



Kanin Hop Schweiz

Reglement für Kanin Hop Turniere

Angepasste Version vom 11.03.2018

Kapitel 1

Umgang mit dem Kaninchen

1. Nur Kaninchen mit einem Startbuch von Kanin Hop Schweiz können an offiziellen Turnieren teilnehmen. Im Startbuch geht die eindeutige Identität des Kaninchens hervor.
2. Alle Kaninchenrassen und Kreuzungen können an Turnieren teilnehmen. Es wird kein Abstammungsnachweis verlangt.
3. Nur gesunde Kaninchen dürfen an Turnieren und Vorführungen oder an einem gemeinsamen Training teilnehmen. Im Zweifelsfall entscheiden die Schiedsrichter oder die Turnierleitung über einen eventuellen Ausschluss.
4. Eine Gesundheitsüberprüfung findet vor Beginn der Veranstaltung statt. Schiedsrichter und Turnierleitung haben das Recht, ein tierärztliches Attest zu verlangen, sofern sie es für die Sicherheit und zum Schutz der Kaninchen für notwendig halten.
5. Die Kaninchen müssen an Turnieren auf den Bahnen immer an der Leine gehalten werden.
6. Nur ein Geschirr ist zugelassen, kein Halsband ohne Brustgurt. Wenn das Geschirr in einem Durchlauf ganz oder teilweise abfällt oder die Position so ändert, dass das Kaninchen ersichtlich behindert wird, muss das in Ordnung gebracht werden, ohne dass die Zeit angehalten wird. Der Durchlauf ist von der Stelle aus, an der der Nachteil entstanden ist, fortzusetzen.
7. Die Leine des Kaninchens soll am Brustband des Geschirrs befestigt sein. Die Leine darf das Kaninchen nicht beim Sprung über das Hindernis behindern. Die Leine darf nicht stramm gehalten werden, während das Kaninchen springt, unabhängig von der Leinenlänge.
8. Die Hand des Begleiters darf sich in dem Augenblick, wo das Kaninchen springt, nur bei einer lockeren Leine über dem Kaninchen befinden.
9. Die Kaninchen sollen sich durch die Bahn und über die Hindernisse aus eigenem freiem Willen bewegen. Sie dürfen nur mit den Händen vorwärts gelenkt werden. Die Anwendung des Fusses ist nicht zugelassen.
10. Die Kaninchen dürfen nicht an der Leine gezogen oder hochgehoben werden - weder zwischen noch über den Hindernissen. Die Leine darf nicht als Peitsche

benutzt werden. Das Kaninchen darf nicht durch die Bahn hindurch mit Stampfen oder gewaltigen lärmendem Verhalten gestresst werden.

11. Das Kaninchen darf nicht nachlässig behandelt werden, es darf nicht im Rücken- oder Nackenfell angehoben werden. Dies gilt während dem ganzen Turnier und auch jederzeit zuhause.

12. Das Kaninchen und sein Begleiter sind ein Team. Deshalb ist es nicht erlaubt, sein Kaninchen anderen Begleitern, während eines Turniers, das aus mehreren Teilturnieren besteht, zu überlassen.

13. Das Kaninchen muss an offiziellen Turnieren mindestens 6 Monate alt sein.

14. Die Leine muss mindestens 2 Meter betragen.

Kapitel 2

Verhalten der Teilnehmer

1. Die Teilnehmer sollen guten Sportgeist und gutes Auftreten gegenüber den Veranstaltern und anderen Teilnehmern zeigen. Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter akzeptieren, sofern diese in Übereinstimmung mit dem Reglement stehen.

2. Bei Turnieren müssen die Teilnehmer mindestens 7 Jahre alt sein - ein Höchstalter gibt es nicht.

3. Schiedsrichter und Turnierleitung können einen Ausschluss von dem Turnier beschließen, wenn der Teilnehmer sich grob unachtsamer Behandlung eines Kaninchens schuldig gemacht hat.

