



## VORWORT

Wir sind sehr dankbar für eure Unterstützung, denn ohne sie ist es uns nicht möglich, ein erfolgreiches Agility-Turnier zu veranstalten. Daher möchten wir uns schon jetzt herzlich für euren Einsatz bedanken.

Ein gelungenes Turnier lebt von einer guten Stimmung und einem reibungslosen Ablauf. Daher setzen wir alles daran, die Abläufe zügig zu gestalten, um möglichst früh am Tag fertig zu sein. Bitte achtet auf die Ansagen und seid rechtzeitig an euren jeweiligen Einsatzstellen, damit wir die Veranstaltung reibungslos gestalten können.

In den folgenden Abschnitten erklären wir euch die Aufgaben der einzelnen Helferpositionen. Bei Fragen dazu zögert bitte nicht, euch zu melden ([christin@npv-altona.de](mailto:christin@npv-altona.de))

*Wir freuen uns auf ein schönes Turnier mit euch bei bestem Wetter und großartigen Läufen!*

## Hauptansprechpartner

Für jeden Bereich gibt es einen Hauptansprechpartner:

Prüfungsleiter	Christian Halm
Meldestelle	Vivien Müller
Kantine	Katrin Preuss
Parcours, Wertungszelt, etc.	Christian Halm / Maren Minuth
Helferpläne / für Vereinsmitglieder	Christin Hagedwald

## EINWEISER STELLPLÄTZE

Allgemein gültig:

- **Fahr- und Rettungswege**, durch Flatterband markiert, **bleiben frei!**
- **Platzsparend parken** - ob Camper oder PKW.
- **Keine Fahrzeuge** werden **eingeparkt!**

### Camper

Camper reisen in der Regel am Vortag an. Sie werden von hinten (Platz 4) nach vorne eingewiesen. Größere Wohnwagen und Wohnmobile nur auf Platz 3. Keine frei Platzwahl! Auf Platz 3 vorne bleibt eine Fläche frei für die Pkws an den Turniertagen. Zugfahrzeuge können dort abgestellt werden.

### PKW

An den Turniertagen werden die PKWs im vorderen Bereich des Platz 3, in Reihen nebeneinander platziert. Größere Fahrzeuge (Busse und Camper ohne Übernachtung) ggf. in freie Lücken im Camping-Bereich platzieren. Wenn der Platz trocken ist und keine Fahrspuren zu befürchten sind, können auch PKWs am Rand von Platz 2 geparkt werden. Wenn keine Parkplätze mehr vorhanden sind, Tor schließen und Hinweisschild / -aufsteller anbringen

## ABLAUF UND GELÄNDE



Für einen zügigen Ablauf wird abwechselnd auf 2 Parcours gestartet. Immer im Wechsel finden der A-Lauf und das Jumping statt. So können wir den nächsten Parcours bereits aufbauen, während auf der anderen Fläche gelaufen wird. Die Starter haben dann die Möglichkeit, den Parcours zu begehen, während gleichzeitig die anderen Läufer aktiv sind.

Um ausreichend Zeit für die Besichtigung des Parcours zu gewährleisten, sollte der Umbau schnell erfolgen. Daher bitten wir alle verfügbaren NPVler, tatkräftig beim Umbau mitzuhelfen.



# WERTUNGSZELT

## Sprecher

Der Sprecher kommentiert das Turniergeschehen, kündigt die Läufer an und gibt die Ergebnisse der Läufe bekannt. Außerdem informiert er über wichtige Aspekte des Turniertags, wie das Angebot in der Kantine, Umbauten und Aufrufe für Helfer.

Für den ersten Lauf (A3 s+m) gibt der Sprecher die Gruppeneinteilung für die Parcours-Begehungen bekannt. Er eröffnet jeweils die Begehung und misst die Zeit, die in der Regel zwischen 5 und 7 Minuten liegt. Eine Minute vor Ende der Begehung kündigt er das Zeitlimit an. Bei einer offenen Begehung wird der Parcours nach der Freigabe durch die Richterin für alle Teilnehmer zugänglich gemacht.

Bei einem DIS-Lauf, der ohne Wertung bleibt, startet er die Musik, um allen zu signalisieren, dass dieser Lauf nicht gewertet wird.

