

AGILITY



Kevin v. Miranchel (eig./trainer Henry Beuks)

(UV, AD, ZTP, VZH, BH, IPO 3, NBC Agilitykampioen 2000+2001, NBC Agilityjaarwinnaar 2001)

Een handleiding voor cursisten van de agilitysport.

Samengesteld uit diverse publicaties en eigen inbreng door Wim Nijland, agilityinstructeur van de kringgroep Utrecht e.o. v.d. Ned. Boxerclub

INHOUD

Algemeen

Voorwoord
Inleiding
Wie kan er aan agility meedoen?
Wanneer te beginnen aan de agilitytrainingen?
Wijze van trainen
Enkele algemene regels
De agilitytraining
De commando's
Thuis trainen
Examens

De hindernissen

De hoogtesprong, combinatiesprong of bezemsprong
De muur of het kasteel
De tafel
De breedtesprong
De bandsprong
De tunnel
De slurf
De schutting
De kattenloop
De wip
De slalom

Inleiding modern handelen

De karakteristiek van de traditionele manier van handelen
Karakteristieke moderne manier van handelen
Gezondheid
Basis commando's
De looprichting van de geleider
Hond in je gezichtsveld
Nawoord

Tot slot

ALGEMEEN

VOORWOORD

Met dit schrijven wil ik de beginnende cursisten informatie verschaffen over de agilitysport in het algemeen en onze boxerclub in het bijzonder. De teksten, plaatjes en schema's, die hieronder gaan volgen, zijn een samenraapsel van alles wat ik heb kunnen vergaren (internet), heb gekregen (hc Antis, Instructeurscursus agility) en zelf heb aangevuld (schema's, plaatjes, teksten) met alles wat ik als nuttig ervaren heb in de drie jaar dat ik nu zelf train.

IN LEIDING

Agility is een vorm van hondensport, waarbij de baas en de hond zo snel mogelijk en liefst zonder fouten samen een parcours moeten afleggen. Dit parcours is vergelijkbaar met een springparcours voor paarden. Het verschil hierbij is dat bij de agility een grotere verscheidenheid aan hindernissen bestaat. De baas loopt met zijn hond mee maar mag de hond en/of de hindernissen niet aanraken en zelf niet over de hindernissen heen springen. Het geven van (non-verbale) commando's staat geheel vrij.

Agilitywedstrijden zijn niet alleen leuk voor de baas en de hond maar ook voor het publiek. Ze zijn erg spannend en de verschillen tussen de prijswinnaars (in de hoogste klasse) zijn vaak niet meer dan tienden van seconden. De belangstelling voor de agilitytrainingen groeit de laatste jaren dan ook sterk. Het aantal deelnemers bij open agilitywedstrijden neemt de laatste jaren eveneens aanzienlijk toe.

WIE KAN ER AAN AGILITY MEEDOEN?

Bijna iedereen kan met zijn hond agilitytrainingen volgen. Een voorwaarde is wel dat de hond in een goede conditie verkeert. Het is bijvoorbeeld niet verstandig om met grote, zware honden te gaan springen. De kans op blessures is dan vaak groter. Ook kortbenige honden met een lang lichaam zijn, ondanks het feit dat ze misschien zelf graag willen springen, niet zo geschikt om mee te doen aan een agilitytraining. Ook hier staat de veiligheid van de hond voorop, lange honden, bijvoorbeeld, kunnen door het springen eerder een hernia oplopen. Ook voor de baas geldt natuurlijk dat hij / zij in een goede conditie moet zijn, zeker als de combinatie van plan is om aan wedstrijden te gaan deelnemen.

We onderscheiden bij agilitytrainingen vier groepen honden:

- Grote (large) honden: honden met een schofthoogte van 43 cm of meer;
- Middelgrote (medium) honden: honden met een schofthoogte tussen 35 cm en 42,99 cm
- Kleine (small) honden : honden met een schofthoogte kleiner dan 35 cm.
- Veteranen: honden die zeven jaar of ouder zijn.

Deze indeling is belangrijk, want zowel de maximale hoogte van de horden als de breedte van de breedtesprongen zijn afhankelijk van de klasse waarin men meedoet.

WANNEER TE BEGINNEN AAN DE AGILITYTRAININGEN?

Het is in het algemeen niet verstandig om aan deze training te beginnen voordat de hond één à anderhalf jaar oud is. De leeftijd waarop kan worden begonnen hangt sterk af van het ras en de grootte van de hond. De hond moet lichamelijk goed ontwikkeld zijn, dit i.v.m. de aanzienlijke belastingen op de gewrichten die de sprongen met zich mee brengen. Besef ook goed dat, wanneer een hond die een blessure, (klein sneetje of een doorn in zijn voetzolen) heeft het springen op een gegeven moment niet meer als leuk gaat ervaren! Dit moeten we, zeker in het begin, ten alle tijden voorkomen!

Voordat met een agilitytraining wordt begonnen, moet een hond zodanig onder appel staan dat de hond ook bij zijn baas blijft als hij niet is aangelijnd. Dit houdt dus in dat je met de hond, als voorbereiding op de agilitytraining, allereerst een gehoorzaamheidscursus zult moeten volgen. Het heeft geen zin om met een hond die onvoldoende gehoorzaam is, aan de training te beginnen. Dit geeft alleen maar ergernis in plaats van het verwachte plezier.

WIJZE VAN TRAINEN

Om goede resultaten in de agilitysport te behalen is het goed om er voor de hond iets leuks van te maken. Dit houdt in dat de hele training een opeenvolging van "positieve" ervaringen voor de hond moet zijn. Bij het aanleren van de oefeningen is het erg belangrijk de hond te belonen wanneer hij het goed heeft gedaan. Doet de hond het nog niet goed, dan help je hem een handje en beloon je hem alsnog. Probeer in elk geval het mopperen en het bestraffen van de hond te voorkomen. Dat de hond een oefening niet goed begrijpt, is immers heel iets anders dan dat hij bijvoorbeeld uitvalt naar een ander hond.

Het zal duidelijk zijn dat je samen met je hond veel plezier aan agilitytrainingen kunt beleven wanneer je hond er erg veel lol in heeft. Als hulpmiddel kan b.v. een balletje-aan-een-touwtje goed werken, mits je er voor zorgt dat de hond het super spannend gaat vinden wanneer dat balletje tevoorschijn komt. Dit laatste kun je thuis stimuleren door, veelvuldig per dag (de baas bepaalt het moment van spelen), het balletje tevoorschijn te halen en dan de hond uit te dagen het balletje te grijpen. Trekspelletjes zijn bijna altijd goed. Ga zelf ook eens laag... grijp eens naar de voorpoten van je hond. **MAAK HET SPANNEND** met jouw balletje! Na het spelen gaat het balletje opnieuw boven in de kast... Nieuwe kansen bij de volgende keer!

