gelopen; vervolgens moet de ring zo spoedig mogelijk worden verlaten.
- j. Tijdens het lopen van een parcours mag de hond niets aan- of om hebben.
- k. Wanneer een combinatie een diskwalificatie oploopt in het parcours mag deze het parcours vervolgen. De keurmeester is echter te allen tijde gerechtigd om de combinatie te verzoeken de ring te verlaten.

Hoofdstuk III Strafpunten, maximale parcouurstijd en diskwalificatie

III.1. STRAFPUNTEN

Strafpunten worden gegeven als de hond of de geleider een fout maakt. Iedere fout levert 5 strafpunten op. Als de keurmeester een “geen beoordeling” aangeeft, levert dit het maximale aantal strafpunten van 101 op voor de run.

1. Als de hond een toestel voorbij loopt is dit een parcoursfout (zie fouten tabel). Het is toegestaan om de hond alsnog dit toestel op de juiste manier te laten nemen, maar de parcoursfout voor het missen van het toestel blijft staan.
2. Als de hond een toestel omgooit dat later in het parcours opnieuw moet worden genomen levert dat een fout op voor elke keer dat het toestel niet kan worden genomen.

Een fout wordt gegeven voor:

- a. Parcoursfout: de hond slaat een hoop, tunnel, ton, gate over/loopt er langs (max. 2 opeenvolgende).
- b. Weigering: de hond overschrijdt de ‘weigeringslijn’ van het toestel.
- c. De hond loopt een toestel omver.
- d. Moet het omgegooide toestel nogmaals genomen worden dan is dat een extra fout.
- e. De hond blijft staan (langer dan 3 seconden), blijft de hond langer staan, dan levert dit nog steeds 1 fout op. Blijft de hond meerdere keren meer dan 3 seconden staan, dan levert dit elke keer een fout op.

III.2. MAXIMALE PARCOURSTIJD

Bij Hoopers ligt de focus niet op de snelheid, zodat er geen honden of rassen worden benadeeld. De honden moeten echter wel gemotiveerd door het parcours lopen, daarom is de maximale parcouurstijd op 3 minuten gesteld. De tijdsmeting start zodra de handler met de hond de ring betreedt en eindigt als de hond door de finish hoop is gelopen.

Als de hond door de finish hoop is gelopen moet het team zo snel mogelijk de ring verlaten. Het is niet toegestaan de maximale tijd als trainingstijd te gebruiken.

Als de maximale tijd is verstreken voordat de hond door de finish hoop is gelopen moet het team de ring verlaten op aanwijzing van de keurmeester. Dit resulteert in een “geen beoordeling” voor de run.

III.3. DISKWALIFICATIE/GEEN BEOORDELING VAN EEN RUN

- a. De hond start vóór de goedkeuring van de keurmeester.
- b. De hond loopt door een toestel voordat de run gestart is.

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

- c. De handler verlaat het handlersgebied. Zodra de handler met twee voeten in het handlersgebied zet, mag deze het gebied pas verlaten als de hond door de finish hoop is gelopen.
- d. De hond slaat drie toestellen op rij over.
- e. De hond draait zich om in de tunnel en verlaat hem aan de verkeerde kant.
- f. De hond neemt een extra toestel tijdens de run.
- g. De hond loopt een hoop, tunnel, ton of gate tegen de gegeven richting in.
- h. Overschrijding van de maximale tijd. (3 min)
- i. Het buiten het handlersgebied stappen met ten minste één volledige voet.
- j. De handler staat nog (gedeeltelijk) buiten het handlersgebied terwijl de hond door de starthoop loopt.
- k. De handler stuurt de hond naar een toestel terwijl de handler nog buiten het handlersgebied staat.
- l. Het zichtbaar dragen of bij je houden van beloning of riem.
- m. Beloning tijdens de run.
- n. Beloning gegooid na de run.
- o. Plassen/poeppen (en opruimen) in de ring.
- p. Hond verlaat de ring met alle 4 de poten.
- q. De hond loopt niet 'naakt'.
- r. De hond gaat niet door de finishhoop (als de maximale tijd en het maximale aantal fouten het toelaten is het mogelijk dit te corrigeren).
- s. De finishhoop kan niet meer worden genomen (omdat die is omgegooid door de hond).
- t. De handler draagt geen (duidelijk zichtbaar) startnummer of niet het juiste startnummer.
- u. De handler raakt bewust een toestel aan.
- v. De handler raakt bewust de hond aan.
- w. Het dragen van een voertasje en/of rokje.
- x. De handler laat de hond starten vanuit het handlersgebied.

