

BESKRIVELSE

Agility er en forhindringsbane som gennemføres ved at føre hesten igennem de forskellige forhindringer. Der er typisk imellem 7 og 12 forhindringer på en bane.

Arrangøren designer selv banen, men de fleste forhindringer er variationer, alt efter sværhedsgrad, over øvelser der omhandler:

- **UNDERLAG** som hesten skal hen over (*det kan være presenning, madras, gulvtæppe, vandgrav (med eller uden vand) eller lignende*). Det der kigges efter i øvelser som denne er, om handler og hest klarer sig igennem øvelsen uden at ændre tempo og med en vis ro.
- **PRÆCISIONSØVELSER**, hvor hesten skal træde ind i eller over noget, på en bestemt måde (*det kan være forben eller bagben i et cykeldæk, parade over en bom eller lignende*). Det der kigges efter i disse øvelser er typisk præcision i signaler og forståelse for signalgivning og placering.
- **BAKKE ØVELSER**, hvor hesten skal bakkes igennem en passage eller lignende for små signaler (*det kan være et 'L' lavet af bomme, en kegle-opstilling, kampesten eller dæk*). Det der kigges efter her er signalforståelsen, eftergivelsen og afklaretheden i øvelsen. Det skal helst se så let ud som muligt.
- **Sende-øvelser**, hvor hesten skal bevæge sig væk fra handler (*det kan være i longe, i slalom, 8-tal eller lignende*). Her kigger dommeren typisk efter forståelse af signaler på afstand og den finde kommunikation imellem hest og handler.
- **OP PÅ** - øvelser hvor hesten skal op og stå på noget og ned igen eller hen over. (*Det kan være bro, vippe, smal plade, skammel og lignende som hesten skal op på og evt. over*). Dommeren kigger efter afklarethed, mod, fokus og hestens evne til at give det handleren ønsker, hverken mere eller mindre.
- **FARLIG PASSAGE** som hesten skal igennem eller under (*det kan være en tunnel, under en overlægger med strimler og meget andet - farlige passager er ofte meget frit fortolkede af arrangøren*). Dommeren vil typisk kigge efter ro, tempo, handlerens evne til at håndtere en presset situation, sikkerhed m.m.
- **RO/PARKERING** hvor hesten skal kunne stå, hvor den bliver bedt om at stå, imens handleren løser en opgave – ofte væk fra hesten. (*opgaven kan også være at handleren skal røre hesten over det hele med en pisk, pakke den ind i presenning, ligge noget over hesten eller bare gå en runde omkring hesten, imens den står helt stille*) Dommeren vil kigge efter hvor afklaret hest og handler er i opgaven, og efter hvor fokuseret hesten er i løsningen af opgaven. .

For at give dig et indblik i øvelserne, har vi tegnet en god portion øvelser ind, sidst i dette dokument.

FORMÅL MED KLASSEN

Agility er en sjov måde at få udfordret samarbejdet med hesten på. Agility træner hesten på flere niveauer, og stiller i takt med at sværhedsgraden øges, større krav til lydighed, fine signaler, tillid og forståelse.

BANEN & Udstyr

Ethvert underlag og alle baneforhold er fine, for udførelse af agility. Der er ingen krav til baneudstyret - det står de enkelte frit for at tolke på valget af udstyr ud fra tilgængeligt materiale.

TILGÆNGELIGE NIVEAUER

Agility MINI (4-6 år)

Agility BØRN (7-10 år)

Agility JUNIOR - Jord (11-14 år)

Agility LET

Agility MIDDEL

Agility ØVET

Agility EKSPERT

Agility RUN (agility RUN er en anden måde at afvikle agilityen på – du kan læse om RUN-konceptet på næste side).

REGLER - GENERELT OM AGILITY

Generelle regler for agility: Det forventes, at ryttere og handlerne udviser et grundniveau der sætter dem i stand til at håndtere hesten på banen, således at hesten mentalt er i stand til at være til stede i gennemførelse af programmet. Hvad der forventes af 'grund-niveauet' er beskrevet under det enkelte niveau på de næste sider.

Det er op til arrangøren, hvor mange heste der må være på banen ad gangen. I RUN-klasser dog minimum 3 deltagere på banen ad gangen (kræver samme antal dommere).

I de 'almindelige klasser', er der typisk een ekipage på banen ad gangen, men er der dommere til mere, er det også en mulighed med flere ekipager på banen ad gangen.

