Gymnázium Jana Blahoslava a Střední pedagogická škola, Přerov, Denisova 3

Agility – sport šesti tlapek

Radana Vykydalová

2010/2011

3. C

Prohlašuji, že jsem ročníkovou práci na téma Agility – sport šesti tlapek, vypracoval(a) samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

vlastnoruční podpis

Obsah

1. ÚVOD 1
2. HISTORIE 2
2.1. Historie ve světě 2
2.2. Historie v ČR 3
3. PŘEKÁŽKY 5
3.1. Skokové překážky 5
3.1.1. Skokovka jednoduchá 5
3.1.2. Skokovka dvojitá 5
3.1.3. Dvojskok, trojskok 5
3.1.4. Zeď, viadukt 6
3.1.5. Skok daleký 6
3.1.6. Proskakovaný kruh 6
3.2. Probíhací překážky 7
3.2.1. Slalom 7
3.2.2. Pevný a látkový tunel 7
3.3. Překážky s kontaktními zónami 7
3.3.1. Kladina 7
3.3.2. Šikmá stěna 8
3.3.3. Houpačka 8
3.3.4. Stůl 9
4. TYPY VEDENÍ 10
4.1. Druhy povelů 11
4.1.1. Zvukové povely 11
4.1.2. Posunkové povely 11
4.1.3. Povely tělem 11
5. VEDENÍ PSA 13
5.1. Změna o 180° 13
5.2. Křížení za psem (rearcross) 13
5.3. Otočka na čelo (frontcross – FC) 13
5.4. Francouzská otočka – otočka zády (blindcross – BC) 14
5.5. Falešná otočka (falseturn) 15
5.6. V-set (shapih) 16
5.7. Top spin 17

6. PRAVIDLA 18
7. ZÁVODY 20
7.1. Neoficiální závody 20
7.2. Oficiální závody 20
7.3. Dvojzkoušky 20
8. DRUHY TRATÍ 21
8.1. Zkouška A1 21
8.2. Zkouška A2 21
8.3. Zkouška A3 21
8.4. Otevřený běh Agility 22
8.5. Otevřený běh Jumping 22
9. JAK NA AGILITY 23
9.1. Učíme se překážky 23
9.1.1. Překážky skokové 23
9.1.2. Probíhací překážky 24
9.1.3. Překážky s kontaktními zónami 24
10. Agility Kroměříž o. s. 26
11. Závěr 27
12. PŘÍLOHY 28
13. Použitá literatura 36

1. ÚVOD

Jako téma seminární práce jsem si zvolila Agility, kterému se věnuji od roku 2009. Cvičím pod občanským sdružením Agility Kroměříž o. s. Agility jsem si zvolila z toho důvodu, že ho zná jen úzká skupinka lidí. V průběhu práce jsem se snažila, co nejjednodušším způsobem vysvětlit co agility vlastně je, jaké překážky se v něm vyskytují, jak se dá pes na parkúru vést, jaké jsou druhy závodů a jak psa naučit jednotlivé překážky.

2. HISTORIE

2.1. Historie ve světě

Agility jako sport vzniklo v roce 1977, ale poprvé se na veřejnosti představilo v roce 1978 na Cruftově výstavě v Londýně. John Varley, jeden ze členů organizačního výboru, se rozhodl rozšířit a inovovat soutěže poslušnosti. Jelikož měl John Varley rád koně, myšlenku na nový sport bral z koňského parkúru. 10. 2. 1978 odstartovala první soutěž v agility, kde proti sobě stály čtyři týmy. Reakce diváků byla bouřlivá a tak se z původního plánu, jen zaplnit čas o přestávkách stal velmi oblíbený sport. O rok později na Cruftově výstavě startovalo více týmů a v prosinci 1979 se agility stalo součástí slavné mezinárodní přehlídky parkúrového skákání v anglické Olympii. První zkoušky se konaly v roce 1980.

Agility se velmi rychle rozšířilo do celého světa. Velkou zásluhu na tom mají hlavně Peter Lewis a John Gilbert, kteří s agility cestovali po Evropě a spojených státech. Peter Lewis pak napsal první knihu o agility, která se stala velmi důležitou pomůckou na všech kontinentech. Agility vzniklo na myšlence parkúrového skákání, systém hodnocení je velmi srozumitelný a transparentní. V roce 1988 se v Ženevě konalo první Mistrovství Evropy a v roce 1996 se pod záštitou mezinárodní kynologické organizace FCI[1] ve Švýcarsku konalo první Mistrovství světa.

Jelikož je agility určený pro kohokoliv a první Mistrovství věta proběhlo pod FCI, která podporuje chov čistokrevných psů, vznikl v roce 2000 nový velký mezinárodní závod v agility IMCA[2]. O dva roky později připravili pořadatelé první mezinárodní závod určený výlučně

[1] Federation Cinologique Internationale
[2] International Mix and Breed Championship in Agility

handicapovaným psovodům, PAWC[3]. Zásluhou českých agiliťáků se v témže roce konal I. International Pedigree Junior Championship. Tento mezinárodní závod je určen pouze pro děti a juniory. Jelikož se soutěž setkala s velkým ohlasem, opakuje se každý rok. Z toho důvodu byl i pro děti založen mezinárodní šampionát v agility.

2.2. Historie v ČR

Agility v České republice je pořád „nový sport", který v roce 1991 přivezli vystavovatelé ze zahraniční výstavy, kde byla ukázka tohoto sportu. Začali první pokusy o výcvik, výrobu překážek a založení Klubu agility ČR (1992). První soutěž se pořádala v roce 1991 v Praze Královicích, ale velký význam mělo naše první Mistrovství republiky konané v roce 1992 v Říčanech u Prahy. Tehdy se na agility dávali převážně lidé, kteří měli zkušenosti ze sportovní kynologie. V dnešní době je to však naopak a na cvičiště přicházejí spíše lidé, kteří nemají s výcvikem žádné zkušenosti.

Zezačátku se jezdilo na závody, jakmile pes zvládl překonat několik překážek za sebou. Nebo se jezdilo na závody naučit překážku, která v sadě klubu chyběla. Parkúr byl přizpůsoben k tomu, aby měl pes možnost běhat u nohy a všechny překážky se obíhaly v pravidelném intervalu a tak, aby se pes nedostal zbytečně daleko od nohy. Postupně se však týmy zlepšovali a obtížnost parkúru též. V dnešní době už na závody nejezdí nikdo, jehož pes by neznal některou z překážek.

Poprvé se výkony českých agiliťáků změřili s ostatními v roce 1993 na ME[4] v rakouském Linzu. A od té doby každoročně někdo reprezentuje ČR na mistrovství. V roce 2000 se konečně české agility na

[3] Paragility World Cup
[4] Mistrovství Evropy

MS[5] FCI v Helsinkách dočkalo první medaile. České družstvo v kategorii mini (dříve mini a standart) vybojovalo třetí místo. Ve stejném roce na MS křížence v Parmě (IMCA) obsadilo české družstvo první místo a další přední pozice.