Dag Diskwalificatie

Een handler kan voor de gehele dag gediskwalificeerd worden in de volgende gevallen;

- Ruw gedrag tegenover de hond (Hard handling).
- Grof onsportief gedrag, beledigend gedrag tegen de keurmeester, vrijwilligers of de andere deelnemers.
- Sociale intolerantie, overmatig agressief gedrag van de hond.

Hoofdstuk IV Wedstrijduitslag, resultaat run, uitslag wedstrijd en plaatsing en promotie

IV.1. WEDSTRIJDUITSLAG

Elke wedstrijd bestaat uit 3 runs die worden gelopen op 3 verschillende parcoursen. Het totaal aantal strafpunten van deze 3 runs bepaalt de uitslag van de wedstrijd. Bij een gelijke uitslag wordt gekeken naar de afzonderlijke runs en wint de handler met de run met de minste fouten. Zorgt dit niet voor een verschil, dan hebben de handlers een gelijke plaatsing. In de klassen H1 en H2 tellen de uitslagen van de individuele runs voor promotie naar de volgende klasse.

RAAD VAN BEHEER – UITVOERINGSREGELS HOOPERS

Op aangeven van de keurmeester mag een team een parcours opnieuw lopen als zich een onvoorziene gebeurtenis voordoet (bijv. harde wind/regen, onweer, een andere hond in de ring, etc.). Eventuele fouten die voorafgaand aan het incident zijn gemaakt blijven staan. De parcourstijd telt vanaf de herstart. Het team moet het volledige parcours opnieuw lopen, maar het keuren start bij het toestel waar het incident plaatsvond.

IV.2. RESULTAAT RUN

- 0 tot 5 strafpunten: UITMUNTEND
- 10 tot 15 strafpunten: ZEER GOED
- 20 tot 25 strafpunten: GOED
- meer dan 25 strafpunten: geen beoordeling

IV.3. UITSLAG WEDSTRIJD/PLAATSING

Het totaal aantal strafpunten van alle wedstrijdruns samen bepaalt de uitslag van de wedstrijd:

- Bij een resultaat UITMUNTEND, ZEER GOED en GOED worden de daadwerkelijke strafpunten van de run meegeteld.
- Voor runs met het resultaat “geen beoordeling” worden 101 strafpunten geteld.
- Bij een gelijk aantal strafpunten wordt gekeken naar de afzonderlijke runs en wint de handler met de run met de minste fouten. Zorgt dit niet voor een verschil, dan hebben de handlers een gelijke plaatsing.

IV.4. PROMOTIE

H1 naar H2

- Promotie van H1 naar H2, de combinatie moet op 3 verschillende wedstrijden drie keer uitmuntend of vijf keer Zeer Goed scoren.
- Deelnemers die bij een andere organisatie in de laagste klasse uitkomen starten in de H1 klasse.
- Deelnemers die bij een andere organisatie al gepromoveerd zijn naar een hogere klasse hebben de keuze te starten in de H1 of de H2. Het is niet mogelijk op een later moment alsnog een klasse lager te starten.
- Lopers die al wedstrijd lopen bij een andere organisatie mogen gelijk starten in de H2 klasse. Het is niet mogelijk later alsnog een klasse lager te gaan lopen!

H2 naar H3

- Promotie van H2 naar H3, de combinatie moet drie keer een uitmuntend scoren op drie verschillende wedstrijden.

Hoofdstuk V Bijlagen

1 – Checklist toestellen