I børn, junior og let-klasserne er det tilladt med 'støtte-hest' på banen. Dog ikke i RUN

Ungheste under 3 år stiller altid op udenfor rangering

I klasserne 'Mini, Børn & Junior' bør barnet bære ridehjelm. Dette forventes dog varetaget af forældre eller (for barnet) ansvarlige voksen.

Agility bedømmes således:

For hver gennemført forhindring får ekipagen 20 point. Dommeren giver derud over en subjektiv tillægs-karakter / stilkarakter (fra 1-10) for stil og godt horsemanship. Vælger en ekipage at springe en forhindring over, grundet stress eller anden grund, kan dommeren stadig vælge, at give en karakter for 'god vurdering' eller 'udvisning af godt horsemanship'.

Karaktererne læses således:

Karakteren 1 gives for den knapt gennemførte forhindring eller for dårlige / knappe vurderinger fra handler/rytter.

Karakteren 5 gives for den jævne præstation

Karakteren 10 gives for den perfekte præstation, hvor ekipagen udviser overskud og lethed i udførelsen

Ud over stilkaraktererne gives der også karakterer der forholder sig til det generelle niveau hos ekipagen. Disse karakterer tæller dobbelt.

Der uddeles karakterer for:

- Generel stil
- Generel håndtering og kontrol
- Generel dømmekraft

REGLER - AGILITY RUN

Se særskilt beskrivelse om Agility Run

UDSTYR

Det foreslås, at ekipager vælger følgende udstyr:

- Rebgrime med langt tov
- Staldgrime med langt tov
- Armforlænger/pisk/stick

Det accepteres, at der rides i følgende udstyr

- Cordeo
- Liberty

HVEM MÅ BENYTTE PROGRAMMET

Det står frit for alle at lade sig inspirere af opsætningen og tankerne bag agility-klasserne.

Ønsker man at benytte selve Agility-klasserne, kan det kun ske i samarbejde med Pauline Preston (www.stalddeluxe.dk) eller ved at henvende sig på hjemmesiden www.hestevelfaerd.dk, hvor opdaterede programmer, regler og dommere forefindes.

AGILITY RUN

AF PAULINE PRESTON 2013

BESKRIVELSE OG REGLER - RUN UNIKT

BESKRIVELSE

Agility Run er klassisk agility som afvikles med flere heste på banen og giver mere at se på for tilskueren. Alle stiller op i samme klasse, og herefter foregår agility som et udskillelses-løb. For hvert 'heat', bliver et antal sendt videre til næste runde.

Der er typisk imellem 6 og 10 forhindringer pr. heat, og hvor svære forhindringerne er, bliver afgjort efter hvor dygtige deltagerne er. Forhindringerne bliver gradvist sværere og sjovere, jo højere heat ekvipagerne kommer op i.

FORMÅL MED AGILITY UDFØRT SOM 'RUN'

Run-klassen er indført som mulighed i 2013. Klassen er indført som forsøg for at optimere agility-klassernes gennemførelse.

Med RUN-klassen opnåes følgende:

- Hurtigere afvikling af klasserne
- Større tryghed for den enkelte ekvipage i de indledende heat (der er flere på banen)
- Usikre ekvipager får lov at avancere
- Flere vindere (ekvipager der ellers 'kun' ville stille op i en 'let-klasse' som avancerer til næste heat får et skulderklap ved blot at avancere. Ekvipager der ikke går videre bliver rangeret i det heat de er kommet til)
- Flere succesoplevelser
- Ekvipager kommer automatisk til at deltage på det niveau de har talent til.
- Mere publikumsvenligt
- Bedre tid til opbygning af baner

BANEN & Udstyr

'Run' kræver godt udstyr. For at spare tid på bane-bygning og planlægning anbefales det, at man i øvelses-oversigten vælger de forhindringer der er egnet til 'Run'. De forhindringer der er markeret med 'Run-Ikonet' kan let bygges om og udvides fra heat til heat.

I baneplanlægningen bør der tages højde for et centralt beliggende sekretariat/plads til udregnere og forhindringerne bør ligge i rækkefølge af hensyn til det øgede antal dommere som 'Run' kræver.

REGLER

Generelle regler for agility er også gældende for run med enkelte undtagelser:

Ungheste må IKKE have en støttehest med på banen i de første heats af 'Run' grundet den øgede mængde heste på banen.

Agility 'Run' bedømmes således:

For hver gennemført forhindring får ekvipagen 20 point.

Der gives IKKE stilkarakterer i RUN, arrangøren kan vælge at der skal gives stilkarakterer i højere heats.

AFVIKLING AF 'RUN'

Antal af heats sættes af arrangøren. Minimum er 3 heat. Ønkser arrangøren mere end 3 heats, anbefales det, at agility deles op over 2 dage.

