



**Entente Européenne d'Aviculture et de Cuniculture**



Europäischer Verband für Geflügel-, Tauben-, Vogel-, Kaninchen- und Caviazucht

European Association of Poultry, Pigeon, Bird, Rabbit and Cavia Breeders

Association Européenne pour l'Élevage de Volailles, de Pigeons, d'Oiseaux, de Lapins et de Cavia

# Europäisches Reglement für Kanin Hop Turniere

**„Die Freiheit des Kaninchens liegt nicht darin,**

**dass es tun kann, was es will.**

**Sondern darin, dass es nicht tun muss,**

**was es nicht will.“**

# Kapitel 1

## Umgang mit dem Kaninchen:

1. Das Wohl des Kaninchens steht zu jeder Zeit im Vordergrund. Das Kaninchen darf zu keiner Zeit nachlässig behandelt werden. Dem Tier soll die Freiheit gewährt werden, ob es springen will oder nicht. Demgegenüber hat der Begleiter den nötigen Respekt zu zollen. Das Kaninchen darf zu keiner Zeit am Rücken- oder Nackenfell angehoben werden.
2. Das Kaninchen soll sich durch die Bahn und über die Hindernisse aus eigenem freiem Willen bewegen. Es darf nur mit den Händen vorwärts gelenkt werden. Die Anwendung des Fusses ist nicht zugelassen.
3. Das Kaninchen darf nicht an der Leine gezogen oder hochgehoben werden - weder zwischen, noch über den Hindernissen. Die Leine darf nicht als Peitsche benutzt werden. Sie muss während der ganzen Zeit lose geführt werden. Das Kaninchen darf nicht durch die Bahn hindurch mit Stampfen oder gewaltigen lärmendem Verhalten gestresst werden.
4. Das Kaninchen und sein Begleiter sind ein Team. Deshalb ist es während eines Wettbewerbs, der aus mehreren Teiltournieren besteht, nicht erlaubt, sein Tier anderen Begleitern zu überlassen
5. Das Kaninchen muss an offiziellen Turnieren mindestens 6 Monate alt sein. Kaninchen, die Hoch- und/oder Weitsprungturniere bestreiten müssen mindestens 10 Monate alt sein.
6. Es können nur Kaninchen mit einem Startbuch an offiziellen Turnieren teilnehmen. Im Startbuch geht die eindeutige Identität des Kaninchens hervor.
7. Alle Kaninchenrassen und Kreuzungen können an Turnieren teilnehmen. Es wird kein Abstammungsnachweis verlangt.
8. Nur gesunde Kaninchen dürfen an Turnieren, Vorführungen oder an einem gemeinsamen Training teilnehmen. Tragende oder säugende Häsinnen sind davon ausgeschlossen. Im Zweifelsfall entscheiden die Schiedsrichter oder die Turnierleitung über einen eventuellen Ausschluss.

9. 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.
10. Die Kaninchen müssen während den Turnieren immer an der Leine geführt werden.
11. Zugelassen wird nur das Brustgeschirr, ein Halsband ohne Brustgurt ist nicht erlaubt. 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. Dabei wird die Zeit nicht angehalten. Der Durchlauf ist von der Stelle aus, an der der Nachteil entstanden ist, fortzusetzen.
12. Die Leine des Kaninchens soll am Brustband des Geschirrs befestigt sein. Sie darf das Kaninchen nicht beim Sprung über das Hindernis behindern. Während das Kaninchen springt, darf die Leine nicht stramm gehalten werden, unabhängig von der Leinenlänge
13. Die Hand des Begleiters darf sich in dem Augenblick, wo das Kaninchen springt, nur bei lockerer Leinehaltung über dem Kaninchen befinden.
14. Die Leine muss im Minimum 2 Meter lang sein.

