

Råttagility

Regler

- Råttan ska vara frisk och ha fyllt 3 månader för att få delta.
- Anmälan sker med råttans namn, kön, ålder och förarens namn.
- Föraren behöver inte äga råttan.
- Tävligen består av två delar, hinderbana och inkallning
- Maxtiden för hinderbana är 5 minuter, tidtagningen börjar när råttan är över första hindret.
- Maxtiden för inkallning är 2 minuter, tidtagningen börjar när ägaren och råttan står på var sin sida av bordet.
- Banan består av minst 5 hinder, max 8 hinder
- Råttan får inte prova banan innan tävlingen.
- Ordningen på hinderna får ej ändras när tävlingen har startat
- Ordningen på hinderna varierar mellan varje tävlingstillfälle
- Alla hinder skall tas från rätt håll och på rätt sätt. Banan förklaras innan tävlingen börjar.
- Hinderna behöver ej tas i rätt ordning. (Det går bra att gå tillbaka och ta ett hinder som man missat)
- Hinderbanans tävlingshåll kan variera mellan varje tävlingstillfälle (medsols, motsols, sicksack och diagonalt.)
- Banan rengöres och desinficeras efter varje ekipage.
- Föraren får putta, klappa prata och framför allt visa råttan var den ska gå. Man får däremot inte lyfta råttan. Godis är tillåtet som lockbete.
- Ekipaget tävlar en gång, omanmälan tas ej emot.
- Ekipage som klarar hinderbanan felfritt ges Clearroundkort.
- För att gå vidare till moment 2, inkallning, krävs Clearroundkort.

Bedömning

Egentligen ska inte tiden spela så stor roll i agility utan det är vad man åstadkommer som räknas. Men eftersom jag inte är någon riktig agilitydomare kan det bli svårt för mig att döma helt rättvist. Därför får nog tiden spela en större roll så länge jag dömer.

Beömning av hinderhoppningen:

Vad som ger föraren pluspoäng:

Tålmod, lugn, fitness, fantasi, påhittighet, proffsighet, kontakt, tydlighet, att inte ta för mycket i råttan.

Vad som ger råttan pluspoäng:

Lyhördhet, vilja, nyfikenhet, kontakt, samarbetsförmåga, lugn

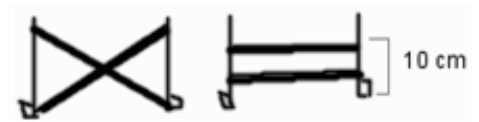
Bedömning av inkallningen:

Inte heller här är det tiden som räknas. Råttan ska lystra så fort som möjligt och gå så rakt och målmedvetet mot sin ägare som möjligt utan att stanna upp eller titta på något annat.

Några vanliga hinder

Hopp hinder

Råttan måste inte hoppa utan kan även klättra över hindret.
Får ej vara högre än 10 cm



A-hinder

Råttan ska klättra över hindret från rätt håll.
Får ej vara högre än 20 cm



Hål-hinder

Råttan ska klättra genom hålet från rätt håll.
Hålet får ej vara högre upp än 10 cm



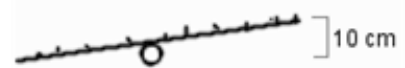
Slalom

Råttan ska gå slalom genom alla pinnar.
Pinnarna måste vara minst 12 cm höga.
Det får ej finnas fler än 5 pinnar



Vippbräda

Får ej vara högre upp än 10 cm.
Råttan måste gå av vippbrädan av på kortsidan.



Bordet

Råttan ska gå upp och sitta på bordet i några sekunder.
Får ej vara högre än 10 cm.