Schwere und wiederholte Fälle werden Kanin Hop Schweiz zur weiteren Behandlung überlassen.

4. Teilnehmer werden nach einer Verwarnung disqualifiziert, wenn Mithelfer oder das Publikum dem Teilnehmer helfen, z.B. Angabe des richtigen Weges beim Hindernisparcours oder ähnliches. Wenn die Hilfe von einem anderen Teilnehmer kommt, wird dieser nach einer Verwarnung ebenfalls disqualifiziert.

5. Die Teilnehmer dürfen die Bahn oder den Hindernisparcours vor dem Start nur betreten, wenn er vom Schiedsrichter ausdrücklich freigegeben wurde.
6. Teilnehmer, die sich ohne triftigen Grund oder Ankündigung 60 Sekunden nach dem Aufruf nicht am Start einfinden, werden von diesem Start ausgeschlossen.
7. Teilnehmer sind Mitglieder von Kanin Hop Schweiz. Teilnehmer aus dem Ausland müssen Mitglieder ihres Landesverbands sein.

Kapitel 3

Turnier und Wertungen

1. Die empfohlene Höchstzeit beträgt 2 Minuten. Bei einem Hindernisparcours kann die Höchstzeit auch auf 3 Minuten festgelegt werden. Die wird vom der Turnierleitung und der Schiedsrichter festgelegt.
2. Es kann bestimmt werden, dass für die Überschreitung der Höchstzeit zusätzliche Fehler berechnet werden. Wenn eine andere Höchstzeit als 2 Minuten vereinbart ist, sollte es beim Turnierstart angegeben werden.
3. Bei gleicher Fehlerzahl gewinnt das Kaninchen, das die Bahn in der kürzeren Zeit durchgelaufen hat. Bei gleicher Fehlerzahl und gleicher Zeit findet ein Stechen statt.
4. Das Niederreißen von Einrahmungen und Seitenstücken der Hindernisse zählt ebenfalls als Niederreißen
5. Folgendes gilt als 1 Fehler:

Niederreißen (durch Kaninchen oder Begleiter)
Schief über Hindernis springen, sodass die Seitenteile übersprungen werden
Das Kaninchen wird über ein nicht umgerissenes Hindernis gehoben
Korrektur: 3 Korrekturen ergeben 1 Fehler
Zeitfehler; Fehler gibt es für jeden angefangenen Zeitabschnitt (15 Sekunden) nach der Zeitgrenze
Das Kaninchen wird über dem Hindernis an der Leine hochgezogen
Der Begleiter verliert die Leine und das Kaninchen springt über ein Hindernis.

6. Für Folgendes gibt es eine Verwarnung für eine mögliche Disqualifikation:

Unpassendes Hantieren mit dem Kaninchen
Fehlerhaft gehaltene Leine, die das Kaninchen beim Springen behindert
Kaninchen wird an der Leine angehoben
Der Begleiter geht über das Hindernis
Begleiter und Kaninchen befinden sich vor dem Start in der Bahn
Der Begleiter erscheint nicht rechtzeitig zum Start
Der Fuss wird zum Lenken eingesetzt (ohne Berührung mit weniger als 10cm Abstand zum Kaninchen)

7. Folgendes führt zu einer Disqualifikation:

Die Höchstzeit ist überschritten
Deutliche Unlust zu springen
Verkehrter Weg in der Bahn (mit Überspringen des Hindernisses)
Das Kaninchen hat die Bahnanlage verlassen
Unachtsamer Umgang mit dem Kaninchen
Der Begleiter erscheint trotz Verwarnung nicht rechtzeitig zum Start
Der Fuss berührt das Kaninchen

8. Korrekturen

Zurücksetzen des Kaninchens
Berühren des Kaninchens, um es zum weiter gehen zu bewegen
Berühren mit der Hand, um das Verlassen der Bahn zu verhindern
Korrektur der Richtung im Parcours