For hvert heat, er der x-antal (arrangøren bestemmer) rangeringer. Det er op til arrangøren af fastsætte, hvor mange ekvipager der skal videre til næste heat. Er der eksempelvis 40 starter til 4 heats kunne fordelingen se således ud:

EKSEMPEL:

Heat 1: 40 starter - her udskilles 10 (de 10 med lavest karakter). Ud af de 10 er det de 3 bedste, som er vindere af 'HEAT 1'.

Heat 2: 30 starter - her udskilles 10 (de 10 med lavest karakter). Ud af de 10 er det de 3 bedste, som er vindere af 'HEAT 2'.

Heat 3: 20 starter - her udskilles 10 (de 10 med lavest karakter). Ud af de 10 er det de 3 bedste, som er vindere af 'HEAT 3'.

Heat 4: 10 starter - her udskilles 10 (de 10 med lavest karakter). De 3 bedste er vindere af Agility RUN og har overordnet vundet hele klassen.

Run afvikles i de første heats med et vist 'flow'. Dvs. at der er 2 forhindringer imellem hver ekvipage.

Der er max 3 forsøg ved hver forhindring, og dommeren kan til enhver tid vurdere at ekvipagen skal sendes videre til næste forhindring.

Der er 1 dommer til 2 forhindringer i de indledende runder. Dvs. at dommeren ikke følger en enkelt ekvipage hele vejen rundt, men er fast dedikeret til 2 forhindringer.

En ekvipage må ikke starte på en forhindring uden øjenkontakt og nik fra dommer.

I de højere heats er det op til arrangøren, hvor mange heste der må være på banen ad gangen. Det anbefales dog, at der max er 2 på banen ad gangen, da højere heat kræver stor koncentration og forhindringerne kan blive farlige med flere heste på banen.

Sådan kan RUN også afsluttes:

Hvis du vil have lidt ekstra show-faktor:

Når der kun er 5 eller 10 deltagere tilbage kan legen gøres til en ægte dyst om førstepladsen. Lav det sidste heat til flere gennemløb med hurtig afvikling og lad det være op til dommeren, hvem der skal videre med det samme. Lav en masse sjov i de sidste runder med badedyr, pivedyr, vand, kombinerede forhindringer osv osv.

HVEM MÅ BENYTTE PROGRAMMET

Det står frit for alle at lade sig inspirere af opsætningen og tankerne bag agility-klasserne.

Ønsker man at benytte selve Agility-klasserne, kan det kun ske i samarbejde med Pauline Preston (www.stalddeluxe.dk) eller ved at henvende sig på hjemmesiden www.hestevelfaerd.dk, hvor opdaterede programmer, regler og dommere forefindes.

Opdateret litte med dommere forefindes på hestevelfaerd.dk og denheleekvipage.dk

MINI:

Aldersgruppe: 4 – 6 år

Beskrivelse:

Agility mini-klassen er tiltænkt de helt små og foretrækkes som udklædningsklasse for at gøre det ekstra sjovt for de små at deltage.

Niveau:

Øvelserne er lette, og det anbefales, at vælge max 3.

Grundniveauet for Agility MINI forventes at opfylde følgende:

- Stå med pony/hest
- Holde pony/hest i trækto
- Er tryk ved pony/hest

Forældre: Det er tilladt for forældre at hjælpe alt hvad de vil på denne bane. Barnet skal dog hele tiden holde fast i trækto.

BØRN

Aldersgruppe: 7 – 10 år

Beskrivelse:

Agility for børn er en sjov og udfordrende klasse for børn der er vant til at omgås heste eller har egen pony.

Niveau:

Øvelserne er meget lette og helst så lette, at barnet kan klare dem selv uden at barn eller pony bliver stressede. Børneklassen skal være en god oplevelse for både barn og pony/hest.

Grundniveauet for Agility BØRN forventes at opfylde følgende:

- Start og stop af pony/hest
- Bak af pony/hest - lige
- Gå med pony/hest og have kontrol
- Har fornemmelse for hestens placering i forhold til barnet

Forældre:

Det er tilladt for forældre at være på banen og hjælpe til som vejledere. Det er tilladt for forældre at gribe ind og tage vurderinger på barnets vegne.

JUNIOR

Aldersgruppe: 11 – 14 år

Beskrivelse:

Agility juniorer er en sjov og udfordrende klasse for juniorer der er vant til at omgås heste eller har egen pony/hest.