Nach seinem Dienst überprüft der Sprecher die Batterien des Mikrofons und wechselt sie gegebenenfalls aus.

## Sekretär (Ansager und Schreiber)

Diese Aufgabe ist eine Doppelfunktion.

Der Sekretär spielt die zentrale Rolle im Zelt. Während seines Dienstes beobachtet er den Richter genau, kündigt dessen Zeichen klar und deutlich den beteiligten Personen im Zelt an und vermerkt sie in seiner Liste. Die Zeichen sind wie folgt:

- flache erhobene Hand = Fehler
- erhobene Faust = Verweigerung
- gekreuzte Arme (+ Pfiff) = Disqualifikation (DIS)

Die Ansagen erfolgen immer erst nach der Anzeige des Richters. Daher muss der Sekretär sich vollständig auf den Richter konzentrieren und darf die Wettkämpfe nicht verfolgen. Wenn mehrere Fehler kurz hintereinander auftreten, wechselt der Richter die Hand.

**WICHTIG: Es zählt nur das, was der Richter anzeigt.** Auch wenn du einen Fehler bemerkst, den der Richter nicht sieht, darfst du diesen nicht ansagen.

Am Ende des Laufs wird außerdem die Zeit erfasst.

Jede Klasse und Größe hat eine separate Liste (ein oder mehrere Blätter). Nach dem Dienst sind die ausgefüllten Listen hinter die anderen zu klemmen. Diese Listen werden archiviert und müssen am Ende des Turniers zur Meldestelle gebracht werden. Es ist wichtig, dies sicherzustellen, als letzte Person des Turniertags auf dieser Position.

## PC

Der Helfer für den PC tritt seinen Dienst rechtzeitig an. Vom Richter erhält er die Informationen zur Parcourslänge und ggf. den vorgegebenen Zeitfaktor und trägt sie in den Computer ein. Es ist auch darauf zu achten, dass der Name des Richters richtig ausgewählt ist.

Seine Aufgabe ist es, die Ansagen des Sekretärs in den PC zu übertragen.

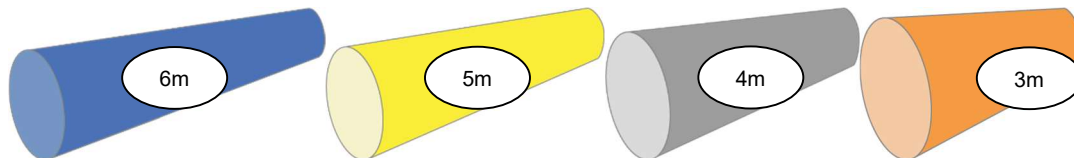
Nach den Wertungsläufen druckt der Helfer die Aufkleber für die Leistungsurkunden aus und bringt sie in die Meldestelle.

# TURNIERPLATZ

## Parcoursbauer

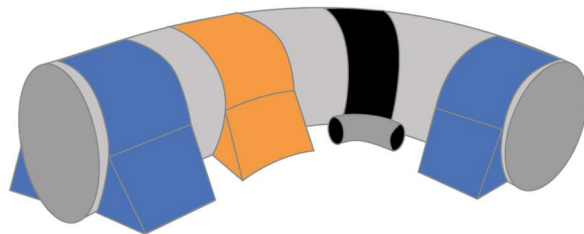
Der Parcoursbauer unterstützt den Richter beim Auf- und Umbau des Parcours.

Je nach **Länge** haben unser Tunnel die **gleiche Farbe**:

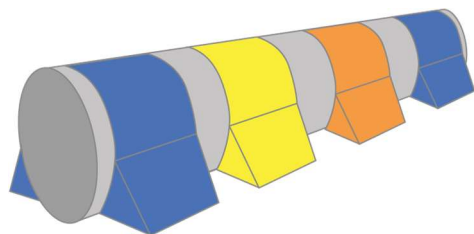


Die **Enden** der Tunnel werden immer mit **blauen Bags** gesichert.

Die Mitte wird mit **mindestens 1 Bag je Meter** gesichert.



Bei einem gebogenen Tunnel sichern die 3-teiligen orangen oder die grau/schwarzen Bags die Mitte.