9. Bewertungssysteme:

1 Durchlauf, Fehler und Zeit sind entscheidend
1 Durchlauf und Finale. Die Kaninchen mit der geringsten Fehlerzahl kommen nach dem 1. Durchgang ins Finale
1 Durchlauf und Finale. Eine begrenzte Anzahl - nach im Voraus bekannten Kriterien - kommt ins Finale
2 Durchläufe
2 Durchläufe und Finale. Eine begrenzte Anzahl - nach im Voraus bekannten Kriterien - kommt ins Finale

10. Das Turnier wird nach den folgenden Methoden bewertet:

Fehler und Zeit werden zusammengerechnet
Die Fehler werden zusammengerechnet, aber nur die Zeit des letzten Durchlaufs / des Finales ist für das Resultat entscheidend
Das Finale wird als „reines Finale“ durchgeführt, d.h. nur das Resultat des Finales zählt (der vorhergehende Durchlauf oder die vorhergehenden Durchläufe werden „vergessen“)

11. Die Bewertungsmethode muss vor dem Start angegeben werden.

12. Klagen über Entscheidungen des Schiedsrichters müssen an den Schiedsrichter, am besten gleich nach dem Durchlauf und sonst vor dem Abschluss der betreffenden Klasse, an die Turnierleitung gerichtet werden.

Kapitel 4

Klasseneinteilung

1. Gerade Bahn und Parcours

	LK	MSK	SK	EK
Minderst Anzahl Hindernisse	8	10	10	12
Maximale Anzahl Hindernisse	12	14	14	16
Minderst Höhe	20	28	35	37
Maximale Höhe	28	35	45	50
Mindestens die Hälfte der Hindernisse müssen folgende Höhe überschreiten	23	30	38	44
Maximale Länge	30	45	60	70
Minderst Anzahl Hindernisse Weitsprung	1	2	3	4
Minimal Abstand zwischen den Hindernissen	180+	200+	220+	250+
Wassergraben obligatorisch		+	+	+

Alle Angaben werden in cm angegeben.
Eine Messtoleranz von +/- 1 cm ist zulässig.

Kapitel 5

Hoch- und Weitsprung

1. Die Anfangslänge/-höhe ist 40 cm. Wenn von dieser Vorgabe abgewichen wird, muss dieses in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.
2. Im Weitsprung wird die Länge um 20 cm vergrößert. Ab 140 cm darf die Länge um 10 cm vergrößert werden. Ab 200 cm darf sie um 5 cm vergrößert werden.
3. Im Hochsprung wird maximal um 10 cm vergrößert.
4. Das Kaninchen hat bis zu 3 Versuche nacheinander auf jeder Länge/Höhe, bevor es zur nächsten Länge/Höhe weitergeht oder aus dem Turnier ausscheidet.
5. Die maximale Zeit für 3 Versuche beträgt 2 Minuten. Der Schiedsrichter gibt bei allen drei Versuchen das Startzeichen. Wenn die Länge/Höhe auf 170 cm beziehungsweise 70 cm ist, wird die maximale Zeit auf 3 Minuten vergrößert. Beim Landesrekord gibt es keine maximale Zeit, die sich aber im Rahmen des Zumutbaren für das Kaninchen bewegen muss. Hier werden außerdem 5 Versuche gegeben. Die Zeit wird auf Kommando des Schiedsrichters gestartet und wird bei der Landung gestoppt. Die Uhr wird beim 2. und 3. Versuch wieder gestartet.
6. Sämtliche Stangen zählen beim Niederreißen. Wenn der Begleiter eine Stange niederreißt, nachdem das Kaninchen auf allen vier Beinen gelandet ist, zählt der Sprung als geschafft.
7. Wenn das Kaninchen zum Sprung angesetzt hat und in der Luft gegriffen wird, ist dies ein Versuch. Wenn der Begleiter das Kaninchen weiter als 1 m vom Hindernis zurücknimmt, nachdem es den Anlauf begonnen hat und es näher als 1 m an das Hindernis herangekommen ist, gilt dies als ein Versuch. Wenn das Kaninchen am Hindernis vorbeiläuft oder springt, zählt dies als ein Versuch.
8. Es ist möglich, bei einer späteren Länge/Höhe zu starten, genauso ist es möglich, mitten im Turnier eine Länge/Höhe auszulassen. Dies muss dem Schiedsrichter mitgeteilt werden, bevor die betreffende Runde startet.
9. Wenn mehrere Kaninchen bei der gleichen Höhe/Länge ausscheiden, gewinnt das Kaninchen, das bei der vorhergehenden (geschafften)