[5] Mistrovství světa

3. PŘEKÁŽKY

3.1. Skokové překážky

3.1.1. Skokovka jednoduchá

Šířka překážky je minimálně 120 cm, všechny skokovky musí být nastaveny dle velikostní kategorie. Laťka by měla mít průměr nebo výšku 3 cm, nesmí mít ostré hrany a je doporučeno ji barevně zvýraznit. Laťky nesmí být z kovového nebo umělohmotného materiálu. Bočnice můžou být vyplněné například reklamní tabulkou, proutěnkou nebo více laťkami, ale nesmí nijak omezit shození laťky. Bočnice musí být vysoká nejméně 1 m (Obrázek 1.).

Velikosti skoček jsou pro každou kategorii jiné. Small má velikost skokovky 30 cm ± 5 cm, kategorie medium má 40 cm ± 5 cm a kategorie large 60 cm ± 5 cm.

3.1.2. Skokovka dvojitá

Tvoří se sestavením dvou jednoduchých skoček postavených ve vzestupné linii s výškovým rozdílem od 15 do 25 cm. Výška vyšší překážky je shodná jako u skoku jednoduchého. Maximální hloubka překážky je dle jednotlivých kategorií. Pro kategorii small je to 30 cm, medium má hloubku 40 cm a kategorie large má hloubku 55 cm (obrázek 2.).

3.1.3. Dvojskok, trojskok

Je tvořený dvěma nebo třemi překážky vzdálené od sebe podle velikostní kategorie. Je vždy označený písmeny A, B, C. Pokud pes vynechá jednu skočku, musí se opravit celá sekvence.

3.1.4. Zeď, viadukt

Výška a šířka jsou stejné jako u skokové překážky, pouze tloušťka je přibližně 20 cm. Zeď je vyplněná celá, zatímco viadukt obsahuje dva otvory podobné tunelu. Na horní ploše musí být nejméně dva, nepříliš těžké elementy, které se dají lehce shodit (Obrázek 3., obrázek 4.).

3.1.5. Skok daleký

Je sestaven ze dvou až pěti elementů, které jsou od sebe stejnoměrně vzdáleny. Šířka prvků je 120 cm, hloubka je 15 cm, výška nejnižšího je 15 cm, nejvyššího 28 cm a jsou mírně skosené. Prvky musí být lehce zhoditelné. Všechny čtyři rohy kompletní překážky jsou označeny tyčemi vysokými 120 cm bez ostrých hran. Vzdálenost tyčí od krajních elementů musí být do 10 cm. Na parkúru musí být skok daleký zařazen tak, aby náběh na něj byl v přímém směru. Délka skoku dalekého je pro jednotlivé kategorie následující: Small má velikost dálky 40 cm – 50 cm, což jsou 2 až 3 elementy, kategorie medium má velikost 70 cm – 90 cm, což je 3 až 4 elementy a poslední kategorie large má 4 – 5 elementů a to je 120 cm – 150 cm (obrázek 5.).

3.1.6. Proskakovaný kruh

Průměr vnitřního otvoru kruhu je min. 38 cm a max. 60 cm. Jako materiál pro výrobu kruhu se doporučuje motocyklová pneumatika, polystyrénový záchranný kruh nebo pogumovaná textilie. Spodní vnitřní část zavěšeného proskakovaného kruhu musí být z bezpečnostních důvodů vyplněna. Zavěšení kruhu musí být pružné. Pevné zavěšení není povoleno. Překážka musí být natolik stabilní, aby ji pes nemohl lehce povalit. Vyložení stojanu (základ) musí být dlouhé 2 m, po jednom metru na obě strany. Na parkúru musí být proskakovaný kruh zařazen tak, aby

náběh na něj byl v přímém směru. Přesto mnoho agilitních týmů učí psa skočit kruh i v šikmém směru (obrázek 6.).

Výška kruhu od země je pro kategorie následující: small a medium mají velikost stejnou a to 55 cm, kategorie large má výšku kruhu od země 80 cm

3.2. Probíhací překážky

3.2.1. Slalom

Slalom obsahuje vždy sudý počet tyček a to 6, 8, 12 (nejčastěji používaný počet tyček je 12). Pes musí naběhnout vždy tak, aby první tyčka byla po jeho levé straně. Špatný náběh je penalizován odmítnutím, chyba v průběhu slalomu je počítána jen jednou, ale musí být opravena (obrázek 7.).

3.2.2. Pevný a látkový tunel

Pokud pes oběhne tunel nebo stáhne hlavu či tlapku je to odmítnutí (obrázek 8., obrázek 9.).

3.3. Překážky s kontaktními zónami

Tyto překážky musí mít neklouzavý povrch, kontaktní zóny musí být odlišeny barevně jak na vrchní straně, tak na bocích. Nesmí být zařazený jako první a poslední překážka na trati.

3.3.1. Kladina

Výška od 120 do 135 cm, šířka od 30 do 40 cm. Délka každé části je od 360 do 420 cm. Nástupná a sestupná část musí být tak zajištěna nebo zabezpečena, aby nedošlo k samovolnému odpojení. Nástupné a sestupné rampy mohou být opatřeny malými lištami připevněnými v pravidelných odstupech asi 25 cm. Lišty usnadňují nástup na překážku a zabraňují případnému sklouznutí. Jsou 20 mm široké, maximálně

10 mm vysoké se zaoblenými hranami. Na nástupné a sestupné části ramp musí být v délce 90 cm, měřeno od země, vyznačena kontaktní zóna. V odstupu 10 cm od kontaktní zóny nesmí být žádná lišta. Kladina musí být stabilní. Přeskočení zóny je penalizována chybou (obrázek 10.).

3.3.2. Šikmá stěna

Skládá se ze dvou ploch sevřených u kategorie large v úhlu 90 stupňů a s výškou vrcholu od země 1,9 m. Pro kategorie medium a small je výška šikmé stěny 1,7 m při více rozevřených bočních stěnách (většinou je však na závodech daná jedna velikost pro všechny kategorie). Šířka šikmé stěny je min. 90 cm, v dolní části až 115 cm. Na rampách jsou v pravidelných vzdálenostech 25 až 40 cm připevněné lišty usnadňující výstup a zabraňující sklouznutí. Lišty jsou 20 mm široké a vysoké od 5 mm do maximálně 10 mm se zaoblenými hranami. Kontaktní zóny jsou vyznačeny v délce 106 cm, měřeno od země. Pomocná lišta musí být připevněna nejméně 10 cm nahoru nebo dolů od horní hranice kontaktní zóny. Vrchol šikmé stěny nesmí být pro psa nebezpečný. Přeskočení zóny je penalizován chybou (Obrázek 11.).