Niveau:

Klassens niveau ligger tættere på agility let, men der tages højde for den lidt yngre deltager. Opgaverne bør være en blanding af opgaver der giver succes og opgaver der udfordrer.

NB: Arrangøren kan vælge at udbyde 'agility junior' som 'RUN'

Grundniveauet for Agility JUNIOR forventes at opfylde følgende:

- Start og stop af pony/hest
- Bak af pony/hest – let styring
- Gå med pony/hest og have kontrol
- Har fornemmelse for hestens placering
- Gå med hesten og få hesten til at vige væk
- Trave og stoppe hesten
- Kontrollere hesten hen over bom
- Kontrollere hesten hen over eksempelvis en presenning

Forældre: Det er tilladt for forældre at befinde sig på banen af sikkerhedsmæssige årsager. I junior-klassen skal man dog kunne klare opgaverne selv, uden coaching og indgriben fra voksen.

AGILITY - LET

Aldersgruppe: Voksenklasse

(dygtige børn/juniorer må stille op med forældre-samtykke)

Beskrivelse:

Agility Let er en sjov og udfordrende klasse for nybegyndere, urutinerede ekipager eller utrænede heste. Det er meningen at denne klasse skal være let at gennemføre for alle.

Niveau:

Klassen skal være let at udføre for alle der har et rimeligt basisniveau i det daglige. Klassen bør kunne gennemføres uden forudgående træning, men skal dog også tænkes som en opfordring til at træne basis og få testet om arbejdet er lagt rigtigt.

Grundniveauet for Agility LET forventes at opfylde følgende:

- Start og stop af pony/hest på let signal eksempelvis for bringe og/eller grime
- Bak af pony/hest – styring af retning
- Gå med pony/hest og have kontrol både når pony/hest er bagved eller ved siden
- Gå med hesten og få hesten til at vige væk
- Trave og stoppe hesten
- Kontrollere hesten hen over bom
- Kontrollere hesten hen over eksempelvis en presenning
- Sende hesten på volte
- Have fornemmelse for tilvænning og kunne røre hesten over det hele med pisk/lign.

Handlers placering i forhold til hesten er underordnet og skal vurderes af handler under hensyntagen til egne evner og generel sikkerhed.

AGILITY MIDDEL

Aldersgruppe: Voksenklasse

(dygtige juniorer må stille op med forældre-samtykke)

Beskrivelse: Agility Middel er en klasse der kræver lidt mere rutine og forståelse for hesten. Stiller man op i en middelklasse forventes det, at man har et højt veletableret basisniveau

Niveau: Klassen skal være udfordrende og afspejle et højt dagligdags håndterings-niveau.

Grundniveauet for Agility MIDDEL forventes at opfylde følgende:

- Start og stop af pony/hest for bringe og grime uanset handlers placering
- Bak af pony/hest – styring af retning og præcision
- Gå med pony/hest og have kontrol både når pony/hest er bagved eller ved siden
- Sende hesten i ønsket retning
- Trave og stoppe hesten
- Kontrollere hesten hen over bom
- Kontrollere hesten hen over eksempelvis en presenning
- Sende hesten på volte
- Have fornemmelse for tilvænning og kunne røre hesten over det hele med pisk/lign.

AGILITY ØVET

*Aldersgruppe: Voksenklasse
(dygtige juniorer må stille op med forældre-samtykke)*

Beskrivelse:

Agility Øvet er en klasse der kræver en del af hest og handler. Klassen kræver en vis rutine og forståelse for hesten. Klassen er for ekipager der har en fin forståelse for hinanden og forstår små blide signaler i svære øvelser

Niveau:

Stiller man op i en øvet-klasse forventes det, at man har et højt veletableret niveau langt over dagligdags fornuftig håndtering. En hest der befinder sig på Øvet niveau er fortrolig og tryk ved forskellige underlag. Den navigerer sikkert igennem farlige pas-sager og er sikker på benene.

Grundniveauet for Agility ØVET forventes at opfylde følgende:

Start og stop af pony/hest for bringe og grime uanset handlers placering og for små signaler

- Bak af pony/hest – styring af retning og præcision for små signaler
- Gå sidelæns
- Stå stille alene
- Gå med pony/hest og have kontrol både når pony/hest er bagved eller ved siden i skridt og trav
- Kontrolleret langsom trav
- Sende hesten i ønsket retning
- Trave og stoppe hesten
- Kontrollere hesten hen over bom forlæns
- Kontrollere hesten hen over bom baglæns
- Kontrollere hesten hen over ukendt underlag
- Sende hesten på volte i skridt og trav

Handlers placering i forhold til hesten er ofte distanceret, og handler skal kunne sende hesten på afstand igennem forhindringer. Placering og håndtering skal dog til enhver tid vurderes af handler under hensyntagen til egne evner og generel sikkerhed.