Höhe/Länge am wenigsten Versuche gebraucht hat. Wenn nötig, werden mehrere Längen/Höhen zurück verglichen.

Wenn ein Kaninchen eine Höhe/Länge auslässt, ist es besser qualifiziert als jene, die diese Höhe/Länge gesprungen haben. Außer wenn es die nachfolgende Höhe/Länge nicht geschafft hat.

Beispiel:

x = Niederreißen o = geschafft - = nicht gesprungen

50 cm	55 cm	60 cm	65 cm	Rang
xo	o	O	xxx	2.
xxo	-	O	xxx	1.
xxo	o	O	xxx	3.
o	o	-	xxx	4.

10. Das Gewinnerkaninchen, das zur nächsten Höhe/Länge bereit ist, hat das Recht, das Turnier bei einer frei gewählten Höhe/Länge fortzusetzen, um einen Rekord aufzustellen oder sein Resultat zu verbessern.

20. Für Hoch- und Weitsprung Turniere muss das Kaninchen mindestens 10 Monate alt sein.

Kapitel 6

Aufrücken

1. Das Aufrücken von der leichten in die mittelschwere Klasse usw. muss durch Punkte von Turnieren erzielt werden.

2. Alle Aufrückpunkte sollen aus dem Kanin Hop Schweiz Startbuch des Kaninchens hervorgehen.

3. Die Turnierteilnehmer tragen selbst die Verantwortung dafür, dass sie nicht in einer Klasse antreten, aus der sie aufgerückt sind. Startet ein Kaninchen unberechtigterweise in einer leichteren Klasse, so ist es nicht Prämien berechtigt. Die Startgebühr wird nicht erstattet.

4. Die Turnierleitung oder Schiedsrichter bestätigen am Ende eines Turniers die Punkte im Startbuch.

Punktesystem:

5. Aufrückpunkte erhalten die Kaninchen bei einem Turnier von Kanin Hop Schweiz.
6. Die Punkte Vergabe liegt im Ermessen der Turnierleitung und der Schiedsrichter.

Punktetabelle zum Aufzurücken in die nächste höhere Klasse:

Elite Klasse	25
Schwere Klasse	15
Mittelschwere Klasse	5
Leichte Klasse	Offen

Klassenprüfung

7. Wenn ein Kaninchen enormes Potenzial und Talent zeigt, kann der Besitzer oder Schiedsrichter eine Klassenprüfung beantragen. Damit kann die Chance zum schnelleren Aufrücken gegeben werden, als dies mit Aufrückpunkten möglich wäre.
8. In der Klassenprüfung kann zur nächst höheren Klasse aufgerückt werden, ohne Punkte zu sammeln. Nach bestandener Klassenprüfung werden die „fehlenden“ Punkte im Startbuch vermerkt.
9. Das Kaninchen kann nur in der nächst höheren Klasse geprüft werden. Das heisst: ein Kaninchen der mittelschweren Klasse mit 7 Punkten kann die Prüfung für die Schwere Klasse (15 Punkte erforderlich) machen. Wird die Klassenprüfung bestanden, werden dem Tier die 8 Punkte gutgeschrieben.
10. Die Prüfung ist bestanden bei einer maximalen Fehleranzahl von 3 Fehlern in einer Zeit von 1.30 Minuten. Wenn im ersten Versuch die Hälfte der Hindernisse fehlerlos gesprungen wurde, kann einem zweiten Versuch stattgegeben werden.
11. Das Kaninchen muss mindestens 8 Monate alt sein für die Klassenprüfung zur mittelschweren Klasse. Für die Schwere Klasse oder die Elite Klasse muss das Kaninchen 10 Monate alt sein.

