

Infos Teamrun

1. Allgemeines

- Der Teamrun ist ein Crosslauf auf Zeit eines Teams, das aus 2-4 Hundeführern und 1-4 Hunden besteht.
- Der Lauf wird mit angeleiteten Hunden absolviert.
- Es ist jedem Team freigestellt, sich originell zu kleiden (s. Fisherman's Run) -> separate Rangierung für originellstes Outfit.
- Es müssen natürliche und künstliche Hindernisse bewältigt werden, wobei die Führigkeit des Hundes im Vordergrund steht.
- Läufige Hündinnen starten am Schluss des Laufes.
- Vom Tag des Deckaktes bis 90 Tage nach dem Wurftag sind Hündinnen nicht zum Start zugelassen.
- Unmittelbar nach dem Lauf gebt ihr die Startnummer ab. Bei Verlust kostet die Nummer Fr. 15.00.
- Das Mindestalter jedes Hundes ist 12 Monate.
- 2. Strecke
 - Die Strecke ist 4km lang und geht grösstenteils über Naturwege.

3. Hindernisse

Der Lauf beinhaltet 10-13 Hindernisse für Mensch und Hund (als komplettes Team oder nacheinander). Hindernisse, die nicht oder falsch von den Wettkämpfern oder den Hunden passiert werden, ziehen Zeitstrafen nach sich.

4. Zeitstrafen

Ein Hindernis, das vom Team unversucht gemieden wird, zieht eine Zeitstrafe von 180 Sekunden nach sich.

Ein Hindernis, das nicht korrekt passiert wird, zieht eine Zeitstrafe von 60 Sekunden nach sich, ausser -> das Hindernis kann auch nach dreimaligem Versuch nicht korrekt bewältigt werden. In diesem Fall beträgt die Zeitstrafe noch 10 Sekunden und das Team darf den Lauf auf Weisung des Postenchefs fortsetzen.

6. Tenue

Gutes Schuhwerk ist von Vorteil, originelle Kleidung erwünscht. Die Startnummer muss während des Laufs gut sichtbar getragen werden.

7. Meldezeit

Der Laufbeginn wird den Teilnehmern per Mail bekannt gegeben. Nach der Startnummernausgabe erfolgt eine freiwillige Laufbesichtigung. Angeleinte Hunde dürfen mitgeführt werden. Letzte Meldezeit ist 30 Minuten vor dem eigentlichen Wettkampfbeginn, also vor dem ersten Start des Teamruns. Die Besichtigung nach Start des Laufes am Morgen ist nur noch ohne Hund erlaubt.

8. Start

Die Wettkämpfer haben sich mindestens 10 Minuten vor der Startzeit mit angeleintem Hund im Warteraum bereitzuhalten. Wettkämpfer, die nicht zurzeit am Start erscheinen, können disqualifiziert werden.

9. Laufstrecke

Die Laufstrecke ist mit Fähnchen und Bändern deutlich markiert. Den Anweisungen der Streckenposten ist strikte Folge zu leisten.

10. Rangierung

Es wird 1 Rangierung für den gesamten Teamrun geben (Zeit und ev. Zeitstrafen).

Zusätzlich wird es einen Preis für das originellste Outfit geben.

11. Disqualifikationsgründe

- Das Missachten der Wettkampfbestimmungen
- Überforderung des Hundes
- Misshandlung des Hundes vor, während oder nach dem Lauf
- Nichtbefolgen von Anweisungen der Streckenposten
- Verlassen der markierten Laufstrecke (Abkürzungen)