AGILITY EKSPERT

*Aldersgruppe: Voksenklasse
(dygtige juniorer må stille op med forældre-samtykke)*

Beskrivelse:

Agility Ekspert er for de virkelige eksperter. Klassen er tiltænkt de, der til dagligt arbejder på et professionelt niveau og har håndteringen af hesten på helt små signaler. Hvis man stiller op i Ekspert-klassen har man en hest der er veltrænet og villigt møder alle udfordringer. Klassen består af 50% wildcards (ukendte øvelser) og der ligges op til kontrol i alle gangarter og af enkelt-dele af hesten.

Niveau:


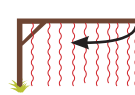
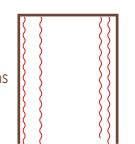

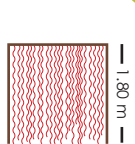
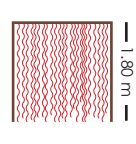
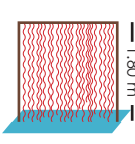




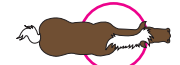











Niveauet er helt i top. Ekipagerne udfordres på alle måder i tempo, kontrol og forståelse.

Grundniveauet for Agility EKSPERT forventes at opfylde følgende:

- Start og stop af pony/hest for bringe og grime uanset handlers placering og for små signaler
- Bak af pony/hest – styring af retning og præcision for små signaler
- Gå sidelæns
- Stå stille alene
- Gå med pony/hest og have kontrol både når pony/hest er bagved eller ved siden i skridt og trav
- Kontrolleret langsom trav
- Sende hesten i ønsket retning i alle gangarter
- Trave og stoppe hesten på afstand
- Kontrollere hesten hen over bom forlæns
- Kontrollere hesten hen over bom baglæns
- Kontrollere hesten hen over ukendt underlag og i vand
- Sende hesten på volte i skridt, trav og galop

Handlers placering i forhold til hesten er primært distanceret, og handler skal kunne sende hesten på afstand igennem forhindringer. Placering og håndtering skal dog til enhver tid vurderes af handler under hensyntagen til egne evner og generel sikkerhed.

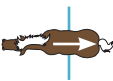

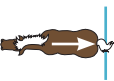
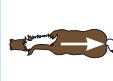
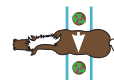



