Bei einem geraden Tunnel sichern die gelben oder orangen Bags die Mitte.

Bitte auch alle Informationen der Parcours helfer zu den einzelnen Hindernissen lesen.

## Parcours helfer

Die Helfer (3-4) sind während der Läufe für die Wiederherstellung des Parcours verantwortlich. Jeder Läufer soll den gleichen, vom Richter gebauten Parcours vorfinden. Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass die Läufer und Hunde durch den Einsatz nicht gestört werden, aber der Parcours zügig für den nächsten Läufer bereit ist.

Die Parcours helfer finden sich bei der letzten Parcoursbegehung auf einem der vier zur Verfügung stehenden Stühle, am Parcoursrand, ein. Die Stühle sind ggf. so auszurichten, dass alle Hürden und Geräte einem Helfer zugeordnet werden können und er diese zügig erreichen kann.

Sind in dem Parcours Hürden die zwei- oder mehrfach genommen werden müssen, ist mit dem Richter zu klären, ob die Stange ggf. wieder schnell aufgelegt werden sollen. Für diesem Fall sollte sich



der Helfer eine Ersatzstange besorgen, um die Stange schnell zu aufzulegen und die gefallen Stange an sich zunehmen. Bei allen anderen Hürden ist die Stange wieder aufzulegen.

Fällt die Starthürde, ist diese erst nach dem Lauf oder wenn der Läufer ein DIS hat, wieder aufzulegen, damit die Zeitmessung nicht gestört wird.

Auch die anderen Geräte müssen bei Bedarf zurechtgerückt werden – beispielsweise ein verrutschter Tunnel, eine tuschiertes Mauerstück.

Beim Wechsel der Größenklasse, müssen folgende Geräte auf die nächste Größe eingestellt werden:

Bei den **Hürden** gibt es entsprechende Markierungen. Die Auflage wird immer in die Höhe gehängt:

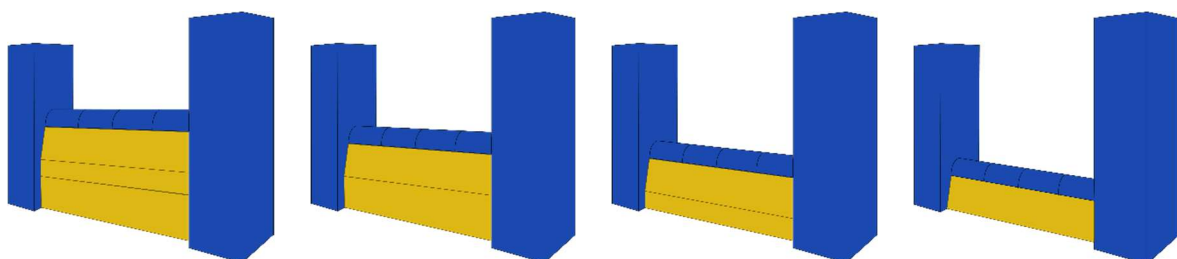
Large	60 cm
Intermediate	50 cm
Medium	40 cm
Small	30 cm

Der **Doppelsprung** besteht aus zwei Hürden mit teilbaren Stangen. Die hintere Stange ist breiter als die Vordere. Die Höhe der hinteren Stange entspricht der Standardhöhe der Größe, die vordere ist 15-20 cm tiefer. Die breite des Sprungs variiert entsprechend der Größe:

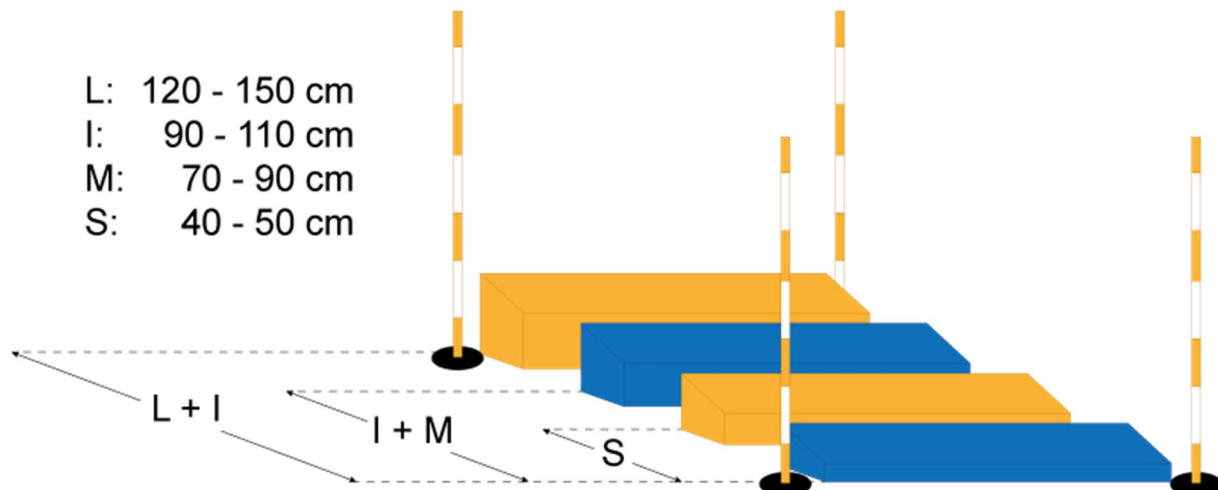
	Hintere Stange	Vordere Stange	Abstand
Large	60 cm	40 - 45 cm	max. 50 cm
Intermediate	50 cm	30 - 35 cm	max. 45 cm
Medium	40 cm	20 - 25 cm	max. 40 cm
Small	30 cm	10 - 15 cm	max. 30 cm

Die **Mauer** besteht aus 3 Bauteilen, die wie folgt zusammensetzt werden:

Large	großes + kleines + konisches Teil
Intermediate	großes + konisches Teil
Medium	kleines + konisches Teil
Small	konisches Teil



Der **Weitsprung** besteht aus vier Teilen mit wachsender Höhe. Der Richter misst den Sprung nach.



Der **Reifen** ist höhenverstellbar und wird nach lösen der Hebel auf folgende Höhen gezogen:

Large	ganz oben
Intermediate	Markierung
Medium	ganz unten
Small	ganz unten

## Leinenträger + Zeitnehmer (Parcours)

Diese Aufgabe ist eine Doppelfunktion.

Der Zeitnehmer holt sich für den Dienst die Stoppuhr aus dem Wertungszelt, die beim Drucker zu liegen hat. Er sollte sich mit der Funktion der Uhr vertraut machen und sich ggf. eine Einweisung geben lassen.

Er schaut sich dann die Start- und Zielhürde an und such sich gute Standpunkte, die mit den Hürden möglichst in einer Linie liegen.

Nun macht man sich für den ersten Start bereit. Wichtig ist dabei das rechtzeitige Auslösen der Uhr, wenn der Hund die Startlinie (Zeitmessanlage) überspring oder überläuft. Denn auch wenn der Hund an der Hürde vorbeiläuft, gilt als Start. In diesem Fall wird auf jeden Fall die Handzeit benötigt.

Jeder Starter wird seine Leine an den Startbereich werfen. Sobald das Team gestartet ist und die erste 2-3 Hürden überwunden sind, nimmt der Leinenträger die Leine auf und trägt sie in den Zielbereich und legt sie dort in den Eimer.

Dann wird zur Zielhürden gewechselt und sobald der Hund dort durchspringt, wird die Zeit gestoppt. Es kann aufgrund technischer Störungen oder der Witterung sein, dass unsere Zeitmessanlage, die mit dem PC-Verbunden ist, nicht auslöst. Deswegen bitte unbedingt immer zum Wertungszelt schauen, ob die „Handzeit“ benötigt wird, bevor ihr die Uhr zurücksetzt. Dann geht es wieder zum Start usw.

Sollte ein Team ein DIS haben, kannst du dich entspannen und die Uhr zurücksetzen.

Ist er Dienst beendet, bringt bitte die Stoppuhr wieder ins Wertungszelt an den Drucker zurück.



## Starteinweiser

**Diese Position wird nur noch in der A0 benötigt und im Notfall, falls die Monitore ausfallen.** Vor Beginn des Dienstes holt der Einweiser seine Liste (auf einem Klemmbrett) sowie einen Stift aus dem Wertungszelt ab.