Klassenbestätigung

12. Die Klassenbestätigung ist für Kaninchen, die nochmals in die nächst tiefere Klasse eingestuft werden sollen. Damit kann dem Tier die Chance gegeben werden, noch ein wenig mehr Erfahrungen sammeln zu können.

13. Bei einem Kaninchen, das immer wieder schleppend mit einer grossen Fehlerzahl über die Bahn läuft, kann der Besitzer oder Schiedsrichter eine Klassenbestätigung beantragen.

14. Eine Klassebestätigung wird in der aktuellen Startklasse des Kaninchens gemacht. Wenn das Kaninchen die Bahn mit maximal 3 Fehlern und in einer Zeit von 1.30 Minuten schafft, bleibt es in der bestehenden Klasse und bekommt einen Eintrag im Startbuch mit OK. Macht es mehrere Fehler, wird es in die tiefere Klasse zurückgestuft und erhält den Eintrag mit minus Punkten

Beispiel: Eine Klassenbestätigung eines Kaninchens in der Schweren Klasse beträgt 16 Punkte im Startbuch. Besteht es aber die Klassenbestätigung nicht, wird im Startbuch einen Eintrag gemacht mit - 11 Punkten.

Somit hat es nur noch 5 Punkte und beginnt neu Punkte zu sammeln in der mittelschweren Klasse.

15. Pro Klasse und Kaninchen kann nur eine Klassebestätigung gemacht werden. Pro Tag und Kaninchen kann nur eine Klassenprüfung/Klassenbestätigung abgenommen werden.

16. Eine Klassenprüfung/Klassenbestätigung darf nach einem Turnier oder einem Training gemacht werden. Es müssen zwei Schiedsrichter von Kanin Hop Schweiz anwesend sein, die der Klassenprüfung/Klassebestätigung zugestimmt haben.

Veteranen Kaninchen

17. Ein Kaninchen, welches das Alter von 5 Jahren erreicht hat, bekommt den Veteranen Status und wird nicht mehr in der Klasse aufgestuft. Startbuchpunkte können jedoch weiterhin gesammelt werden.

18. Veteranen Kaninchen können weiterhin eine Klassenprüfung machen, sofern ein Antrag an den Vorstand von Kanin Hop Schweiz gestellt worden ist. Diese Klassenprüfung wird am nächsten Turnier gemacht.

19. Klassenbestätigungen können jeder Zeit vom Besitzer beantragt werden.

20. Im Startbuch wird ein Eintrag gemacht, um den Veteranen Status zu vermerken.

Kapitel 7

Qualifikation für Schweizermeister- und Europameisterschaften

1. Für EE - Meisterschaft ist die Anzahl Teilnehmer durch das EE - Reglement limitiert und das ausführende Land wird die Kontingente festlegen.

2. Für die CH - Meisterschaften wird folgendes Kontingent festgesetzt:

Leichte Klasse 25 Teilnehmer/Kaninchen

Mittelschwere Klasse 25 Teilnehmer/Kaninchen

Schwere Klasse / Elite Teilnehmerzahl offen

Hoch-/Weitsprung 20 Teilnehmer/Kaninchen

3. Um an Kanin Hop Europa- oder Schweizermeisterschaften teilnehmen zu können, müssen während dem Jahr Punkte gesammelt werden. Der Koordinator von Kanin Hop Schweiz führt die „Punktliste“.

4. Sobald die Ausschreibung der Veranstalter veröffentlicht ist, wird den Mitgliedern die Punktliste zugesandt. Darin ist ersichtlich, wer sich zur Teilnahme an der Europa- beziehungsweise CH-Meisterschaft qualifiziert hat.