AGILITY - INSPIRATION TIL ØVELSER OG NIVEAU

INTRO	LET	MIDDEL	ØVET	ALTERNATIV/VARIATION	BEDØMMELSE
ÅBNE LÅGE Åben låge, gå igennem, luk låge bag dig, uden at slippe lågen. Hesten forholder sig roligt og går med igennem på signal. 	Åben låge, gå igennem, luk låge bag dig, uden at slippe lågen. Hesten forholder sig roligt og går med igennem på signal. 	MIX & MATCH Disse udfordringer kan kombineres og mixes efter behov		Denne øvelse kan varieres på mange måder. Som alene-stående øvelse, kan der varieres med at bakke hesten igennem, så det er hestens bagdel der skubber til lågen, man kan sende hesten igennem osv. Lågen kan også kombineres med øvelser som 'Farlig Passage' eller 'Bakke øvelse'.	STRAF v/ løb/flugt** STRAF v/ fejl opg. Dommeren vil i denne øvelse typisk kigge på om hesten er i kontrol igennem øvelsen samt planlægning af udførelsen af øvelsen. OBS: Der er strafpoint hver gang handlers hånd forlader lågen (med mindre andet er beskrevet fra arrangøren) og straf ved løb/flugt**. Stilkarakteren vil være afspejlet i hvor glidende, let og afklaret opgaven løses.
GÅ UNDER GARDIN Her handler det om kontrol. Det gælder om at holde hesten i kontrolleret skridt, imens ekipagen går under plastikken 	Her handler det om kontrol. Det gælder om at holde hesten i kontrolleret skridt, imens ekipagen går under plastikken 	Det gælder om at holde hesten i kontrolleret skridt. I øvet er der mere plastic og lavere passage 	Øg sværhedsgraden ved enten at hænge flere farlige ting eller lave øvelser så som stop og bak under 'gardinet'. 	Kombiner eksempelvis øvelsen med 'farlig passage' eller 'forskeligt underlag'. Leg med at parere hesten under gardinet, eller bakke den igennem. 	STRAF v/ løb/flugt** STRAF v/ refusering* Som udgangspunkt ønskes det at se en ekvipage der går roligt og bevidst igennem opgaven som den er designet og beskrevet af arrangøren. I denne øvelse er det roen der kigges på. I en øvelse som denne kan handler meget vel også være den der får point hvis der handles hensigtsmæssigt i en tilsidst situation (hvis hesten eksempelvis er bange). OBS: Fejl ved løb/flugt** og refusering*.
BAKKE-ØVELSE Gå forlæns igennem bommene. Stop, nr du er kommet helt igennem. Bak tilbage, uden at røre bommene. 	Gå forlæns igennem bommene. Stop, nr du er kommet helt igennem. Bak tilbage, uden at røre bommene. 	Gør sværhedsgraden større, ved at lave flere 'knæk' eller smallere passage 	Du kan også ændre på hvor handleren må placere sig. I de lette niveauer kan du tillade at handleren går med igennem, i højere niveauer kan du sige, at handleren skal finde sig udenfor øvelsen eller skal løse øvelsen synkront med hesten, dvs at handleren selv også skal bakke.	Varier evt. øvelsen ved eksempelvis at bakke ind og gå sidelæns ud. På den måde får du også checket, om hesten kan bakke hen over noget. 	STRAF v/ ram af bom STRAF v/ refusering* Her er fokus på bak og kontrol i bak. Som udgangspunkt ses der efter afklarhed i signalerne, både når hesten bevæger sig ind i øvelsen, på måden bak-øvelsen startes og gennemføres. OBS: Der er 1-5 strafpoint hver gang hesten rammer bommen (op til arrangøren), også hvis der avanceres med sidebevægelser og lignende.
CYKELDÆK-ØVELSE - FORBEN Placer hestens forben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Stå stille 3 sekunder 	Placer hestens forben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 90 grader om forparten til begge sider. Det ene forben skal hele tiden være i ringen 	Placer hestens forben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 180 grader om forparten. Det ene forben skal hele tiden være i ringen 	Placer hestens forben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 360 grader om forparten - valgfri side. Begge forben skal blive i ringen 	Øvelserne her kan kombineres og sættes sammen, så du evt har 2 cykeldæk ved siden af hinanden.	STRAF v/ forlad ring Dette er en øvelse der er sværere end man skulle tro. Signalerne har stor betydning, og dommeren vil kigge nøje efter hvor indstuderede signalerne er. Desuden vil stil-karakteren afhænge af hvordan 'indridningen' i opgaven løses. OBS: Der er 5 strafpoint hver gang hestens ben forlader ringen, med mindre andet er angivet af arrangøren.
CYKELDÆK-ØVELSE - BAGBEN Placer hestens bagben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Stå stille 3 sekunder 	Placer hestens bagben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 90 grader om bagparten til begge sider. Det ene bagben skal hele tiden være i ringen 	Placer hestens bagben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 180 grader om bagparten. Det ene forben skal hele tiden være i ringen 	Placer hestens bagben i en ring (cykeldæk, hula-hop eller lignende). Roter 360 grader om bagparten - valgfri side. Begge bagben skal blive i ringen 	Disse udfordringer kan kombineres og mixes efter behov	STRAF v/ forlad ring Dette er en øvelse der er sværere end man skulle tro. Signalerne har stor betydning, og dommeren vil kigge nøje efter hvor indstuderede signalerne er. Desuden vil stil-karakteren afhænge af hvordan 'indridningen' i opgaven løses. OBS: Der er 5 strafpoint hver gang hestens ben forlader ringen, med mindre andet er angivet af arrangøren.
TEMPO Et stræk på 15-20 meter deles op med kegler. Opgaven går i sin enkelthed ud på at styre tempo. Eksempelvis at gå så langsomt man kan fra kegle 1 til 2 og derefter så hurtigt man kan fra kegle 2 til 3. 	Langsom skridt i helt jævn takt fra kegle 1 til 2 og derefter overgang til trav ved kegle 2 og frem til kegle 3. 	Kegle 1 til 2 trav, overgang til skridt ved kegle 2 og langsom skridt fra kegle 2 til 3. 	Kegle 1 til 2 trav, parade ved kegle 2, og langsom skridt fra kegle 2 til 3. 	Leg med tempo og evt. flere kegler m.m. Opgaven er sværere end man skulle tro, og specielt når overgang fra trav til langsom skridt er krævet. Sværhedsgraden i øvelsen kan også øges ved at stille krav til handlerens placering og hvor meget kontakt der må være på optømningen.	STRAF v/ fejl gangart Øvelsen her stiller krav til synkronitet hos hest og handler. Dommeren vil, ud over signaler og forståelse imellem hest og handler, kigge nøje efter om det valgte tempo overholdes. OBS: Der er 5 strafpoint hver gang hestens ændrer gangart og stilkarakteren vil være afhængig af om tempoet der er sat, overholdes i øvelsen. Desuden vil sommeren kigge efter signaler og håndtering samt overgangens afklarhed og letthed.