## Kapitel 2

### Verhalten der Teilnehmer:

1. Die Teilnehmer sollen guten Sportgeist und gutes Auftreten gegenüber den Veranstaltern und anderen Teilnehmern zeigen. Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind zu akzeptieren.
2. Bei Turnieren müssen die Teilnehmer mindestens 7 Jahre alt sein, ein Höchstalter gibt es nicht.
3. Schiedsrichter und Turnierleitung können einen Ausschluss vom Turnier beschließen, wenn der Teilnehmer sich grob unachtsamer Behandlung eines Kaninchens schuldig gemacht hat. Schwere und wiederholte Fälle werden

dem Kanin Hop Verband des jeweiligen Landes zur weiteren Behandlung überlassen.

4. Der Teilnehmer wird nach einer Verwarnung disqualifiziert, wenn Funktionäre oder das Publikum dem Teilnehmer helfen, z.B. durch Angabe der gegnerischen Position beim Zweikampf, Angabe des richtigen Weges beim Hindernisparcours oder ähnliches. Wenn die Hilfe von einem anderen Teilnehmer kommt, wird derjenige nach einer Verwarnung ebenfalls disqualifiziert.

5. Der Teilnehmer darf die Bahn oder den Hindernisparcours vor dem Start nur betreten, wenn diese vom Schiedsrichter ausdrücklich freigegeben wurde.

6. Vom Start ausgeschlossen werden Teilnehmer, die sich ohne triftigen Grund oder Ankündigung 60 Sekunden nach dem Aufruf nicht am Start einfinden.

7. Jeder Teilnehmer muss Mitglied des offiziellen Kanin Hop Verbandes seines Landes sein.

## **Kapitel 3**

### **Turniere und Wertungen:**

1. Die empfohlene Höchstzeit beträgt 2 Minuten. Bei einem Hindernisparcours kann die Höchstzeit auch auf 3 Minuten festgelegt werden. Dies wird von 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, muss dies beim Wettkampfstart angegeben werden.

3. Bei gleicher Fehlerzahl gewinnt das jeweilige 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 Fehler.

5. Folgende Punkte gelten als 1 Fehler:

Niederreißen des Hindernisses (durch Kaninchen oder Begleiter)
Schiefes Überspringen des Hindernisses, sodass die Seitenteile übersprungen werden.
Das Kaninchen wird über ein nicht umgerissenes Hindernis gehoben.
3 Korrekturen ergeben 1 Fehler.
Für jeden angefangenen Zeitabschnitt (15 Sekunden) gibt es 1 Fehler.
Der Begleiter verliert die Leine und das Kaninchen springt über ein Hindernis.

6. Für Folgende Punkte gibt es eine Verwarnung, was eine mögliche Disqualifikation zur Folge haben kann:

Unpassendes Hantieren (grober Umgang) mit dem Kaninchen.
Fehlerhaft gehaltene Leine, die das Kaninchen beim Springen behindert.
Das Kaninchen wird an der Leine angehoben.
Der Begleiter geht über das Hindernis.
Begleiter und Kaninchen befinden sich vor dem Anfang zum Start in der Bahn.
Der Begleiter erscheint nicht rechtzeitig zum Start.

7. Folgende Punkte führen zu einer Disqualifikation der jeweiligen Disziplin:

Die Höchstzeit ist überschritten.
Deutliche Unlust des Kaninchen zu springen (nach einem zweiten Startversuch).
Einschlagen des verkehrten Weges auf der Bahn mit Überspringen eines Hindernisses.
Das Kaninchen hat die Bahnanlage verlassen.
Unachtsamer Umgang mit dem Kaninchen.
Der Begleiter erscheint trotz Verwarnung nicht rechtzeitig zum Start

## 8. Folgende Punkte gelten als Korrekturen:

Das Zurücksetzen des Kaninchens vor einem Hindernis.
Berühren des Kaninchens, um es zum Weitergehen zu bewegen.
Berühren mit der Hand, um das Verlassen der Bahn zu verhindern.
Richtungskorrektur im Parcours.