ENKELE ALGEMENE REGELS

Voor het goed functioneren van alle club- en lesgenoten is het prettig en soms noodzakelijk, dat er wat vastomlijnde gedragsregels zijn. Het zijn er niet veel maar wel gemeend:

- De cursist dient op tijd aanwezig te zijn en helpt met de opbouw van het parcours, meestal volgens een schema.
- De cursist heeft de verplichting een les af te melden indien hij/zij verhinderd is, iedere keer opnieuw en liefst min. 24 uur van tevoren. Deze les kan helaas niet worden ingehaald. De reden van het afmelden ligt in het feit dat de lesindeling (voorbereiding v.d. train(st)er) bij weinig leerlingen, totaal anders is dan die van de normale groepsgrootte. De telefoonnummers voor afmelding staan voorin het clubblad.
- De train(st)er heeft het recht een combinatie uit te sluiten (na overleg met de desbetreffende cursist) bij vermoedelijke lichamelijke gebreken van de hond en/of bij agressief gedrag van de hond.
- De door de train(st)er afgemelde lessen kunnen worden ingehaald op een door hem/haar te bepalen dag en tijd.
- De cursist dient beschikbaar te blijven voor het helpen met het opruimen van de hindernissen van het trainingsparcours.

DE AGILITYTRAINING

Bij de agilitytraining streven we ernaar de hond los over de hindernissen te sturen. De hond mag eigenlijk niets om zijn nek hebben, zelfs geen vloeiendband. Dit om te voorkomen dat hij ergens achter blijft hangen en zo een nare ervaring beleeft of erger, geblesseerd zou kunnen raken. Toch zullen we het aanleren van de hindernissen met een aangeliijnde hond beginnen.

Wanneer je met een aangeliijnde hond gaat trainen, moet je er steeds op letten dat de riem nergens achter kan blijven haken en ook moet je ervoor zorgen dat de hond er geen hinder van ondervindt. Het beste is een goed passende platte halsband. Het gebruik van een slipketting op de slip is verboden, de slipketting op de dode ring wordt zeer sterk afgeraden. We zijn hier zo stellig in om elke associatie met een mogelijke correctie via de halsband, bedoeld of onbedoeld, te vermijden.

DE COMMANDO'S

Bij agility bestaan vele soorten commando's om de hond duidelijk te maken wat we van hem verwachten. Die commando's zijn te onderscheiden in: verbale en non-verbale commando's.

Verbale commando's

Voordat je met de eigenlijke training kunt beginnen, is het noodzakelijk dat je de toestellen en de daarbij behorende commando's grondig kent. Alleen dan kan immers de hond bij elk toestel het juiste commando worden gegeven.

Het is belangrijk dat er bij verschillende commando's een verschil in klank is te horen en dat de commando's consequent worden gebruikt. De volgende commando's kunnen worden gebruikt (zie verdere uitleg bij de toestellen):

- hoog : bij een hoogtesprong (horde, muur, bezemsprong);
- tafel : bij de tafel.
- breed : bij een breedtesprong;
- band : bij een sprong door de band;
- door : bij een tunnel of slurf;
- over : bij een raakvlaktoestel (kattenloop, wip, schutting);
- paaltjes : bij de slalom;

Non-Verbale commando's (Lichaamstaal)

Honden reageren minstens zo sterk op signalen die wij uitzenden met ons lichaam als op onze stem. Met die lichaamstaal moeten we bij de agility heel erg rekening houden. Het gaat daarbij om gebaren met de handen, armen en benen; het gaat om de houding van ons lichaam (stand van de schouders, gebogen houding of rechtopstaan) en het gaat om de positie die we ten opzichte van de hond en de toestellen innemen.

Armen en handen

Een uitstekende manier om lichaamstaal te spreken, is het gebruiken van je voeren, armen en handen, al vanaf het begin. Wijs iedere hindernis aan. De hond ziet de handen van een mens als een soort tweede en derde kop. Een kleine handbeweging van de baas kan al voldoende zijn om de hond van richting te doen veranderen. Dit geldt ook voor een verandering in looprichting van de geleider. De hond hoort dat! Als de arm gestrekt op horizontale hoogte is, duw je de hond verder van je af; zakt de hand naar je heen, dan haal je de hond naar je toe. Gebruik altijd de hand die aan de kant van je hond is om te vermijden dat de hond naar de verkeerde kant komt. Hond links: linkerhand; hond rechts; rechterhand. Maak niet de fout om met twee armen tegelijkertijd te lopen zwaaien; de hond raakt dan zeker in verwarring. Je gebuikt alleen de "verkeerde arm" wanneer je je hond in een bepaalde richting wilt sturen, meestal van je af. Hoe meer je gebruik maakt van je handen en armen, hoe minder, of hoe minder hard, je hoeft te roepen. Je houdt dan meer energie over om op je hond en op het parcours te letten en het tempo hoog te houden. Zorg er wel voor dat je secuur te werk gaat. Dat doet de hond namelijk ook. Iets te veel opzij wijzen en je hond gaat om de hindernis heen: Braaf hondje!

Lichaamspositie

Een ander voorbeeld van lichaamstaal is de manier waarop je je tussen twee hindernissen in beweegt. Het is dan belangrijk zelf soepel te bewegen en in rechte lijnen te lopen om te vermijden dat je hond schrikt, afwijkt of overbodige omwegen maakt. Hang ook niet over je hond heen, dat ervaart hij als dreigend (afloop van de kattenloop). Stamp vooral bij schrikachtige honden niet plotseling en erg hard op de grond; ook dat kan als dreigend worden ervaren. Voor je het weet springt je hond opzij en langs een hindernis, wat nou net niet de bedoeling was.

THUIS TRAINEN

Natuurlijk is het leuk, ook bij agility, om thuis te trainen en de medecursisten de volgende les te kunnen laten zien hoever je al bent. Een aantal toestellen is heel simpel zelf te maken en een aantal andere toestellen vind je zo tijdens de dagelijkse wandeling, maar we raden je sterk aan hiermee **niet** te beginnen als je pas met agility bezig bent en zeker niet als de hond waarmee je agility gaat doen je eerste hond is. De hond moet immers nog wennen aan jouw gebaren en commando's bij deze vorm van hondensport en zelf moet je in de meeste gevallen eerst nog wennen aan je eigen hond.

Wil je thuis toch iets doen dan is het een goede zaak dit eerst met je instructeur te bespreken wat je van plan bent en hoe je het wilt gaan aanpakken. Want de stelregel bij "iets verkeerd aanleren" is dat je minimaal twee keer zo lang bezig bent om de hond, en ook jezelf in de meeste gevallen, eerst al het fout geleerde af te leren en daarna weer het goede aan te leren. Een van de weinige toestellen die je thuis kunt trainen is de slalom (zie uitleg bij de hindernissen). Hieronder volgen nog meer zaken waarmee je wel meteen kunt beginnen.