* Refusering: Det betragtes som refusering hvis hest bakker væk fra en forhindring og delvis refusering, hvis hesten træder udenfor/ ned fra en forhindring hvor det ikke er anvist.

** Løb/flugt: Hesten sætter tempoet markant anderledes pga frygt og 'flygter' igennem opgaven. Dommeren har den suveræne vurdering af denne situation.

AGILITY - INSPIRATION TIL ØVELSER OG NIVEAU

INTRO	LET	MIDDEL	ØVET	ALTERNATIV/VARIATION	BEDØMMELSE
BAK OVER BOM					<p>STRAF v/ram bom</p> <p>STRAF v/fejlt opg.</p>
 <p>Gå forlæns over bom. Stop når forben er kommet over. Bak tilbage.</p>	 <p>Gå forlæns over bom. Stop når alle 4 ben er kommet over. Bak tilbage over bom</p>	 <p>Gå forlæns over bomme. Stop når alle 4 ben er kommet over. Bak tilbage over bommene</p>	  <p>Gå forlæns over bomme. Stop når alle 4 ben er kommet over. Bak tilbage så bommene er under hesten. Gå sidelæns ud</p>	<p>Øvelsen her kan let kombineres med parade og parkeringsøvelse.</p>	<p>Dommeren vil i denne øvelse typisk kigge på om hesten er i kontrol igennem øvelsen samt planlægning af udførelsen af øvelsen. Der er strafpoint hver gang handlers hånd forlader lågen (med mindre andet er beskrevet fra arrangøren) og straf ved trav eller løb. Stil karakteren vil være afspejlet i hvor glidende, let og afklaret opgaven løses.</p>
FORSKELLIGT UNDERLAG					<p>STRAF v/løb/flugt**</p> <p>STRAF v/refusering*</p>
 <p>Variant 1: Stå på en plade (alle 4 ben) Variant 2: Gå hen over plade</p>	 <p>Variant 1: Stå på en presenning Variant 2: Gå hen over presenning</p>	 <p>Variant 1: Stå på en skumgummi-madras Variant 2: Gå hen over skumgummi-madras</p>	<p>FORSLAG: Brug fantasien og udfordre ekipagerne. Leg med forskellige underlag eller kombinationer. Plade på madras, presenning på plade etc. Prøv også at gøre opgaven sværere ved eksempelvis at gå sidelens eller bakke hen over udfordringen. Kombiner evt med udfordringen 'gå under blafrende gardin' eller andre udfordringer så som 'bak igennem L', 'Gå igennem låge', 'Statue m.m.'</p>	<p>Leg med forskellige underlag eller kombinationer. Plade på madras, presenning på plade etc. Prøv også at eksempelvis at gå sidelens eller bakke hen over udfordringen. Kombiner evt med udfordringen 'gå under blafrende gardin' eller andre udfordringer så som 'bak igennem L', 'Gå igennem låge', 'Statue m.m.'</p>	<p>Det ønskes at se en ekipage der er afklaret omkring underlaget (dvs. hest er bevidst om opgave og ikke er 'slukket') og løser opgaven i afklaret tempo. Dommeren vil kigge efter både reaktion og håndtering af reaktion. OBS: Der er straf ved brud af gangart og løb/flugt, refusering* og delvis refusering*. Stil karakteren kan præges af handlers vurdering og håndtering af evt. udbrud.</p>
SLALOM					<p>STRAF v/misset 'kegle'</p>
 <p>Hold hesten i enten venstre eller højre side og gå med hesten i slalom så du selv skal bevæge hesten væk fra dig og hen imod dig</p>	 <p>Send hesten i slalom. Du befinder dig på den ene side af slalom-banen, og sender hesten igennem. Afstand til din linje og hesten anbefales at være ca. 50 cm.</p>	 <p>Afstanden imellem tænder og den linje hvor handler befinder sig er her minimum 100 cm.</p>	 <p>Variér med gangart eller større afstand for øgning af sværhedsgrad.</p>	<p>Forskelligt banemateriale giver forskellige udfordringer. Brug kegler, tænder, dæk, foderspande eller? Hold dog in mende, at jo højere din forhindring til slalom er, jo sværere er det for handler at få snoren over. Derfor anbefales det, at det materiale som du bruger til din slalom-bane er max 1 meter høj.</p>	<p>I slalom er det evnen til at få hesten til at gå væk fra, og hen til handler der kigges på. Opgaven ses gerne løst glidende og afklaret. OBS: Der er straf ved hver kegle (eller markering) der misses. Stil karakteren er afspejlet i kommunikationen og flowet i øvelsen.</p>