3.3.3. Houpačka

Šířka 30 - 40 cm, délka 365 - 425 cm, výška středové osy od země se rovná jedné šestině délky houpačky. Kontaktní zóna je stejných rozměrů a stejně značena jako u kladiny. Houpačka musí být stabilní a vyvážená tak, aby se nástupní část prkna (rampy) po zhoupnutí samovolně sklápěla zpět. Houpačka musí dosáhnout země po zatížení konce vahou 1 kg za 3 až 4 vteřiny. Pokud tomu tak není, je nutné připevnit na houpačku protizávaží takové, aby byly splněny výše uvedené požadavky. Na houpačce nesmí být žádné pomocné lišty. Přeskočení zóny je penalizováno chybou, stejně tak i pokud pes seskočí dříve, než se spodní část houpačky dotkne země (obrázek 12.).

3.3.4. Stůl

Čtvercová plocha min. 90 × 90 cm, max. 120 × 120 cm. Výška je pro kategorii large 60 cm, pro kategorie medium a small 35 cm. Strany stolu jsou označeny A, B, C, D tak, že strana A je hrana stolu ve směru běhu psa ideální dráhou, strana B je levá strany od strany A. Strana C je pravá strana stolu a hrana D je na straně opačné ke směru běhu. Stůl musí být stabilní, zajištěn proti překlopení a musí mít neklouzavý povrch. Stůl může být vybaven zařízením elektronické časomíry (slyšitelný signál po 5 sekundách) s citlivou plochou s odstupem 10 cm od krajů (obrázek 13.).

4. TYPY VEDENÍ

Agility je poměrně mladý sport a stále prochází nějakými změnami. Pokud někdo ustrne na starých metodách, znamená to, že ztratí možnost dosáhnout světovou špičku.

Na vedení psa závisí výkonnost celého týmu. Ať je sebelepší pes, se špatným psovodem nemůže dosáhnout úspěchu, ale průměrný pes s dobrým stylem vedení může dosáhnout špičkových výkonů. Ty drahocenné setinky, které někdy dělí od vítězství, závisí právě na stylu vedení a zvolení ideální trasy. Je velmi důležité si uvědomit, že centrální mozkem je právě psovod a ne pes.

Agility patří mezi ty šťastné sporty, kde nejsou striktně předepsané povely. Tím pádem si můžete jednotlivé překážky pojmenovat třeba podle barviček a nikdo Vám nemůže nic říct. Přesto se musíme držet určitých pravidel:

1. Povel musí být krátký a srozumitelný. A to protože celý parkúr může trvat třicet vteřin a psovod musí rychle reagovat.
2. Povely by neměly být zvukově stejné a tím i snadno zaměnitelné.
3. Povely si musíte zapamatovat. Když je budete měnit při každém výcviku, budete mást jak sebe, tak i psa.
4. Jeden povel znamená jedno chování ať v agility nebo v jiné činnosti.
5. Posunkové povely a povely tělem musí být pro vás snadno proveditelné

4.1. Druhy povelů

4.1.1. Zvukové povely

Tyto povely jsou slovní. Je důležité, jak je má pejsek zažitý s podmíněným reflexem, ale nejde očekávat, že pejsek, který se pohybuje 4 – 5 m/s bude od sebe rozlišovat různé povely. Povel musí být vydaný včas, tj. ne příliš brzy a ne příliš pozdě. Zde musíte vzít v úvahu reakci vašeho psa a podle toho se přizpůsobit.

Zvláštní pozornost vyžadují stranové povely (left x right, cik x cak, pravá x levá). Úplně nejlepší je, když psovod pomáhá psovy tělem, jelikož pes nemusí reagovat v dané chvíli přesně a správně.

4.1.2. Posunkové povely

Tyto povely jsou velmi důležité, ale je třeba je používat s citem. Chybou je, když psovi, který má 30 cm v kohoutku ukazujete rukou do nebe. Pes nemá šanci vidět, co chcete. Proto se musíte přizpůsobit velikosti psa, s kterým běžíte. K malému psovi se budete muset v určitých situacích sehnout, aby byla ruka v jeho vzorném poli. Navíc, pokud nadměrně gestikulujete rukama, zbrzdí vás to při běhu a zároveň to mate psa. I přes to, že velký pes má větší šanci vidět ukazování ruky „do nebe“ nepřináší to nic dobrého a to z toho důvodu, že pes nemusí pochopit povel. V některých případech se pes soustředí na ruku a tím pádem začne zbytečně shazovat laťky.

4.1.3. Povely tělem

Jedná se o nejdůležitější druh povelu. Parkúr jste schopni zaběhnout bez ukazování rukou a zvukových povelů. Kolikrát se stalo, že psovod vydal špatný povel, ale tělem směřoval správně a pes běžel tam, kam měl. Nejdůležitější je pohyb horní poloviny těla. K nejčastějším nešvarům patří předklánění a mávání rukama, které psa ruší. Když

provádíme frontcross[6], je to právě pohyb těla, který upozorní psa na změnu ruky.

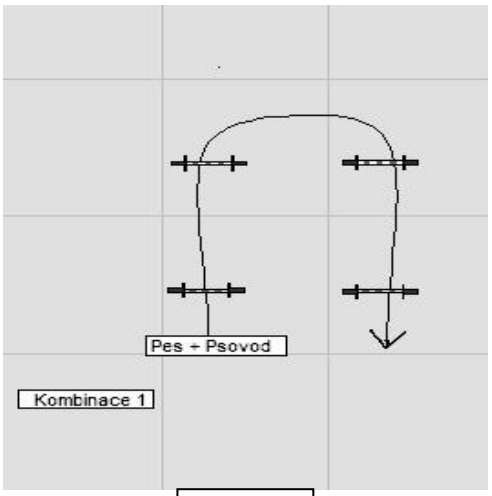
[6] otočka na čelo

5. VEDENÍ PSA

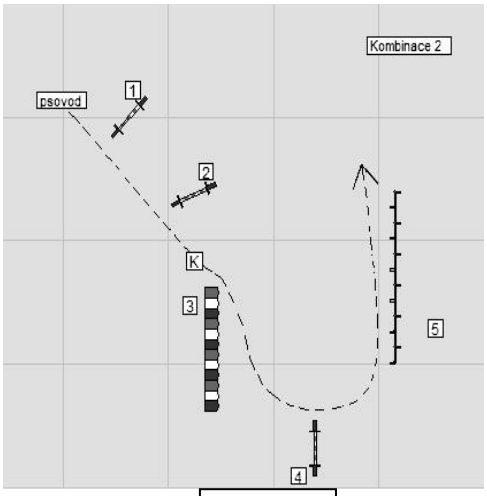
Změna směru se provádí buď s výměnou ruky, nebo bez ní.

5.1. Změna o 180°

Na obrázku 14., kombinace 1. je jednoduchý parkúr s obratem o 180°. Pes skáče všechny čtyři překážky. Ze začátku je důležité psa tento obrat naučit a proto musí psovod vybíhat oblouček se psem. Platí však pravidlo, čím menší oblouček, tím lépe. Tento prvek není nijak složitý, ale pokud při něm měníte ruku, je důležité, aby byla otočka včas provedená.