Links- en rechts werken

Bij het lopen van een agilityparcours is het in je eigen voordeel dat de hond in staat is ook aan je rechterzijde te werken. Wissel links en rechts daarom tijdens het wandelen af; gebruik daarvoor aparte commando's. Vergeet ook niet met zowel de linker- als de rechterhand aan te wijzen wat je bedoelt.

Spelen met de hond

Spelen met de hond geeft een beter contact tussen hand en baas. Daarmee wordt niet alleen bedoeld het gooien van een bal en deze laten apporteren. Trekspelletjes met een bal-aan-een-touwtje, zoekspelletjes, maar ook gewoon een beetje dollen met elkaar levert een hond op die altijd klaar staat voor zijn baas. Een hond die van zichzelf al een wildebras is moet natuurlijk niet nog wilder gemaakt worden.

Rennen

Tijdens de wandeling kun je ook stukjes rennen met de hond, plotseling stoppen, links en rechts afslaan en eens een draai om je as maken. Kijk daarbij goed hoe de hond reageert op deze lichaamssignalen. Ren met de hond aan de linker- en aan de rechterkant en draai af en toe snel om. Houd het in elk geval spannend voor de hond. En let hierbij weer op het juiste gebruik van de linker- en rechterarm en de handen.

EXAMENS

Onze club is voornemens examens in te voeren ter afsluiting van een cursus agility. Een en ander ter bevordering van de wedstrijdspirit. Invoering zal geschieden aan het einde van de zomercursus 2002. De laatste les van een cursus zal staan in het teken van de examenproef.

EXAMENEISEN A-CURSUS

Bij het A-examen gaat het om netheid en niet om snelheid, er wordt geen tijd opgenomen. De wip mag men bij het omslaan tegenhouden, zonder de hond aan te raken. De paaltjes hoeven nog niet maar kunnen wel bonuspunten opleveren. De rode band hoeft nog niet, wel de blauwe.

Verder geldt:

- De hond moet 4 van de 6 raakvlakken aangeraakt hebben. Bij 3 gemiste raakvlakken = diskwalificatie = gezakt.
- 5 strafpunten per gemist raakvlak.
- Afwerpen lat = 5 strafpunten
- Weigering = 4 strafpunten
- De hond bewust voor een hindernis plaatsen (=aanraken) = 5 strafpunten
- Aanraken hond = 5 strafpunten (niet als de hond jou aanraakt)
- Aanraken toestellen = 5 strafpunten (uitgezonderd de wip)
- Slurf mag na 1 weigering open gehouden worden. Slurf bij de eerste poging al open houden = 5 strafpunten.
- Paaltjes mogen overgeslagen worden; Goed nemen paaltjes = bonuspunten (1 punt per 4 paaltjes; max. 3 bonus-ptn)
- Meer dan 25 strafpunten = gezakt

- 3 weigeringen = diskwalificatie = gezakt
- Fout parcours = diskwalificatie = gezakt

Bij een voldoende resultaat voor de examenproef ontvangt de combinatie het clubcertificaat "Agility A" wat recht geeft op toegang tot de B-goep.

EXAMENEISEN B-CURSUS

Bij het B-examen gaat het naast netheid ook om snelheid, er wordt dus tijd opgenomen. Bij dit examen moeten de honden binnen een bepaalde tijd het parcours afgelegd hebben, liefst foutloos en/of binnen de zogenaamde standaardparcourstijd (SPT). De paaltjes (balletje mag nog) en de rode band dient de combinatie te beheersen.

Verder geldt:

- De SPT-tijd wordt gebaseerd op ca 2,0 m/sec (bij wedstrijden is dit 3,0 à 3,5 m/sec)
- De hond moet 4 van de 6 raakvlakken aangeraakt hebben. Bij 3 gemiste raakvlakken = diskwalificatie = gezakt.
- 5 strafpunten per gemist raakvlak.
- Afwerpen lat = 5 strafpunten
- Weigering = 4 strafpunten
- De hond bewust voor een hindernis plaatsen (=aanraken) = 5 strafpunten
- Aanraken hond = 5 strafpunten
- Aanraken toestellen = 5 strafpunten
- Paaltjes mogen nog m.b.v. een speeltje genomen worden; zonder speeltje = 3 bonuspunten;
- Meer dan 20 strafpunten = gezakt
- 3 weigeringen = diskwalificatie = gezakt
- Fout parcours = diskwalificatie = gezakt
- binnen standaardparcourstijd = goed
- buiten standaardparcourstijd = per seconde overschrijding 1 strafpunt

Bij een voldoende resultaat voor de examenproef ontvangt de combinatie het clubcertificaat "Agility B" wat recht geeft op toegang tot de groep gevorderden. Wanneer de combinatie nog circa een half jaar door traint, de puntjes op de i zet (paaltjes, band, e.d.) dan kan overwogen worden om deel te gaan nemen aan A-wedstrijden.

Voor wedstrijden van de Nederlandse Boxer Club dient men in het bezit te zijn van een rashondenlogboek. Wil men ook deel gaan nemen aan wedstrijden die door Cynophilia (alle hondenrassen) georganiseerde worden dan dient men ook in het bezit te zijn van een startlicentie.

DE HINDERNISSEN

In dit hoofdstuk worden de hindernissen stuk voor stuk behandeld. Er wordt iets verteld over de specifieke afmeting van de hindernissen en in welke verschijningsvorm de hindernis kan voorkomen. Ook wordt het doel van de hindernis en het commando voor het nemen van de hindernis uitgelegd. Eventuele fouten, die veel voorkomen, worden met name genoemd.

De oorzaak voor al die fouten zit vaak vrij complexer in elkaar. Tijdens de trainingen worden "fouten van" – en/of adviezen aan een combinatie direct doorgesproken. Van de deelnemer/cursist wordt verwacht daar iets mee te doen. Eigen initiatieven zijn, in overleg, natuurlijk mogelijk. Houd wel in gedachten dat wanneer de hond bijvoorbeeld langs een hindernis loopt, de geleider altijd iets verkeert doet. (stapt op de hond toe = wegdukken, of loopt te vroeg bij de hindernis weg = meetrekken).

DE HOOGTESPRONG

Afmetingen: Hoogte maximaal 65 cm. (voor medium honden 45 cm en voor small honden geldt een maximale hoogte van 35 cm.)
Breedte minimaal 1,20m.

Doel: De hond moet vrij, d.w.z. zonder de bovenste legger aan te raken, over de hoogtesprong heen springen.