5. Sollte ein qualifiziertes Kaninchen nicht an der jeweiligen Meisterschaft teilnehmen, rückt das nächst bestqualifizierte Kaninchen an seinen Startplatz nach.

6. Die Punkte werden wie folgt vergeben:

Gerade Bahn und Parcours

Das Siegerkaninchen erhält 3 Punkte. Jedes weitere Kaninchen, das sich mit 0 Fehler klassiert hat, erhält 2 Punkte. Weitere Kaninchen mit je 1 Fehler erhalten 1 Punkt.

Sollten nur das Siegerkaninchen 3 oder weniger Fehler haben, erhält nur das Siegertier 1 Punkt.

Hoch- und Weitsprung

Das Siegerkaninchen erhält 2 Punkte. Zweit- und drittplatzierte Kaninchen erhalten je 1 Punkt, sofern die Elitehöhe/-weite (50 cm / 70 cm) übersprungen wurde.

7. Jeder Kanin Hopper hat die Möglichkeit, sich während dem Jahr beim Koordinator selber über seinen Punktstand zu informieren, da dieser nicht laufend bekannt gegeben wird.

8. Für die Qualifikationspunkte zählen die letzten fünf Kanin Hop Schweiz Turniere.

Kapitel 8

Champion - Titel

1. An offiziellen Kanin Hop Turnieren können Zertifikate der jeweiligen Disziplin gewonnen werden.

2. Ein Zertifikat erhält der Sieger in der Eliteklasse gerade Bahn, Eliteklasse Parcours, Hochsprung und Weitsprung.

3. Voraussetzungen:

Gerade Bahn und Parcours

Mindestens 5 Kaninchen mit 2 verschiedenen Teilnehmern müssen im Teilnehmerfeld vertreten sein.

Das Siegerkaninchen darf maximal 3 Fehler haben.

Hoch- und Weitsprung

Mindestens 10 Kaninchen mit 3 verschiedenen Teilnehmern müssen im Teilnehmerfeld vertreten sein.

Die Gewinnerhöhe /-länge muss mindestens die Elitehöhe/-weite (50 cm / 70 cm) betragen.

4. Bei mehr als 20 startenden Kaninchen werden pro 10 Kaninchen ein Zertifikat abgegeben.

5. Im Startbuch wird ein Eintrag gemacht mit den Buchstaben

ZG	Zertifikat Gerade Bahn
ZP	Zertifikat Parcours
ZH	Zertifikat Hochsprung
ZW	Zertifikat Weitsprung

Kaninchen, die 3 Zertifikate in derselben Disziplin erworben haben, erhalten den Champion - Titel (Ch) und das Champion - Diplom.

Pro Disziplin und Kaninchen kann nur ein Champion - Titel erteilt werden.

Kaninchen die in zwei Disziplinen einen Champion - Titel errungen haben, bekommen den Titel „Great Champion“ (GCh).

Drei errungene Champion - Titel ergeben den Titel „Super Champion“ (SCh).

Je ein Champion - Titel in allen vier Disziplinen ergibt den Titel des „Grand Champion“ (GrCh).

Kapitel 9

Bahnen

1. Die Bahnen sollen in passender Weise eingezäunt sein, um den Teilnehmern auf beiden Seiten ausreichend Platz zu geben.
2. Bei der geraden Bahn soll die Mindestbreite bei den Abgrenzungen 3 m betragen
3. Es soll ein Abstand von mindestens 2,30 m vor dem Starthindernis und hinter dem Zielhindernis sein.
4. Die Bahn soll auf einer ebenen Unterlage, die nicht glatt sein darf, aufgestellt werden.
5. Wenn die Bahn auf einem Rasenplatz ist, soll er kurz gemäht und ohne Löcher sein.