Obr. 14



Obr. 15

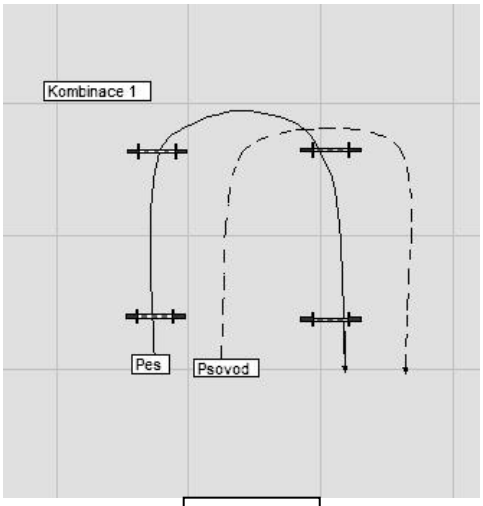
5.2. Křížení za psem (rearcross)

Na obrázku 15., kombinace 2. vysílá psovod psa do tunelu a za jeho zády mění vedení na druhou ruku. Psovod by se měl nacházet za psem, aby bylo křížení, co nejlépe proveditelné.

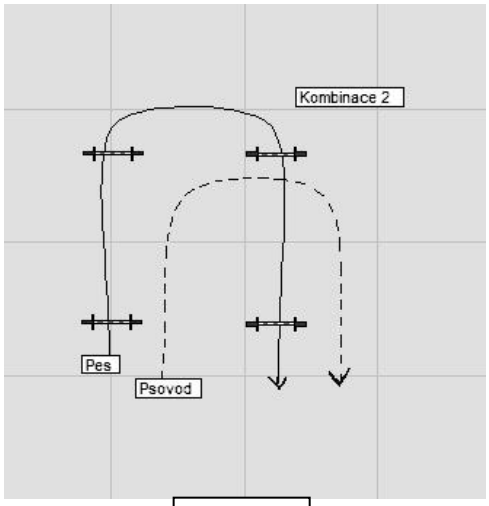
5.3. Otočka na čelo (frontcross – FC)

Na obrázku 16., kombinace 1., je zakreslena dráha psovoda při provedení FC. V tomto případě je psovod před psem. Po celou dobu otočky psa nespouští z oční a je natočen čelem k němu. Výhodou této

otočky je, že neztrácíte kontrolu nad psem. Nevýhodou je, že po dobu FC couváte a nemáte přehled o parkúru.



Obr. 16



Obr. 17

5.4. Francouzská otočka – otočka zády (blindcross – BC)

Na obrázku 17., kombinace 2., je zakreslena dráha psovoda v případě použití BC. Blindcross ve významu „být slepí“ spočívá v tom, že pes nevidí psovoda. To se může stát pouze v případě, že pes probíhá tunelem. Druhý význam BC je, že zatímco pes stále vidí psovoda, psovod ztrácí oční kontakt. Použití této otočky je důležité i promyslet. Vizuální přehled o tom, kde se pes nachází totiž ztrácí psovod, tedy mozek týmu. V případě, že je BC zvolená na dobrém místě, usnadní to psovodovi dráhu.

Tato otočka se velmi často používá u překážek, kde je chyba nejméně možná, tedy například u tunelu, ale je také snadné ji provést za áčkem. V případě pomalého psa, je tato otočka použitelná všude. Ale opět si musíte uvědomit, že pes musí tuto otočku znát.

Správné provedení BC a výměny jedné ruky za druhou předpokládá co nejkratší ztrátu kontaktu se psem. Psovod při křížení dráhy psa se snaží psa stále hlídat a otáčí na něj hlavu. „Slepí moment“ nastane, když psovod úspěšně vymění ruce a musí tedy znovu otočit

hlavu, tentokrát na psa, kterého při otočení ztratil z kontaktu. V okamžiku, kdy dráha psovoda protne dráhu psa, mění se ruka. Pro lepší představu, si můžete vyměnit za zády v rukou pomyslné vodítko. Dle toho, jak je tým sehraný a zvyklý se musí také ukázat ruka. Většinou je tento povel opravdu výrazný, aby si byl pes jistý.

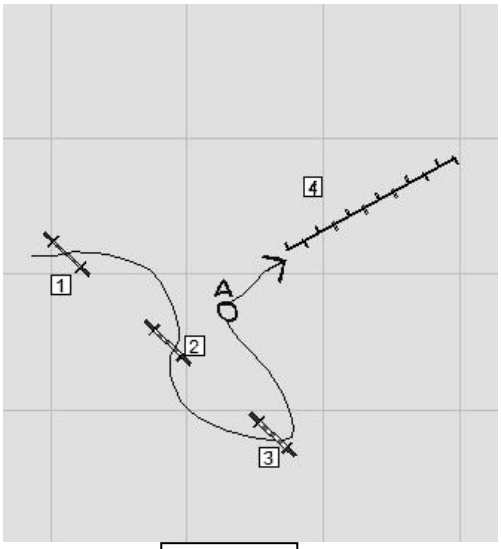
Výhodou této otočky je pohodlnější dráha psovoda, která je méně náročná na koordinaci děla a rychlejší na provedení. U rychlých psů dává psovodovi příležitost zrychlit na trati a lépe dostat psa na vhodné místo, pro následující sekvenci. Velkým problémem otočky může být její zbytečné použití na místech, kde nevyhovuje.

5.5. Falešná otočka (falseturn)

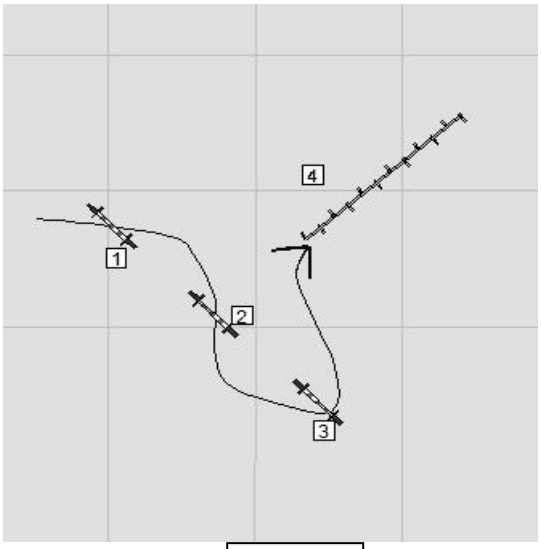
Tato otočka se dá také nazvat pomocný mechanizmus při snaze dostat psa do ideální dráhy. Nejedná se o dokončenou výměnu vedení a její princip spočívá v tom, že se psovod chová jako by chtěl provést frontcross. Pes se začne stahovat na psovoda. Jakmile se dostane do dráhy, kterou psovod chce, vrací psovod vedení na původní ruku. Tento druh otočky slouží pouze k úpravě dráhy psa.