Commando: Hóóóóóg

- Fouten:
- weigering
 - het eraf springen van een of meer leggers
 - tussen de leggers door springen
 - onder de leggers door lopen (weigering)
 - over de zijanten ("vleugels") van de horde springen (weigering)



De hoogtesprong of horde bestaat uit twee staanders waaraan steuntjes bevestigd zijn. Op deze steuntjes komen op de gewenste hoogte afwerpbare leggers te rusten. Eventueel staan er aan de zijanten de zogenaamde vleugels. Is de bovenste legger vervangen door borstels, dan is het een *bezemsprong*. Ook kunnen hoogtesprongen gecombineerd worden zoals een "oxer" in de paardensport.

DE MUUR of HET KASTEEL

Afmetingen: Hoogte maximaal 65 cm voor large honden en voor medium honden 45 cm en voor small honden 35 cm. Breedte minimaal 1,20 m

Dikte maximaal 20 cm de bovenste laag moet afwerpbaar zijn (blokken) en in de onderste laag mogen gaten zitten.

Doel: De hond moet vrij over de muur springen.

Commando: Hóóóóóóg

Fouten:

- weigering
- een blokje of een ander afwerpbaar deel eraf slaan
- met een of meer poten op de muur afzetten



Het verschil van een gewone hoogtesprong en de muur is dat de hond niet kan zien wat er achter de muur voor een nieuwe hindernis gaat komen. Extra attentie van de geleider is nu belangrijk.

DE TAFEL

Afmetingen: Bladafmeting 1 x 1 m. Hoogte max. 60 cm. (voor medium en small honden max. hoogte 35 cm.)

Doel: De hond springt zonder hulp vanuit de juiste richting op de tafel en moet daar 5 sec kunnen blijven.

Commando: Táááfel

Fouten:

- het niet vanuit de juiste kant op de tafel springen.
- het over de tafel heen schieten (minder dan 5 sec op de tafel blijven).



De hond springt op de tafel vanaf de voorkant of de zijkanten, maar niet vanaf de achterkant.

DE BREEDTESPRONG

Afmetingen: Lengte maximaal 1,50 m, (voor medium honden 90 cm en voor small honden 50 cm)
Breedte minimaal 1,20 m. hoogte maximaal 30 cm.

De breedtesprong bestaat uit 3-5 elementen en de vier hoeken moeten elk met een paaltje van ten minste 1,20 m lang zijn gemarkeerd.

Doel: De hond moet in de juiste richting over de breedtesprong springen zonder een element aan te raken of om te gooien.

Commando: Bréééééd

Fouten:

- weigering
- het omverwerpen van een van de elementen
- op de hindernis afzetten of er overheen lopen
- scheef tussen de markeringspaaltjes door springen

DE BANDSPRONG

Afmetingen: De diameter van de band is tussen de 38 en 60 cm. De afstand v.h. middelpunt van de band tot de grond is max. 80 cm voor large honden en 55 cm voor medium en small honden.

Doel: De hond moet door de band springen zonder zich er met zijn poten tegen af te zetten.

Commando: Band

Fouten:

- weigering
- onder de band door lopen
- langs de band springen
- commando "door"



Voor het aanleren van de band is in de regel meer tijd nodig dan bij de andere toestellen omdat de hond veel uitwijk -mogelijkheden heeft, en het voor de hond moeilijk is om precies door de opening van de band heen te springen. Bij de fouten wordt het commando "door" genoemd. Dóóór

Afmetingen: De kattenloop bestaat uit drie delen, een oplopend-, een horizontaal- en een aflopend deel. Lengte van een deel: min. 3,60 m, max. 4,20 m. De breedte van het loopvlak is 30 cm. De hoogte minimaal 1,20 en maximaal 1,35 m. Aan de onderkant van het stijgende en dalende deel bevindt zich een raakvlak met een lengte van 90 cm.

Doel: De hond loopt over de kattenloop heen en moet tenminste één poot in het raakvlakken zetten.

Commando: Oóóóóver

Fouten:

- weigering
- het van de kattenloop afspringen
- het niet aanraken van de raakvlakken.



De kattenloop is het 2^{de} raakvlaktoestel waar we in de agility mee geconfronteerd worden. Ook hier zijn raakvlakken 90 cm. lang en ook hier moet de hond er minimaal één poot in zetten. De moeilijkheid bij de kattenloop ligt vooral in het aanraken van de raakvlakken, vooral snelle honden hebben hier problemen mee.

DE WIP

Afmetingen: Lengte minimaal 3,65 m. en maximaal 4.25 m.
Breedte minimaal 30 cm. en maximaal 40 cm.

Doel: De hond moet over de wip lopen waarbij zowel aan het begin als aan het eind met ten minste één poot het raakvlak geraakt moet worden. De wip moet voordat de hond er afloopt, de grond hebben geraakt! Wanneer dit niet gebeurt spreekt men van een zogenaamde "flyer". Let wel: voor de hond is de oploop van de wip gelijk aan de oploop van de kattenloop...

Commando: Oóóóóóver of Wip

Fouten:

- weigering
- voorbij het raakvlak op de wip springen
- eraf springen voordat deze is gekanteld of de grond heeft geraakt (flyer).
- zonder het met min. één poot aanraken van het raakvlak voordat er van de wip wordt afgesprongen.



De wip is het derde raakvlaktoestel, waarmee we in de agility te maken krijgen. Belangrijk bij dit toestel is dat de hond er rustig over heen gaat en zelf het kantelpunt leert opzoeken. Hiermee worden zogenaamde "flyers" voorkomen. (De hond loopt zo snel over de wip dat deze geen tijd krijgt om te kantelen en de hond met een rare sprong op de grond terecht komt. Dit komt meestal omdat de hond geen enkel verschil ziet tussen de oploop van de kattenloop en die van de wip.)

Ook handig om te weten is dat:

- wanneer de hond vóór het kantelpunt de hindernis verlaat, wordt dit door de scheidsrechter gezien als een weigering (dus de hindernis dient opnieuw genomen te worden)
- wanneer de hond ná het kantelpunt van de wip springt, wordt dit gezien als een raakvlakfout. Het opnieuw nemen van de hindernis leidt dan tot diskwalificatie!

DE SLALOM

Afmetingen: De slalom bestaat uit zes tot twaalf paaltjes met een onderlinge afstand van 50 tot 65 cm.

Doel: De hond moet zo snel mogelijk door de slalom gaan, waarbij geen enkel paaltje mag worden overgeslagen.

Commando: Páááááááááaltjes

Fouten:

- verkeerd beginnen (insteek)
- een of meer paaltjes overslaan



De slalom is wel het lastigste toestel om aan te leren. Wij trainen volgens de zogenaamde schaatsmethode waarbij je met de benen de hond wel of ggen ruimte geeft. De hond dient de slalom te beginnen met het eerste paaltje aan zijn linkerkant. De slalom is een van de weinige toestellen die thuis goed te oefenen is, bijvoorbeeld door ergens op een grasveldje een stuk of zes, acht bezemstelen, electriciteitsbuis o.i.d. in de grond te steken, in een rechte lijn en op een onderlinge afstand van zo'n 60 cm. Let op: gebruik ten allen tijde een **even** aantal paaltjes.