6. Es muss ein Teppich verwendet werden, sofern das Turnier auf einer harten Unterlage oder in einem Gebäude stattfindet.
7. Die Breite des Teppichs auf der Geraden Bahn muss mindestens 1 m betragen.
8. Dekorationen in der Bahn oder an den Hindernissen dürfen die Teilnehmer nicht beim Durchlaufen der Bahn beeinträchtigen. Sofern ein Teilnehmer eine Dekoration umwirft, zählt das nicht als Fehler.
9. Start und Zielhindernis müssen vorhanden sein, zählen aber nicht als Hindernis.
10. Andere Tiere dürfen die Bahn nicht betreten und sollten nach Möglichkeit nicht in der Turnierumgebung sein. Die Schiedsrichter oder Veranstalter sollen Besucher, die ein Tier mitbringen, informieren und darum bitten, Rücksicht zu nehmen.
11. Es sollen mindestens drei Übungshindernisse vorhanden sein.
12. Die Aufwärbahn soll dicht bei der Turnierbahn platziert sein, jedoch so weit entfernt, dass die Teilnehmer nicht gestört werden.
13. Bei großen Turnieren sollen sich die Teilnehmer in der Reihenfolge, die auf der Startliste angegeben ist, bei der Aufwärbahn einfinden.
14. Der Wassergraben muss so in der Bahn platziert sein, dass der Schiedsrichter ihn vollständig sehen kann. Wenn das nicht möglich ist, soll der Wassergraben von einem Beisitzer kontrolliert werden.
15. Auf der Geraden Bahn muss der Abstand zwischen den Hindernissen die ganze Bahn hindurch gleich sein. Der Abstand wird von der hintersten Stange des vorhergehenden Hindernisses bis zur ersten Stange des folgenden Hindernisses gemessen.
16. Bei dem Parcours gilt es so sanfte Schwünge wie möglich zu erreichen.
17. Der Parcours soll logisch aufgebaut sein, so dass Begleiter und Kaninchen ihm leicht folgen können. Die Nummern an jedem Hindernis müssen deutlich sichtbar sein.
18. Der Parcours soll so aufgebaut sein, dass dasselbe Hindernis nicht zweimal im selben Durchlauf vorkommt.

19. Bahn Länge für Gerade Bahnen

Leichte Klasse min 23m
Mittlere Klasse min 32m
Schwere Klasse min 37m
Elite Klasse min 40m

Möglichkeiten, die Turnierbahn «Gerade Bahn» aufzubauen:

- Gerade Linie - optimale Bahn für Kanin Hop Turniere.
- Eine „L - oder U - Form“ sind die einzigen alternativen Formen.
- Eine Runde bzw. Ovale Bahn ist nicht erlaubt.

Kapitel 10

Hindernisse

1. Das Maß der Hindernisse ist wie folgt zu messen:

Höhe	Abstand zwischen dem Boden und dem höchsten Punkt der obersten Stange
Weite	Abstand zwischen der Vorderkante der ersten Stange und der Hinterkante der letzten Stange
Breite	kleinster Abstand zwischen den Innenseiten der Seitenstücke

2. Start- und Zielhindernis sollen aus Seitenstücken und einer Stange von höchstens 10 cm Höhe bestehen.

3. Die Mindestbreite für Bahnhindernisse ist 40 cm.

4. Die Hindernisse sollen so gestaltet sein, dass das Kaninchen mit Leichtigkeit versteht, wie es sie überspringen soll.

5. Die Hindernisse sollen so gestaltet sein, dass kein Risiko besteht, dass ein Teil des Hindernisses mit Leichtigkeit heruntergeweht werden oder aufgrund von Vibrationen des Untergrundes herunterfallen kann.