Na obrázku 18. zůstává psovod na pravé ruce. Tak pes překoná tři překážky a má naběhnout do slalomu. V případě, že musíme psa na náběh do slalomu srovnat je falseturn ideální řešení. Tahle kombinace se dá použít, když pes neumí naběhnout na slalom z psavé ruku. Psovod po překážce tři zahájí výměnu na druhou ruku. Ukáže psovy levou ruku, jako kdyby začínal otočku na čelo. Pes, který očekává výměnu, začne psovoda obíhat a udělá pohyb směrem k němu. Když se pes nachází ve vyznačeném bodu A, vrací se psovod na původní pravou ruku a pokračuje ve svém pohybu dopředu. Tato otočka je k úpravě opravdu ideální, ale nesmíte se na ni spoléhat příliš. Dráha na obrázku není

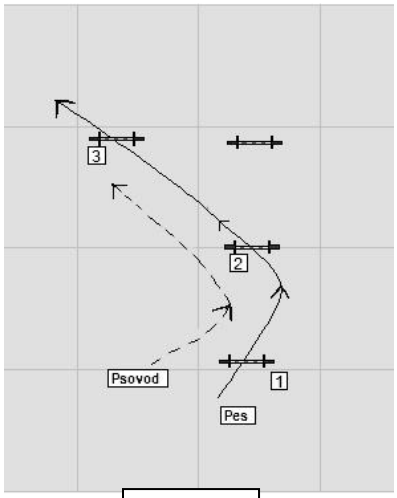
ideální z toho důvodu, že je příliš dlouhá a pes ztratí zbytečně drahocenné vteřiny. Zatímco na obrázku 19. je zaznačená ideální dráha psa.



Obr.18



Obr. 19



Obr.20

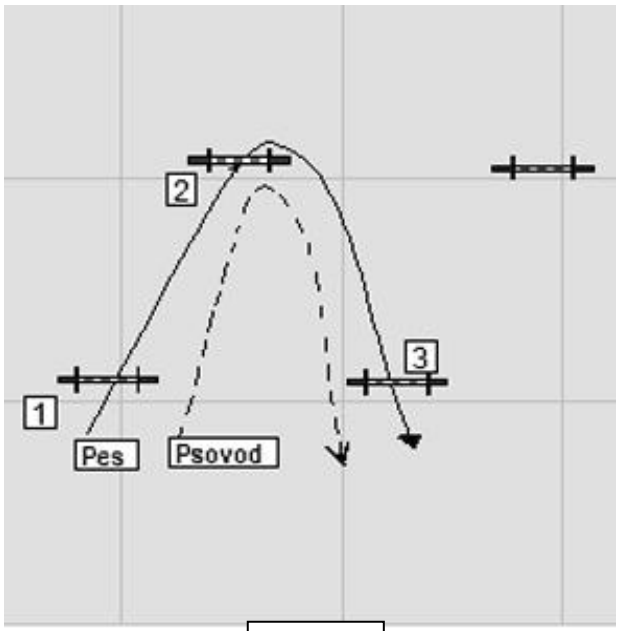
5.6. V-set (shapih)

Shaping je způsob vedení, při němž beze změny ruky formujeme pohyb psa tak, aby se již za překážkou pohyboval žádoucím směrem a psovod neztrácel čas otočkou za překážkou. Tímto způsobem měníme i zorný úhel psa a on pak nemusí zaregistrovat nastražené pasti, které jsou na něj přichystané. Provedení je zaznačeno na obrázku 20. Psovod vytlačí

psa z jeho optimální dráhy do mírného oblouku a kolem svého těla ho otáčí do požadovaného směru. Tento způsob se mezi českými agilitami týmy používá minimálně.

5.7. Top spin

Top spin alias křeček či finská otočka. Slouží k těsnému stáhnutí psa kolem bočnice. Tento způsob stahování se začal používat teprve nedávno. Top spin nám umožňuje lepší a těsnější stáhnutí kolem bočnice. Ale dá se použít jen v případě, že pes stahování kolem bočnice dostatečně zná. Praktické provedení probíhá tak, že vedete-li psa po levé ruce, začnete se otáčet doleva, zatímco pes míří doprava. Otáčíte se zády k němu a opět si ho nabíráte po své levé ruce. Nevýhodou tohoto způsobu je, že ztrácíte kontakt se psem a to v ten monet, kdy se točíte. Dráha psa a psovoda při provedení Top spinu je na obrázku 21.



Obr. 21

6. PRAVIDLA

Ve světě se agility běhá podle různých pravidel a to díky tomu, že existuje několik mezinárodních kynologických organizací, které mají svá vlastní pravidla. Přesto se tato pravidla v základních věcech nijak neliší. Co je rozdílné je třeba výška překážek (např. Velká Británie má vyšší velikost překážek pro kategorii large), počet velikostních či výkonnostních kategorií (např. v Rakousku se běžně setkáme s kategoriemi pro juniory a veterány). Dále pak jsou v některých zemích zachovány typy překážek, které se už nikde nepoužívají (např. „studně“, „vodní příkop“, „zóna klidu“).

Základním cílem agility je však všude stejné a to překonat trať parkúru bezchybně a v co nejlepším čase. Parkúr je ohraničený prostor, obdélník o rozměrech 20 x 40 m. Na něm jsou promyšleně rozestavěny překážky, kterých musí být nejméně 12 a nejvíce 20, jejichž postavení a pořadí vymyslí rozhodčí. Parkúr má dvě podoby a to: Agility (obsahuje zónové překážky včetně stolu) nebo Jumping (zónové překážky, včetně stolu jsou zakázané).

Dříve se běhalo v kategorii „mini“ a ta byla pro psy měřící v kohoutku do 39,99 cm a „standart“, ale po několikaletých mezinárodních jednání připustila FCI úpravu. V agility se rozlišují tři velikostní kategorie (v některých zemích i čtyři). Pro pejsky, kteří měří v kohoutku méně než 34,99 cm je určena kategorie small, pro střední velikost, kohoutek od 35 cm do 42,99 cm vznikla kategorie medium a pro ty největší, teda od 43 cm výše je kategorie large.

Překážky jsou vždy očíslované a musí být překonány určeným směrem, vběhnutí na překážku ze špatné strany je bráno jako diskvalifikace. V případě, že je například shozená laťka ze skočky,

skočená zóna, vynechaná tyčka ve slalomu je to bráno jako chyba a je hodnocená 5 trestnými body. V případě, že pes naběhne po špatné straně slalomu (pes nabíhá tak, že první tyč má po levé straně), oběhne tunel, vynechá překážku a vše je psovodem opraveno, je to bráno jako odmítnutí a též trestané 5 trestnými body. V případě, že není odmítnutí opraveno je to diskvalifikace a to i v případě, že se nám podaří za běh nasbírat tří odmítačky.

Velkou roli hraje i čas. Rozhodčí, který trať postaví, musí změřit její délku, určí postupovou délku (v m/s) a podle ní i standardní a maximální čas. Standardní čas je časový úsek v němž nejpozději od okamžiku proběhnutí startem musíme dokončit trať, jinak jsme penalizováni trestnými body ve výšce 0,01 trestných bodů za každou 0,01 sekundu, o kterou překročíme. Pokud se nám podaří zaběhnout parkúr v čase vyšším, než je maximální čas, jsme diskvalifikováni.