INLEIDING NAAR EEN MODERNE MANIER VAN HANDELEN

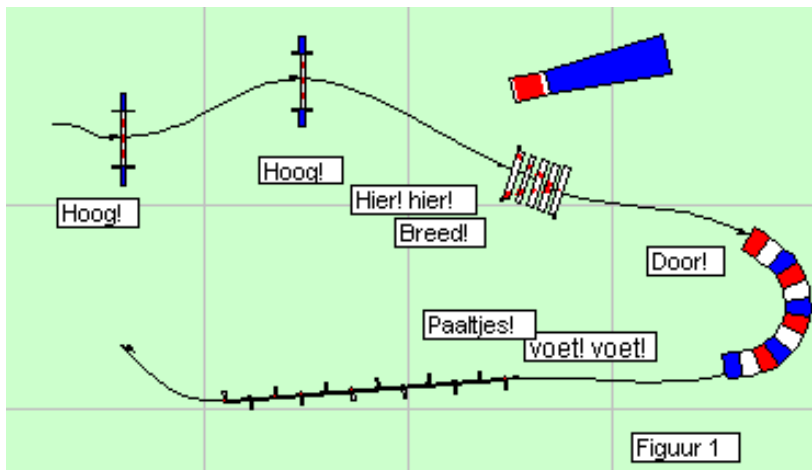
Handlen, of handelen is de algemene term voor de verzameling van lichaamshoudingen, stemgebruiken, arm- en voetbewegingen die de mens ter beschikking staan, om een hond over en door de diverse hindernissen, door de mens zelf bedacht, te leiden of te sturen. Om tot de moderne

manier van handlen te komen dient men de traditionele manier te beheersen. De moderne manier van handlen dient gezien te worden als vervolg op de traditionele manier.

DE KARAKTERISTIEK VAN DE TRADITIONELE MANIER VAN HANDELEN

Het lopen van veel combinaties is als volgt te karakteriseren: met de hond 'aan de voet' het parkoers lopen, waarbij de geleider bij elke hindernis een streng commando geeft (doorgaans de naam van het toestel) die de hond moet opvolgen (het lijkt net een IPO-programma. Hond en geleider lopen in het tempo van de geleider van hindernis naar hindernis.

Het is een strenge, op appel en controle gebaseerde, manier van handelen waarbij de snelheid bepaald wordt door het loopvermogen van de handler.



Figuur 1: Bij elk toestel een commando. Vaak nog controle commando's om de hond bij de geleider te houden (hier, voet). Hond en geleider lopen van hindernis naar hindernis, waarbij de snelheid van de geleider bepalend is.

De hond is vele malen sneller dan de geleider. Dus we moeten af van het 'aan de voet' hebben van de hond. De geleider moet niet steeds van hindernis naar hindernis lopen maar kortere routes nemen, omdat hij de hond zo-wie-zo niet bij kan houden maar ook om de hond duidelijk te maken welke hindernissen (misschien op afstand) de hond moet nemen.

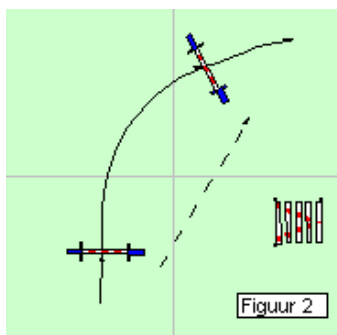
Bij de traditionele manier van handelen verwacht de hond voor elke hindernis een commando en zal daarop gaan wachten. Hij toont geen eigen initiatief en zal gaan inhouden of twifelen als hij niet tijdig een hinderniscommando krijgt. Daar moeten we van af, de hond moet zelfstandig de logische volgende hindernis opzoeken en niet wachten op de geleider. We geven geen hinderniscommando's maar gaan proberen de hond meer duidelijkheid te geven door onze handling (looprichting en armbeweging) en attentiecommando's.

Het lopen van een parkoers is geen appel oefening waarbij de hond pas iets mag doen als er een commando gegeven is. je mag de hond zoveel als je maar wilt en op de manier die je maar wilt verbaal ondersteunen. De hond werkt sneller en vrolijker als het geen strenge (appel) commando's zijn maar juist vrolijke, ondersteunende instructies en aanmoedigingen.

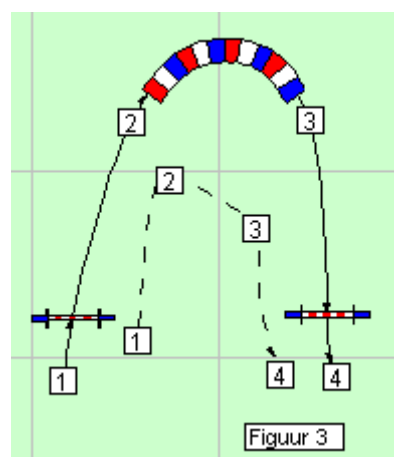
KARAKTERISTIEK MODERNE MANIER VAN HANDELEN

De hond is vrolijk, attent, wil vooruit en zoekt zelfstandig de volgende logische hindernis op. De geleider zorgt er met zijn looprichting en armbeweging voor dat de hond weet welke richting hij op moet en welke hindernis genomen moet worden. De geleider geeft vrolijke en motiverende commando's en als er wat mis gaat dan is dat pech, de fout van de handler en laat hij niet merken dat er enige vorm van teleurstelling is.

Wat voor de hond de volgende logische hindernis is maakt de geleider hem duidelijk door attentiecommando's, de looprichting die de geleider volgt en de richting aanduiding met de armen.



Figuur 2: Vanuit de sprongrichting kijkt de hond al richting de volgende hoog, de looprichting van de geleider gaat in die richting. De hoog is de volgende logische hindernis voor de hond, niet de breed.