LONGE-ØVELSE					<p>STRAF v/misset 'kegle'</p> <p>STRAF v/handler forlader centrum</p>
 <p>Send hesten på volte over 2-4 bomme. Handleren skal stå i midten og hesten skal imellem keglerne. Stor afstand imellem keglerne.</p>	 <p>Send hesten på volte over 4 bomme. Handleren skal stå i midten og hesten skal imellem keglerne. MINDRE afstand imellem keglerne.</p>	 <p>Send hesten på volte over 4 bomme. Handleren skal stå i midten og hesten skal imellem keglerne. Flyt keglerne så ruten kræver mere kommunikation.</p>	 <p>Send hesten på volte over 4 bomme. Handleren skal stå i midten og hesten skal imellem keglerne. Flyt keglerne så ruten kræver mere kommunikation. Vend også volten imellem 2 bomme.</p>	<p>Øvelsen gøres lettere/sværere ved at lave keglepassagerne mindre eller større. Desuden kan der med fordel markeres, hvilken bom der SKAL startes over. Desuden kan niveauet også hæves ved at variere gangarter.</p>	<p>Opgaven er løst når passagerne er passeret ifht. arrangørens beskrivelse. Der kigges på afklaretheden i udsendingen, og på kommunikationen imellem hest og handler i longerarbejdet. Arrangøren sætter regel for hvornår øvelsen betragtes som startet. OBS: Der er straf ved hver keglepassage (eller markering) der misses. Stil karakteren er afspejlet i kommunikationen og flowet i øvelsen. Der er strafpoint, hvis handler træder ud fra centrum.</p>
VIPPE					<p>STRAF v/løb/flugt**</p> <p>STRAF v/refusering*</p>
 <p>En vippe er en sjov udfordring. På det letteste niveau bør vippen ikke vippe mere end et par centimeter.</p>	 <p>På middel niveau bør vippen ikke vippe mere end 5-10 cm. Udvid gerne udfordringen med parade eller bak</p>	 <p>På det øvet niveau bør vippenvære i fuldt vip. Der kan udvides med parader, bak m.m.</p>	 <p>På Ekspert niveau bør vippenvære i fuldt vip. Leg med at få hesten til at balancere, bak op på vippen, trave over osv.</p>	<p>Øvelsen kan varieres på mange måder. Ud over at udfordre med tempo, parader, vendinger m.m. kan den også kombineres med forskelligt underlag, krav om balance på midten eller kun med forben eller bagben på vippen.</p>	<p>Det ønskes at se en hest der træder roligt og afklaret op på vippen og løser opgaven i ro og overensstemmelse med opgave-beskrivelsen. OBS: Der er straf ved løb/flugt og refusering*.</p>
BRO					<p>STRAF v/løb/flugt**</p> <p>STRAF v/refusering*</p>
 <p>Broen er en god forhindring med mange muligheder for variation. På den letteste niveau blot at få hesten helt op på broen med forbenene – som en skammel.</p>	 <p>På dette niveau kan opgaven lyde på at få hesten helt op med alle 4 ben, gå hen over broen, parere på broen og andre lette basis-øvelser.</p>	 <p>På dette niveau kan opgaven lyde på at få hesten helt op med alle 4 ben, gå op og bakke ned, trave, sendes over med handler på afstand osv.</p>	 <p>På dette niveau kan opgaven lyde på at få hesten helt op med alle 4 ben og vende den på midten og bakke ned, trave over broen, bakke op på broen, gå sidebevægelser hen over broen osv.</p>	<p>Det ønskes at se en hest der træder roligt og afklaret op på broen og løser opgaven i ro og overensstemmelse med opgave-beskrivelsen. OBS: Der er straf ved løb/flugt og refusering*.</p>	

* Refusering: Det betragtes som refusering hvis hest bakker væk fra en forhindring og delvis refusering, hvis hesten træder udenfor/ ned fra en forhindring hvor det ikke er anvist.

** Løb/flugt: Hesten sætter tempoet markant anderledes pga frygt og 'flygter' igennem opgaven. Dommeren har den suveræne vurdering af denne situation.