Protože agility respektují mezinárodní úmluvy, zákony na ochranu zvířat a další normy vztahující se k účastníkům agility, budete diskvalifikováni i za nekorektní chování k psovi či rozhodčímu. Velký význam je kladen i na bezpečnost překážek. Je zakázáno, aby pes měl na krku obojek nebo jiné ustrojení. Výjimku tvoří psy, kteří mají příliš dlouhé chlupy a psovod je domluvený s rozhodčím na gumičku, či nějakou sponku. Zároveň je možnost na neoficiálních závodech po domluvě mít i obojek, ale to jen v případě, že je pes bez obojku nezvladatelný či je psovod odkázán na rolničku, která má pes na obojku. Ani psovod by neměl mít věci, jako ledvinka nebo kapsička u pasu. Na oficiálních závodech je pak zakázáno běhat na hračku, což se na neoficiálních smí. Pamlsek je většinou zakázán i na neoficiálních závodech. Jestliže pes na parkúry vykoná svou potřebu, je opět diskvalifikován.

7. ZÁVODY

7.1. Neoficiální závody

Tyto závody jsou určeny pro všechny závodníky. Zde startují štěňata, začátečníci a pokročilí. Pro štěňátka je určena tzv. hra, která se skládá ze dvou běhů a osahuje většinou tunely a skočky, ty nemají zvednuté laťky kvůli kloubům. Začátečníci mají stejně jako pokročilí dva běhy. Jedná se o jumping a agility neboli open. V jumpingu najdeme pouze skokové a probíhací překážky, zatímco v agility se nachází i překážky zónové. V pokročilých běhají psi starší osmnácti měsíců, kteří mají výkonnostní průkaz a splněnou jednu zkoušku.

7.2. Oficiální závody

Zde startují pouze psi starší osmnácti měsíců, kteří mají zařízení výkonnostní průkaz. Závod obsahuje celkem tři běhy a to: Agility neboli open, jumping a zkoušku. Zkouška je stavěna podle obtížnosti na tři parkúry. Běhá se tedy ve třech výkonnostních kategorií a to A1, A2 a A3, kde je možnost získat určitou známku a to: V – výborně od 0 do 5,99 bodů, VD – velmi dobře od 6 – 15,99 bodů, D – dobře od 16 do 25,66 bodů a BO – bez ohodnocení od 26 a více trestných bodů a poslední je diskvalifikace v případě překročení maximálního času.

7.3. Dvojzkoušky

Zde se můžete setkat pouze se zkouškovou tratí. Od každé kategorie se běhají dva parkúry.

8. DRUHY TRATÍ

8.1. Zkouška A1

Mohou zde startovat psi starší osmnácti měsíců, kteří nemají složenou žádnou zkoušku. Zkoušku A1 musí třikrát složit na známku V s maximálním počtem trestných bodů 5,99 na oficiálně uznávaných závodech. Pokus pes splní výše uvedená kritéria, může ihned přestoupit do A2. Pokud nepřestoupí, začne mu běžet jednoroční lhůta, ve které může ještě startovat v A1. Během této doby může kdykoliv podle vlastního uvážení přestoupit do A2. Po uplynutí této doby musí tým přestoupit povinně do A2 kategorie. Do zkoušky stavěné v A1 kategorii smí postavit rozhodčí maximálně tři překážky s kontaktními zónami, ne více.

8.2. Zkouška A2

Mohou zde startovat pouze psi, kteří splnili podmínky přestupu z kategorie A1. Pro A2 mohou být na trati maximálně čtyři překážky s kontaktními zónami (záleží na výběru rozhodčího).

8.3. Zkouška A3

Mohou se ji zúčastnit pouze psi, kteří splní podmínky přestupu z A2 kategorie. Aby mohl závodník startovat v této kategorii, musí splnit pět zkouek na známku výborně bez trestných bodů. V těchto zkouškách se musí umístit do třetího místa. Po splnění uvedených požadavků psovod může požádat výcvikáře KA ČR předepsaným formulářem o vydání karty A3. Formulář je v příloze Řádů agility ČR. Po obdržení A3 karty se A3 stává součástí jména psa (např. A3 Akim). Tato karta platí jeden rok pro jeden tým (pes + psovod). Pokud v daném roce tým neabsolvuje závody v A2 nebo A3 alespoň třikrát s hodnocením výborně bez trestných bodů a s umístěním do třetího místa, nemůže být

platnost karty obnovena o další rok a může soutěžit opět jen v kategorii A2. Držitel karty A3 musí závodit pouze v nejvyšší vypsané kategorii (pokud není vypsána kategorie A3, může tým soutěžit v kategorii A2). Pokud tým nepřetržitě tři roky po sobě obhájí elitní třídu A3, může mu být udělen titul Šampión A3 – zkratka A3Ch. Titul je doživotní a zkratka A3Ch je součástí jména psa i v případě, že již v kategorii A3 nezávodí. Pro A3 kategorii můžou být na trati maximálně čtyři překážky s kontaktními zónami.

8.4. Otevřený běh Agility

Soutěže Agility jsou otevřené pro všechny psy bez ohledu na složené zkoušky. Soutěžit se může na tratích s libovolným stupněm obtížnosti. Pravidla jsou stejná jako u dumpingu a zkoušek (viz. 6. Pravidla).

8.5. Otevřený běh Jumping

Soutěže Jumping jsou otevřené pro všechny psy bez ohledu na složené zkoušky. Soutěžit se může na tratích s libovolným stupněm obtížnosti. Pravidla jsou stejná jako u zkoušek s tím rozdílem, že trať neobsahuje žádné překážky s kontaktními zónami. Stůl může být použit pouze jako start a/nebo cíl. Pravidla jsou stejné jako u předchozích běhů (viz. 6. Pravidla).

9. JAK NA AGILITY

Agility je pro každého psa i psovoda. Jako základ se dá v agility považovat pozitivní motivace. Je mnoho psů, kteří běhají agility, protože je to baví, ale pak je tu ta druhá půlka. Tedy psi, kteří bez pozitivní motivace a pořádného povzbuzováni neudělají na parkúru ani krok.

9.1. Učíme se překážky

9.1.1. Překážky skokové

Zezačátku se pes pomocí psovoda učí probíhat mezi bočnicemi s laťkami na zemi. Začíná se na jedné skočce. Psovod může zezačátku probíhat bočnice spolu se psem a až psovod poběží podél překážky a pes proběhne mezi bočnicemi, můžeme zkoušet měnit směr. Povel může být různý. Hodně se používá povel hop, go, a v případě, že pes běží rovinku je používán povel před, jdi.

Zeď a viadukt jsou podobné jako překážky a většina psovodů je neučí zvlášť a pes se s nimi setká na v proběhu parkúru. Povel na zeď a na viadukt jsou většinou stejné, jako na skokovku.