De hond rent op maximale snelheid en wordt niet afgeremd door (commando's van) de geleider. De geleider loopt de ene keer achter de hond (zie positie 2), de volgende keer weer voor de hond (zie positie 3) en vertraagt daardoor de hond niet, de hond zal erdoor gesimuleerd worden sneller te lopen. *Figuur 3; Na de hoog loopt de geleider achter de hond, hij kan hem toch niet bijhouden. De hond zoekt zelf de volgende hindernis (tunnel) op en wordt daarin ondersteund door de looprichting van de geleider. Zodra*

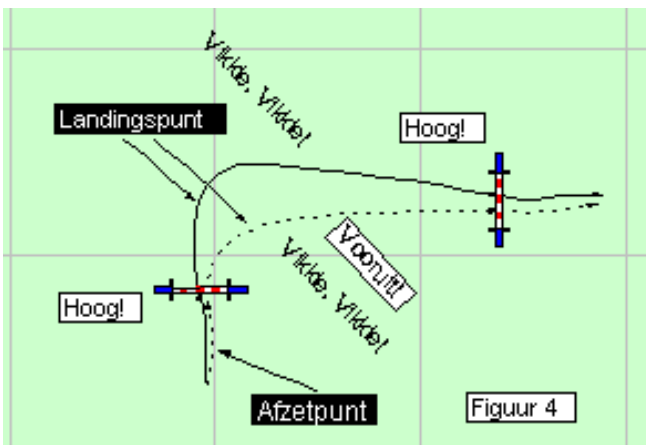
het zeker is dat de hond de tunnel werkelijk neemt, kiest de geleider de kortste weg naar de volgende hindernis en komt de geleider voor de hond (positie 3). Dit zal de hond stimuleren om snel naar de volgende hoogtesprong te gaan.

De commando's die gebruikt worden zijn om de hond de goede richting op te laten lopen en om hem te ondersteunen, enthousiast te maken. Het zijn enthousiaste commando's en instructies.

GEZONDHEID

Bij de moderne manier van handelen loopt de hond een veel natuurlijker lijn en veel minder geforceerd waardoor de belasting op gewrichten, pezen en spieren lager is dan bij de traditionele manier van handelen.

Bij de traditionele manier van handelen moet de hond vaak heel scherpe, abrupte hoeken maken wat een hoge belasting op gewrichten, pezen en spieren tot gevolg heeft en daardoor een grote kans op blessures. Dit komt doordat de hond voor een richtingsverandering geroepen wordt op het moment dat hij landt. De hond heeft dan veel voorwaartse snelheid en wil toch snel draaien, en dat terwijl zijn nagels al in het gras staan! Door de hond **voordat** hij is geland te laten weten welke kant hij op moet gaan, draait hij al in de sprong zijn lichaam in de goede richting en bereidt hij zijn spieren, gewrichten en plaatsing van zijn poten (voordat hij landt) voor op de richtingsverandering.



Figuur 4: Doorgetrokken lijn = traditionele manier van handelen, te laat (als de hond landt) commando (hondje! hondje!) voor de richtingsverandering.

Gestippelde lijn = moderne manier van handelen. Voordat de hond is geland het richtingscommando (hondje! hondje!), de hond draait al in de lucht en tijdens de landing. Na de landing 'vooruit'. Dit resulteert in minder meters, meer snelheid en een lagere belasting op de gewrichten, pezen en spieren!

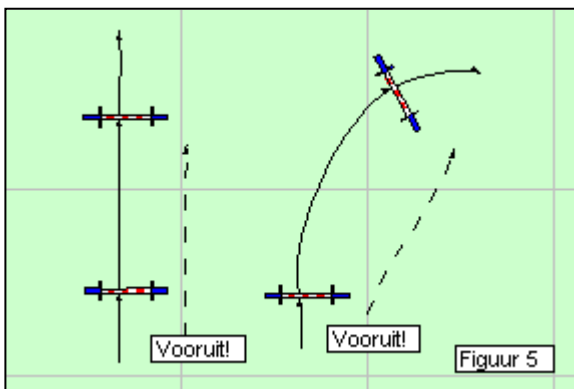
Voor de wat grotere honden, (lengte, hoogte en gewicht), is het heel belangrijk dat zij niet te abrupte bewegingen en draaiingen hoeven te maken! Timing van de attentiecommando's is hiervoor essentieel.

BASIS COMMANDO'S

Er zijn 2 basis commando's te weten 'vooruit' en het **attentiecommando**. Als attentiecommando wordt vaak de naam van de hond (hier 'Vikkie') gebruikt.

Vooruit

'Vooruit' betekent dat de hond het voor hem logische volgende toestel opzoekt of als dat er volgens de hond niet is 'zijn neus achterna moet gaan, in de kijkrichting die hij op dat moment heeft. In ieder geval hoeft er geen richtingsverandering ingezet te worden.



Figuur 5: Vooruit in een rechte lijn (links) en vooruit met een bocht (rechts). Als er geen verdedigingshindernis staat is het voor de hond duidelijk dat de sprong genomen moet worden. Dit ondersteun je met je looprichting en arm die naar voren wijst.

Het commando 'vooruit' geef je niet bij elke hindernis, de hond gaat dan weer wachten op een commando voordat hij de hindernis neemt en dat haalt de snelheid eruit. Nee, het kan een langgerekt commando zijn dat voor meerdere hindernissen aangehouden wordt of snel achter elkaar geroepen wordt.

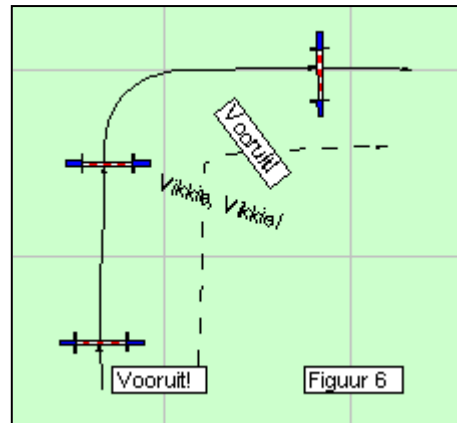
Als de hond van het begin af zo is getraind kan 'vooruit' worden gebruikt voor **alle** toestellen. Dus geen commando 'door' (tunnel en slurf), 'over' (schuttingen kattenloop), 'breed', 'hoog' en 'wip'. Een commando 'vooruit' is veel duidelijker. Uitzonderingen worden hier wel op gemaakt voor bijvoorbeeld de paaltjes.

Attentiecommando ('Vikkie, Vikkie')

Een attentiecommando betekent dat er een richtingsverandering na de hindernis plaats vindt. Roep de hond bij zijn naam dus niet "hier!" tenzij de hond natuurlijk Hier heet. Vervolgens geven we met onze looprichting en armbeweging aan welke kant de hond op moet gaan.