## 9. Mögliche 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 Teilnehmer kommen ins Finale. Die Kriterien dazu werden im Voraus bekanntgemacht.
2 Durchläufe und Finale: Eine begrenzte Anzahl Teilnehmer kommen ins Finale. Die Kriterien dazu werden im Voraus bekanntgemacht.

## 10. Der Wettkampf 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 am besten gleich nach dem Durchlauf an den Schiedsrichter gerichtet werden. Die letzte Möglichkeit dazu besteht vor Abschluss der betreffenden Klasse direkt an die Turnierleitung.

## Kapitel 4

### Klasseneinteilung:

#### 1. Gerade Hindernisbahn:

Eliteklasse: mind. 12 Hindernisse  
mind. 220 cm Abstand zwischen den Hindernissen  
Höhe 50 cm  
mind. 4 Weitsprünge, max. Länge 70 cm  
Wassergraben obligatorisch

Schwere Klasse: mind. 10 Hindernisse  
mind. 200 cm Abstand zwischen den Hindernissen  
Höhe 40 cm  
mind. 3 Weitsprünge, max. Länge 55 cm  
Wassergraben obligatorisch

Mittelschwere Klasse: mind. 10 Hindernisse  
mind. 200 cm Abstand zwischen den Hindernissen  
Höhe 35 cm  
mind. 2 Weitsprünge, max. Länge 40 cm  
Wassergraben obligatorisch

Leichte Klasse: mind. 8 Hindernisse  
mind. 180 cm Abstand zwischen den Hindernissen  
Höhe 25 cm  
1 Weitsprung, max. Länge 25cm

#### 2. Hindernisparcours:

Eliteklasse: mind. 16 Hindernisse  
Höhe 50 cm  
mind. 4 Weitsprünge, max. Länge 70 cm  
Wassergraben obligatorisch

Schwere Klasse: mind. 14 Hindernisse  
Höhe 40 cm  
mind. 3 Weitsprünge, max. Länge 55 cm  
Wassergraben obligatorisch

Mittelschwere Klasse: mind. 12 Hindernisse  
Höhe 35 cm  
mind. 2 Weitsprünge, max. Länge 40 cm  
Wassergraben obligatorisch

Leichte Klasse: mind. 10 Hindernisse  
Höhe 25 cm  
1 Weitsprung, max. Länge 25cm

Beim Hindernisparcours soll der Abstand zwischen den Hindernissen wenigstens so gross sein, wie der Mindestabstand auf der geraden Hindernisbahn.

## Kapitel 5

### Hochsprung:

1. Die Starthöhe beträgt 40 cm. Die Anfangshöhe muss bei Bekanntgabe des Wettkampfes angezeigt werden. Die Zeit beträgt 2 Minuten pro Durchgang und beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters und stoppt bei der Landung des Kaninchens.
2. Das Kaninchen hat im Maximum 3 Versuche, bevor es zur nächsten Höhe weitergeht oder aus dem Wettbewerb ausscheidet. Diese 3 Versuche müssen nacheinander gesprungen werden. Das Hindernis darf von beiden Seiten übersprungen werden.
3. Wenn der Begleiter eine Stange niederreißt, nachdem das Kaninchen auf allen vier Beinen gelandet ist, gilt diese Höhe als übersprungen.
4. Wenn das Kaninchen nach dem Absprung vom Begleiter am Sprung behindert wird, zählt dies als ein Versuch.



5. Wenn das Kaninchen die 1 m-Zone erreicht hat und diese verlässt ohne das Hindernis zu überspringen, gilt dies als ein Versuch.
6. Als Versuch gilt, wenn das Kaninchen am Hindernis vorbei läuft oder vorbei springt.
7. Es ist möglich, mitten im Wettbewerb eine Höhe auszulassen. Dies muss den Schiedsrichtern mitgeteilt werden.
8. Bei Landesrekordhöhe sind 5 Versuche zulässig.
9. Für Hochsprung -Turniere muss das Kaninchen mindestens 10 Monate alt sein.