Seine Aufgabe besteht darin, sicherzustellen, dass der nächste Starter bereit ist, sobald der vorherige Starter das Ziel erreicht. Klärt vor dem Lauf gegebenenfalls mit dem Richter, wann der nächste Starter an den Start gehen soll. Es ist ratsam, während der Startvorbereitung mindestens die nächsten fünf Starter bereit zu haben, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Die eintreffenden Starter werden auf der Liste abgehakt, und sie werden darüber informiert, wer vor ihnen startet und wann sie an der Reihe sind.

Sollten Starter fehlen, informiert bitte umgehend den Sprecher oder das Wertungszelt über die fehlende Nummer, damit diese ausgerufen werden kann.

Am Ende des Dienstes werden die bearbeiteten Listen hinter die anderen Listen geklemmt, und das Klemmbrett wird ins Wertungszelt zurückgebracht.

## Chip-Kontrolle (Parcours)

**Diese Position wird häufig nur noch in den A-Läufen besetzt.** Die Chipkontrolle erfolgt am Ziel. Das Chipgerät, der Stift und die Listen werden im Wertungszelt aufbewahrt.

Der Kontrolleur sollte sich mit der Funktionsweise des Geräts vertraut machen und, wenn nötig, eine Einweisung erhalten. Bei jedem Hund muss der Chip ausgelesen werden. Da einige Hunde, insbesondere in den unteren Klassen, mit dem Lesegerät Probleme haben können, sollten die Wünsche der Läufer berücksichtigt werden. Gegebenenfalls kann der Läufer das Gerät auch selbst bedienen.

Die angezeigte Nummer wird, mit der auf der Liste verglichen und abgehakt. Für den Vergleich genügen in der Regel die letzten 3-4 Ziffern. Nach dem Dienst werden die Listen zwischen anderen Unterlagen eingelegt und zusammen mit dem Stift sowie dem Lesegerät ins Zelt zurückgebracht.



## KANTINE / GRILLCONTAINER

In der Kantine und / oder Grillcontainer werden Speisen und Getränke verkauft.

### Bezahlung

Die Bezahlung sollte so weit möglich über **Wertbons (10 oder 20 €)** erfolgen. Bitte immer anbieten!

Das Abstreichen geht zum einen schneller und zum anderen vermeiden wir so den gleichzeitigen Umgang mit Geld und Speisen.

Am Ende des Turnier(tag)s werden Restbeträge ggf. wieder ausgezahlt.

Barzahlungen gehen auch, sollten aber vermieden werden s.o.

### Aufgaben

- **Vorbereitung Speisen und Getränke:** Brötchen schmieren, Kaffee kochen, Getränke kühl stellen, Kuchen für den Verkauf fertigmachen
- **Vorbereitung für die Grillstation / Container:** Teller, Besteck und Servierten rausbringen, Salate für den Verkauf fertigmachen
- **Abwaschen:** Achtung der Geschirrspülmaschine ist etwas tricky, sie muss vorgeheizt und das Wasser ausgetauscht werden, deswegen sollte man sich mit ihr vertraut machen.
- **Toilettendienst:** Mindestens einmal in der Stunde müssen die Toiletten kontrolliert, gereinigt und aufgefüllt werden.
- **Putz- und Ordnungsdienst:** In den Leerlaufphasen ist für Sauberkeit und Ordnung in Küche und im Vereinsheim zu sorgen.
- **Zum Ende:** Am Samstag bereitet bitte den Verkauf für Sonntagmorgen vor. Am Sonntag macht ordentlich Klarschiff im gesamten Vereinsheim und Grillcontainer, dazu gehört auch Grill säubern, Papier wegbringen, Durchfegen, Tische zurückstellen, Leergut bereit stellen usw. Ebenfalls müssen alle übrigen Lebensmittel zusammengestellt werden und geklärt werden was damit passiert.

Die Toiletten werden regelmäßig von dem Kantinesteam gereinigt. Fällt dir jedoch bei einem Besuch etwas auf oder das Papier, Handtücher oder Seife fehlen, bitte sei so gut und kümmere dich darum oder sag der Kantine Bescheid.