6. Die Hindernisse sollen Seitenstücke haben, die mindestens 5 cm höher als die Oberkante der obersten Stange sind. Der Wassergraben soll auch Seitenstücke haben.
7. Bei Bahnhindernissen darf der Abstand zwischen den Stangen nicht grösser als 8 cm sein.
8. Es soll möglich sein, dass die Hindernisse von beiden Seiten niedrigerissen werden können. Feste Stangen sind verboten.
9. Die Seitenstücke der Hindernisse sollen so platziert werden, dass die Stangen lose auf den Seitenstücken liegen. Bei einer unebenen Unterlage dürfen die Seitenstücke justiert werden.
10. Die Hindernisse dürfen nicht aus einem ungeeigneten Material bestehen, sodass die Kaninchen dadurch zu Schaden kommen könnten. Halterungen für die Stangen aus Nägeln oder Schrauben sind nicht erlaubt.
11. Sofern die Hindernisse verschiedenfarbige Stangen haben, soll die gleiche Farbe während des ganzen Turniers immer zuoberst liegen

Kapitel 11

Mitwirkende bei Turnieren

Schiedsrichter:

1. Die Schiedsrichter müssen Mitglieder von Kanin Hop Schweiz und mindestens 18 Jahre alt sein.
2. Schiedsrichter haben Grundkenntnisse über das Reglement von Kanin Hop Schweiz und haben einen Schiedsrichterkurs von Kanin Hop Schweiz absolviert.
3. Es können nach Vorstandsbeschluss auch Schiedsrichter aus dem Ausland verpflichtet werden, die nach dem Reglement von Kanin Hop Schweiz die Teamläufe bewerten.
4. Die Abnahme der Bahn durch die Schiedsrichter, ist vor dem Turnierstart erforderlich.

Zeitnahme:

5. Bei einer manuellen Zeitnahme beginnt die Zeit, wenn das Kaninchen über das Starthindernis springt und endet, wenn das Kaninchen über das Zielhindernis springt.
6. Es werden von den Schiedsrichtern zwei Uhren eingesetzt, wovon die eine Uhr als Haupt-Uhr und die andere Uhr zur Kontrolle mitläuft. Wenn ein außergewöhnlicher Unterschied zwischen den Uhren entsteht, wird mit der wahrscheinlichsten Zeit gerechnet.
7. Eine elektronische Zeitnahme erfolgt immer zwischen einer Start- und Zielschranke.
8. Bei elektronischer Zeitnahme ist die Zeit außerdem noch manuell zu messen.
9. Die Uhren dürfen nicht auf «Null» gestellt werden, bevor der Schiedsrichter dazu ein entsprechendes Zeichen gegeben hat.
10. Die Personen dürfen während eines laufenden Turniers nicht ausgewechselt werden.
11. Wenn Hindernisse umgeweht werden oder sonstiges eintritt, was den Begleiter oder das Kaninchen behindert, muss die Zeit gestoppt werden. Nach Wiederherstellung der Bahn sollen die Teilnehmer an jener Stelle weitermachen, an der die Zeit angehalten wurde. Eventuell kann auch neu gestartet werden. Die Entscheidung liegt beim Schiedsrichter.
12. Der Schiedsrichter gibt dem Teilnehmer während dem laufenden Turnier bekannt, dass er 30 bzw. 10 Sekunden vor Ablauf der Maximalzeit steht.

Hindernisaufstellung:

13. Es ist anzustreben, dass zwei oder mehr Personen die Hindernisse wieder aufstellen. Diese werden vor einem Turnierlauf festgelegt.
14. Die Hindernisse dürfen erst aufgestellt werden, wenn der Schiedsrichter ein Zeichen zum Aufstellen gegeben hat.

Übergangs- und Schlussbestimmungen

Änderungen dieses Reglements bedürfen der Zustimmung der Mitglieder an einer Hauptversammlung.

Die ersten Regeln zum Kanin Hop wurden von Europa und Schaukaninchen am 14. August 2009 aufgestellt.

Am 20. April 2012 wurde aus dieser Interessengemeinschaft Europa und Schaukaninchen offiziell Kanin Hop Schweiz.

Das Reglement wurde am 12. November 2013 erstmalig angepasst.

Es wurde am 13. März 2016 eine zweite Anpassung vorgenommen.

Neuanpassungen erfolgten am 11. März 2018.

Küssnacht am Rigi, 12. März 2018

Präsidentin Kanin Hop Schweiz
Regula Wermuth