Skok daleký by měl být rozlišený povelem od skokovek a to z toho důvodu, že při skoku dalekém musí pes natáhnout skok do dálky. Povel je většinou dál nebo dálka. Dálka patří mezi překážky, které psi často porazí. Pokud učíme psa skok daleký, měli bychom hlídat rozmezí mezi elementy. Náběh musí být i při tréninku v rovině, aby se pes nenaučil skákat dálku křivě.

Proskakovaný kruh se učí bud s pomocníkem nebo z odložení. Je velmi důležité dbát na to, aby si pes nezvykal skákat kruh špatným způsobem nebo se na opravu vracet přes mezeru mezi kruhem a konstrukcí. Zezačátku je dobré dávat kruh na začátek sekvence z toho důvodu, že si můžeme pohlídat správné překonání překážky.

9.1.2.Probíhací překážky

Slalom patří mezi překážky, které se dají učit několika způsoby. Uličkou, což je 12 tyček, které tvoří uličku. Ta je zezačátku velmi široká a postupně se zužuje. Druhý způsob je V-ulička. Tyčky jsou v pravidelných intervalech za sebou, ale tvoří písmeno V. Tyčky jsou zezačátku jen pár centimetrů od země a postupně se zvedají. Tyto dvě metody mají výhodu v tom, že se pes učí sán náběh. Třetí metoda je, že budeme psa navádět pomocí pamlsku. Slalom má svou základní podobu a mi pomocí hračky nebo pamlsku vedeme psa. Tato metoda má nevýhodu v tom, že pes zezačátku nemá 100% náběh a psovod musí psa při slalomu doprovázet.

Tunel se nejlépe učí s pomocníkem, který psa přidrží před tunelem, zatímco psovod je na druhé straně tunelu a volá na psa. zezačátku je lepší psa učit na 3 metrovém tunelu. Až pes zvládá rovný tunel, můžeme pomalu měnit tvar tunelu. Látkový tunel se učí opět s pomocníkem. Ten drží konec látky, aby pes viděl světlo. Látka se postupně dává níž a níž, až pes umí proběhnout položenou látkou.

9.1.3.Překážky s kontaktními zónami

Zónové překážky patří mezi ty nejtěžší a to z toho důvodu, že pes je vysoko a musí došlápnout na zónu.

Pokud učíme psa kladinu, je dobré ho první seznámit pouze se sestupnou částí kladiny, kterou položíme na zem a postupně zvedáme. Nakonec psa necháme projít po celé kladině, pokud se pes bojí výšek, je moudré nespěchat.

Áčko je překážka, která se dá snížit. Pes se tím pádem uší na nižší překážce. Pokud pes zvládá kladinu, áčko je jen otázka času.

Houpačka je překážka, která se musí učit pomalu a s rozvahou a to kvůli kloubům. Pes musí dojít za polovinu a zastavit se. Většině psů to v rychlosti dělá problémy a proletí houpačku, aniž by se namáhali se zastavením. Je dobré psa na hračku nebo pamlsek navést až na horní část houpačky, kterou přidržujeme. Pokud je pes větší váhy, je moudré mít pomocníka. Až je pes na požadovaném místě, můžeme pomalu houpačku nechat dopadnout na zem.

Zóny se dají učit různými způsoby. Rozlišujeme dva druhy. Zastavovanou a zbíhanou zónu. Aby pes měl 100% zbíhanou zónu, chce to čas a hlavně trpělivost. Zbíhat se dá na ruku, ale pokud se pak setkáte s tunelem pod kladinou, je jen malá pravděpodobnost, že pes na zóně opravdu bude bez vaší pomoci.

Zbíhací zóna se učí různými způsoby. nejlepší způsob je podle Silvia Trkman, Abychom však tuto metodu mohli využít, potřebujeme prkno, které je přibližně dlouhé, jako nástupka kladiny a hlavně prostor. Je dobré abychom uměli pracovat s klikrem, který nám usnadní práci. Zezačátku je prkno na zemi a pes po něm běží v plné rychlosti. Jeho úkolem je dávat nohy do dolní třetiny zóny. Postupně se prkno zdvihá po centimetrech nahoru. až můžeme začít běhat celou kladinu.

Zastavovaná zóna se učí podobně, jako zbíhací. V tomto případě však můžeme běhat celou kladinu a pomocí psovoda se zastaví na konci a dostane odměnu. Pes je zezačátku nejistý a tak běhá kladinu pomalu. Druhý způsob je psa naučit první na prkně povel na zastavení a polohu na zóně, která může být two on two of, pes má dvě tlapky na zóně a dvě na zemi, nebo faraona. Při faraonovi jsou všechny tlapky na zóně.

10. Agility Kroměříž o. s.

Agility Kroměříž o. s. vzniklo v roce 2004. Každý půl rok se pořádají kurzy pro začátečníky a následně na začátečnický kurz navazuje kurz pro pokročilé. Sdružení má v této době 22 členů, kteří se snaží, aby bylo agility známý sport. Díky aktivitě členů a zájmu široké veřejnosti se to v Kroměříži a blízkém okolí daří. A to z toho důvodu, že se pravidelně objevujeme např. Dětském dni či na Zamědělské výstavě. Agility Kroměříž o. s. pořádá za rok dvoje závody a to neoficiální, které se pořádá na ranči v Kostelanech a nese název Kostelanská jarní tlapka. Druhý závod je tradičně pořádány na začátku září na Pionýrské louce v Kroměříži a název je Agility cup města Kroměříže. Velmi často můžete členy Agility Kroměříž vidět i na jiných závodech, jak neoficiálních tak i oficiálních.

11. Závěr

Doufám, že jste si o agility udělali obrázek a pokud budete se svým psem chtít zkusit nějaký sport, bude to právě agility, které zvolíte. Snažila jsem se vám, co nejstručněji ujasnit, co vlastně agility je, jak pracovat se psem a sami se sebou. Když se zamyslím, mám pocit, že se mi to povedlo dobře.