### **Weitsprung:**

1. Die Anfangslänge beträgt 40 cm. Die Anfangslänge soll bei der Bekanntgabe des Turniers gemeldet werden.
2. Die Länge wird bei jedem Durchgang um 10 cm erweitert. Ab 150 cm wird die Länge um 5 cm pro Durchgang verlängert.
3. Die Zeit beträgt 2 Minuten pro Länge und beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters und stoppt beim Landen.
4. Das Kaninchen bekommt bei jeder Weite bis zu 3 Versuche nacheinander, bevor es zur nächsten Länge weitergeht oder aus dem Turnier ausscheidet.
5. Wenn der Begleiter eine Stange niederreisst, nachdem das Kaninchen auf allen vier Beinen gelandet ist, zählt der Sprung als gültig.
6. Wenn das Kaninchen nach dem Absprung vom Begleiter am Sprung behindert wird, zählt dies als ein Versuch.
7. Wenn das Kaninchen die 1 m-Zone erreicht hat und diese verlässt ohne das Hindernis zu überspringen, gilt dies als ein Versuch.

8. Als Versuch gilt, wenn das Kaninchen am Hindernis vorbei läuft oder vorbei springt.
9. Es ist möglich, bei einer späteren Weite ins Turnier zu starten. Genauso ist es möglich, mitten im Wettbewerb eine Weite auszulassen. Dies muss den Schiedsrichtern mitgeteilt werden.
10. Bei Landesrekordweite sind 5 Versuche zulässig.
11. Für Weitsprung -Turniere muss das Kaninchen mindestens 10 Monate alt sein.

## Kapitel 6

### Bahnen:

1. Die Bahnen sollen auf passende Weise eingezäunt sein, damit die Teilnehmer auf beiden Seiten ausreichende Bewegungsfreiheit haben.
2. Bei der geraden Bahn soll die Mindestbreite 3 m betragen.
3. Der Abstand vor/hinter dem Start- /Zielhindernis muss mindestens 2,30 m betragen.
4. Wenn die Bahn auf einem Rasenplatz ist, soll er kurz gemäht und ohne Löcher sein.
5. Es muss ein Teppich verwendet werden, sofern der Wettbewerb auf einer harten Unterlage oder in einem Gebäude stattfindet.
6. Die Breite des Teppichs auf der Geraden Bahn muss mindestens 1 m betragen.
7. 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.

8. Start und Zielhindernis müssen vorhanden sein, zählen aber nicht als Hindernis.
9. Andere Kaninchen dürfen die Bahn nicht betreten und sollten nach Möglichkeit nicht in der Wettkampfumgebung sein.
10. Für die Aufwärbahn sollen mindestens drei Übungshindernisse vorhanden sein.
11. Die Aufwärbahn sollte in der Nähe der Turnierbahn platziert sein, jedoch soweit entfernt, dass die Turnierteilnehmer nicht gestört werden.
12. Bei allen Turnieren müssen sich die Teilnehmer in der Startreihenfolge bei der Aufwärbahn einfinden.
13. Der Wassergraben muss vollständig einsehbar sein. Wenn das nicht möglich ist, muss der Wassergraben von einem zusätzlichen Schiedsrichter kontrolliert werden.
14. Auf der geraden Bahn muss der Abstand zwischen den Hindernissen auf der ganzen Bahn gleich sein.
15. Der Parcours muss in flüssiger Linie aufgestellt werden.
16. Der Parcours soll logisch aufgebaut sein, damit Begleiter und Kaninchen ihm leicht folgen können. Die Hindernisnummern müssen deutlich sichtbar sein.
17. Beim Parcours darf jedes Hindernis nur einmal übersprungen werden.
18. Länge für gerade Bahnen:

Leichte Klasse: mindestens 23m
Mittlere Klasse: mindestens 32m
Schwere Klasse: mindestens 37m
Elite Klasse: mindestens 40m

## 19. Bahn Formen für gerade Bahnen:



Die gerade Bahn ist die optimale Lösung an Kanin Hop Turnieren.