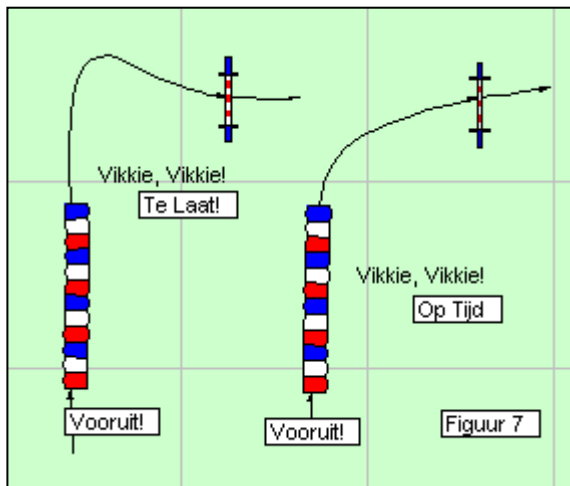
Het attentiecommando moet gegeven worden voordat de hond is geland, na het nemen van de hindernis voorafgaande aan de richtingsverandering. Timing is van essentieel belang! Te vaak wordt het commando gegeven als de hond geland is of landt. Dat is dan te laat! Door de hond zo vroeg mogelijk te laten weten welke kant hij op moet gaan draait hij al zijn lichaam in de sprong in de goede richting, bereidt zich daar bij het landen op voor en kan daardoor korter en dus sneller draaien. Als je het commando geeft dan heeft de hond de hindernis 'in zijn vizier', hij kan deze niet meer missen. Dat is het moment dat de geleider van looprichting kan veranderen. Doe je dat te vroeg, dan trek je de hond met je mee en neemt hij de hindernis niet! Doe je het te laat dan schiet de hond door en maakt hij meer meters dan noodzakelijk.

Figuur 6: Vooruit bij de eerste sprong, voordat de hond is geland heeft het attentiecommando (Vikkie, Vikkie!) en naar rechts lopen. De hond heeft het toestel al genomen dus kan de sprong niet missen, hij zal in de lucht meedraaien met de looprichting en bij de landing daar al rekening mee houden, Meteen na de landing weer het commando 'vooruit'. Niet te vroeg naar rechts lopen, dan trek je de hond weg bij de hindernis. Dit wordt minder naar mate de hond meer ervaren is.



De honden horen ook welke kant je op gaat als je tijdens het lopen een attentiecommando of 'vooruit' geeft. Dat is vooral van belang als ze in de tunnel of slurf zitten. Horen ze je als ze in de tunnel of de slurf zitten niet roepen dan komen ze er op volle snelheid in hun looprichting uit. Moet er dan toch een bocht gemaakt worden dan is die veel te ruim.

Roep de hond (meerdere malen achter elkaar) als hij in de tunnel (of slurf) zit en opnieuw zodra hij uit de tunnel (of slurf) komt terwijl je naar de volgende hindernis (onder een hoek) loopt. De hond hoort en ziet dan terwijl hij zijn oriëntatie kwijt is (geweest) welke kant je opgaat en zal daar op inspelen.



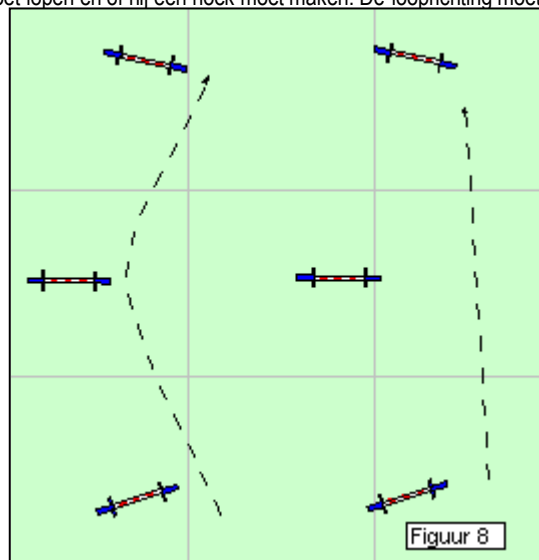
Moet de hond vooruit als hij uit de tunnel (of slurf) komt roep dan, als hij in de tunnel zit en opnieuw zodra hij er uit komt, 'vooruit'. Dat ondersteunt de hond om met volle snelheid het parcours te vervolgen.

Figuur 7: Te laat ben je als je de hond pas roept als hij uit de tunnel is. Op tijd ben je als de hond nog in de tunnel zit. Dan kun je ook al vast naar de volgende hindernis lopen. De hond hoort welke kant je oploopt, je moet dan wel steeds achter elkaar het attentiecommando geven tot hij uit de tunnel is.

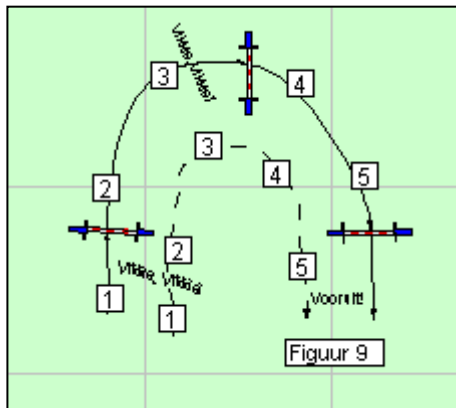
DE LOOPRICHTING VAN DE GELEIDER

Met je looprichting geef je de hond aan waar hij naar toe moet, hoever hij door moet lopen en of hij een hoek moet maken. De looprichting moet voor de hond duidelijk zijn. Dat betekent dat je niet altijd van toestel naar toestel moet lopen maar een lijn kiest die meerdere toestellen beslaat en waarbij tussenliggende toestellen zo logisch zijn dat ze worden meegenomen. De looprichting maakt de hond duidelijk dat hij ze moet nemen. Doorgaans is een licht inlopende rechte lijn het duidelijkst en in een parkoers ook bijna altijd uitvoerbaar voor de handler. Liggen de toestellen ten opzichte van elkaar, zwabber dan niet mee want dat betekent richtingsveranderingen waardoor de hond de indruk krijgt dat hij niet vooruit moet gaan naar de volgende logische hindernis maar een bocht moet maken.

Figuur 8: Niet naar elk toestel lopen, dat kan de hond de indruk geven dat er een richtingsverandering plaatsvindt (na de 2e sprong). Ondersteun de hond met een duidelijke looprichting, in dit geval met het commando 'vooruit'.

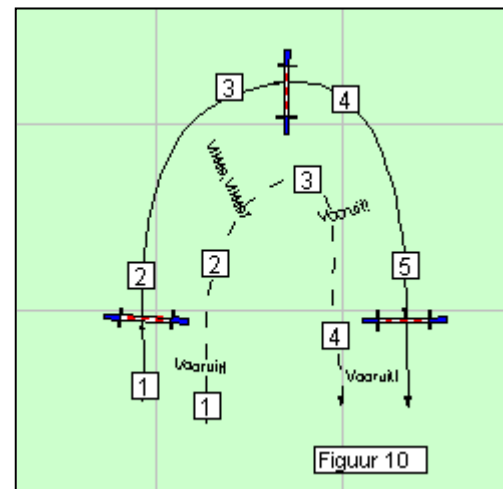


Je moet voorkomen dat je ergens stilstaat want dan geef je geen signaal aan je hond, tenzij hij naar je toe moet komen. Ook als de toestellen dicht op elkaar staan blijf je bewegen. Je stapt in de richting van de volgende hindernis. Dat kan allen een zijwaartse beweging zijn als de hond niet 'van je af' moet (figuur 9) of zowel naar voren gaande beweging als de hond wel van je af moet (figuur 10). Ook in deze situatie is de timing van de commando's belangrijk.