12. PŘÍLOHY

Obrázek 1. – Skokovka jednoduchá

Obrázek 2. – Skokovka dvojitá

Obrázek 3. – Zeď

Obrázek 4. – Viadukt

Obrázek 5. – Dálka

Obrázek 6. – Kruh

Obrázek 7. – Slalom

Obrázek 8. – Pevný tunel

Obrázek 9. – Látkový tunel

Obrázek 10. – Kladina

Obrázek 11- Áčko

Obrázek 12. – Houpačka

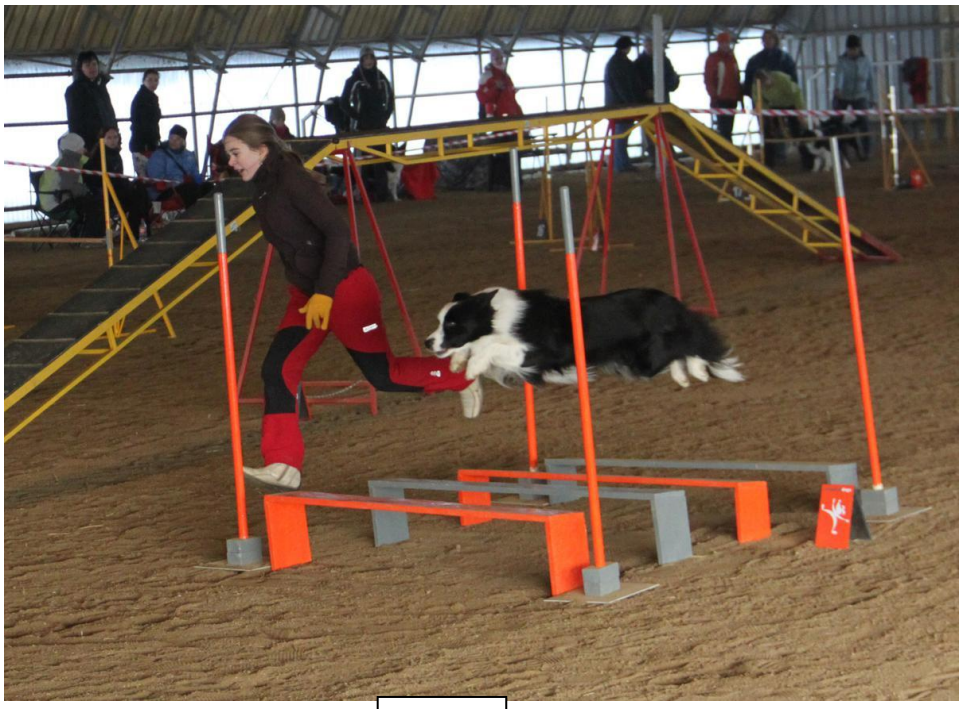
Obrázek 13. - Stůl

Obr. 1.

Obr. 2.

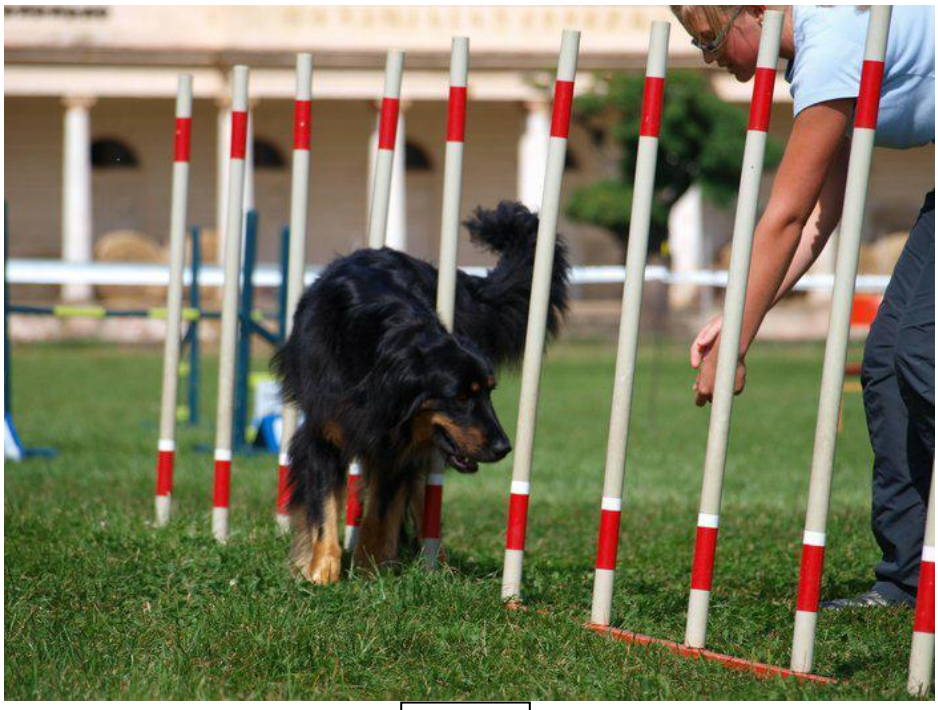
Obr. 3.

Obr. 4.



Obr. 5..

Obr. 6.

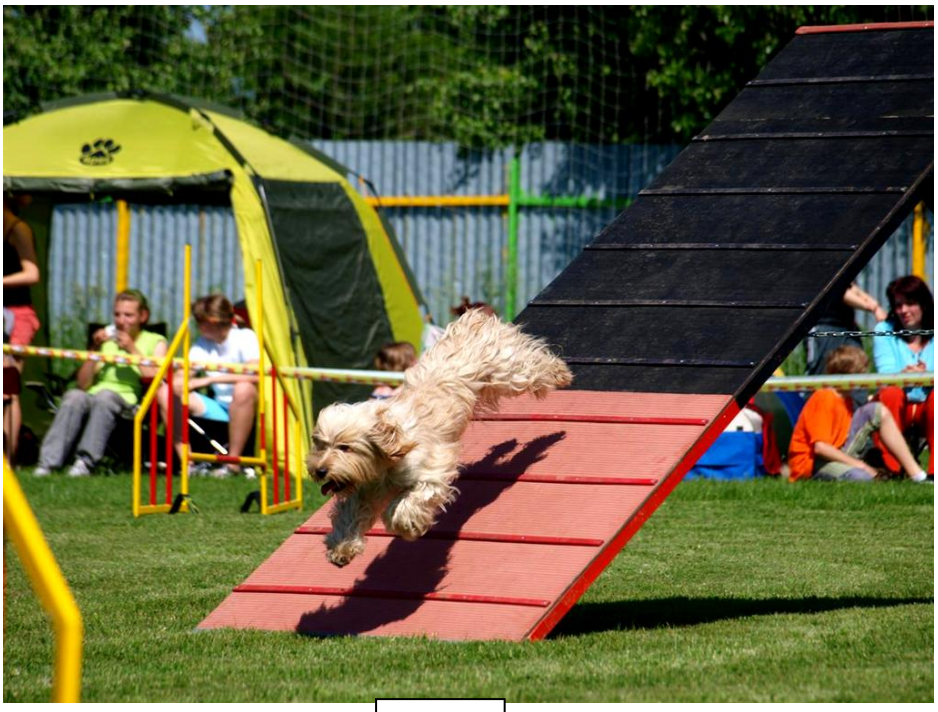


Obr. 7.

Obr.8.

Obr. 9.

Obr.10.



Obr.11

Obr.12.

Obr.13.

13. Použitá literatura

Bibliografie

Katarina Divišová, Martina Podešťová Jaroslav Bende (2009). *AGILITY pro pokročilé.* Praha: Nakladateství PLOT.

Katarina Divišová, Martina Podešťová (2003). *AGILITY První krůčky.* Praha: Nakladatelství PLOT.

http://kamca-sev.rajce.idnes.cz

http://kristy4356.rajce.idnes.cz

http://darksunn.rajce.idnes.cz

http://cony.rajce.idnes.cz

http://denatko.rajce.idnes.cz

http://agilitykromeriz.rajce.idnes.cz

http://www.klubagility.cz/rad-agility.html