Die L- Form oder U - Form ist die einzige Alternative zur geraden Bahn an Kanin Hop Turnieren.

## Kapitel 7

### Hindernisse:

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

Höhe:	Abstand zwischen dem Boden und dem höchsten Punkt der obersten Stange
Länge/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 Verletzungsrisiko besteht.
6. Die Stangen müssen so aufliegen, dass sie leicht fallen. Sie sollen aber trotzdem so stark halten, dass sie nicht durch die Vibration - verursacht durch die Schritte der Begleitperson - runter fallen.
7. Die Stangen müssen bei Berührung von beiden Seiten fallen. Feste verankerte Stangen sind verboten.
8. Bei Bahnhindernissen darf der Abstand zwischen den Stangen nicht grösser als 8 cm sein.
9. Die Hindernisse müssen Seitenstücke aufweisen, die mindestens 5 cm höher als die Oberkante der obersten Stange sind.
10. Die Seitenstücke der Hindernisse sollen so platziert werden, dass die Stangen lose aufliegen. Bei einer unebenen Unterlage dürfen die Seitenstücke befestigt werden.
11. Sofern die Hindernisse verschiedenfarbige Stangen haben, soll die gleiche Farbe während des ganzen Wettkampfes immer zuoberst liegen.

## **Kapitel 8**

### **Schiedsrichter:**

1. Die Schiedsrichter müssen Mitglieder von einem Kanin Hop Landesverband sein. Ihr Mindestalter muss 18 Jahre betragen.
2. Die Schiedsrichter haben Grundkenntnisse über das Europäische Kanin Hop Reglement. Sie müssen einen Schiedsrichterkurs in den jeweiligen Landesverbänden absolviert haben.

3. Die Abnahme der Bahn ist vor dem Turnier zwingend erforderlich.
4. Es müssen in jeder Kategorie immer zwei Schiedsrichter im Einsatz sein.
5. Bei der Aufwärbahn muss immer ein Schiedsrichter anwesend sein.

### **Zeitnahme:**

1. Bei einer manuellen Zeitnahme beginnt die Zeit, wenn das Kaninchen über das Starthindernis springt und endet, wenn das Kaninchen über das Zielhindernis springt.
2. Bei elektronischer Zeitnahme erfolgt die Messung immer zwischen der Start- und der Zielschranke.
3. Bei elektronischer Zeitnahme ist die Zeit zusätzlich noch manuell zu messen.
4. Es sollen zwei Zeitmessgeräte verwendet werden: eine Stoppuhr als Hauptmessgerät und die Zweite als Kontrollgerät.
5. Die Zeitmessgeräte dürfen nicht auf Null gestellt werden, bevor der Schiedsrichter das Einverständnis dazu gegeben hat.
6. Die Personen, die als Zeitnehmer tätig sind, dürfen während eines laufenden Wettbewerbs nicht ausgewechselt werden.

## **Kapitel 9**

### **Überganges- und Schlussbestimmungen:**

Änderungen dieses Reglements bedürfen der Zustimmung des Europäischen Kanin Hop - Verantwortlichen.

Die Zustimmung bedarf der einfachen Mehrheit der Länder, die Kanin Hop Turniere organisieren.

Dieses Reglement wurde an der EE-Tagung in Sarajevo am 29. Mai 2014 genehmigt und sofort in Kraft gesetzt.

**Kanin Hop Verantwortlicher Entente Européenne:**

Jules Schweizer

**Präsident Sparte Kaninchen Entente Européenne:**

Erwin Leowsky

CH - Küssnacht am Rigi, 21. Mai 2014/js