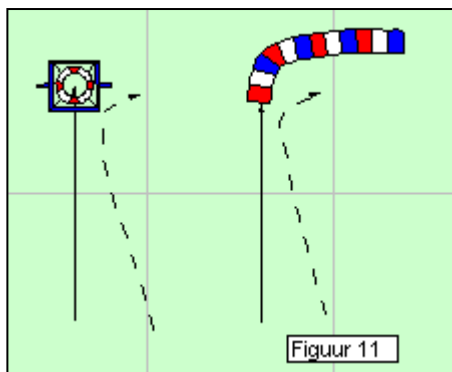


Figuur 9: Sterretje. Hond zet af voor de 1^e hindernis, dan voordat de hond is geland attentiecommando 'Vikkie!Vikkie!' en je stapt van positie 1 naar 2. De hond landt op punt 2 en de geleider stapt naar positie 3. Voordat de hond op punt 4 is geland weer een attentiecommando 'hondje! hondje!' en stap je naar positie 4. De hond is dan al op punt 5 en roep je 'vooruit' en snelheid maken.

Figuur 10: Uitgerekt sterretje. Het verschil met figuur 9 is dat de 2^{de} sprong opgeschoven is. Als je dezelfde looprichting aanhoudt als bij figuur 9 dan neemt de hond de 2^{de} hoogtesprong niet! je moet dus een paar passen in de richting van de 2^{de} hoogtesprong lopen en daarna draaien. De timing van de attentiecommando's is hetzelfde als bij figuur 9.



Bij de tunnel, slurf en band is het belangrijk dat je naar het midden van het toestel loopt. Ondersteun de hond met een zijwaartse armbeweging die naar het midden van het toestel wijst. Daardoor kun je toch voorbij het toestel (met name de band) lopen.

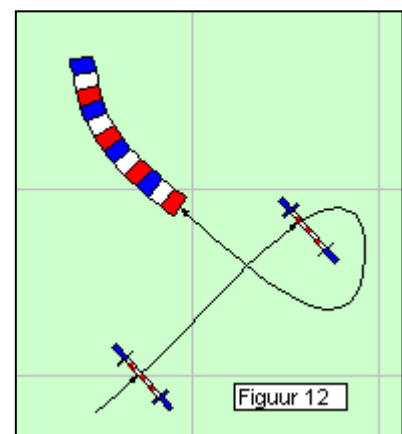


Figuur 11: inlopen band en tunnel. Vergelijkbaar met de licht inlopende loopplijn bij meerdere toestellen achter elkaar.

Bij het bepalen van je eigen looprichting is het belangrijk dat je beoordeelt waar de hond vandaan komt, hoe hij de hindernis neemt, waar zijn landingspunt is en in welke richting hij landt.

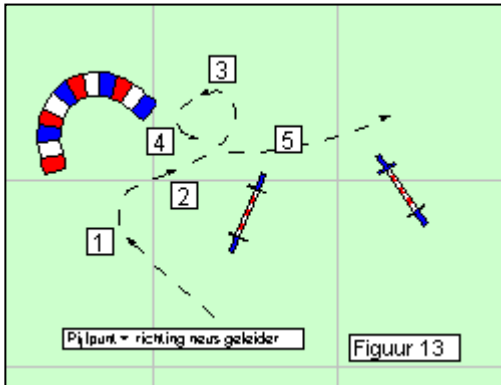
Deze laatste twee bepalen hoe je het parkoers, op een natuurlijke en voor de hond logische manier, verder vervolgt. Onnatuurlijke hoeken 'afdwingen' leidt vaak tot snelheidsverlies en heeft een grotere kans op blessures.

Figuur 12: Looprichting hond is bepalend voor looprichting geleider. Om van de 2^{de} sprong links om te draaien moet de hond een veel te scherpe hoek maken. Dat soort hoeken geeft kans op blessures. Rechtsom, terughalen en doorsturen naar de tunnel is een betere oplossing. Na de afzet voor de 2^{de} hoogtesprong het attentiecommando, de geleider stapt iets opzij (naar rechts) en achteruit en zodra de hond naar de geleider toekomt stuurt hij hem 'vooruit' naar de tunnel.



HOND IN JE GEZICHTSVELD

Behalve bij heel ervaren honden is het uitgangspunt dat je altijd je hond ziet. Dit ondersteunt doorgaans automatisch een goede lichaamsbeweging en looprichting die duidelijk is voor je hond. Daarnaast zie je hoe je hond reageert op je instructies, looprichting en armbeweging en kun je aanpassingen doen.

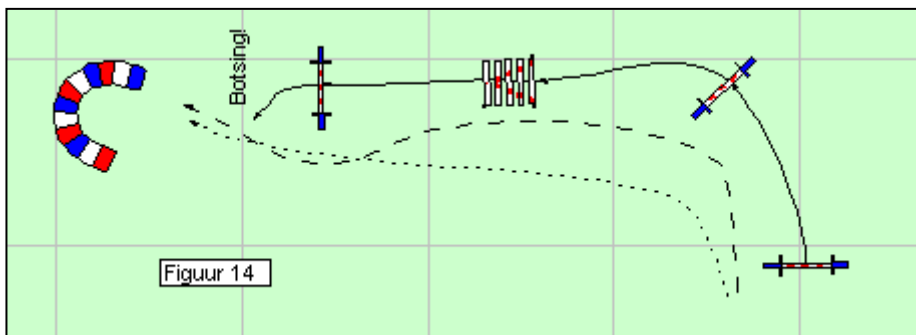


Een Belgische wistel moet je beheersen om je hond altijd in je gezichtsveld te hebben. Wat is een Belgische wistel? Zie figuur 13. Je stuurt je hond vooruit de tunnel in. De looprichting en kijkrichting is naar de tunnel toe. Zodra de hond de tunnel ingaat (1) maak je zijwaartse stappen terwijl je naar de uitgang van de tunnel blijft kijken (2). Dus als de hond eruit komt zie je hem (3). Zodra hij eruit komt draai je je lichaam in de looprichting en blijf je naar de hond kijken (4). Dan doorlopen naar de volgende hindernis (5). De hond komt je nu ondertussen voorbij.

Figuur 13: Belgische wistel

NAWOORD

Handelen gaat vaak over kleine verschillen in looprichting en armbewegingen. Onlangs op een wedstrijd de hiernaast gegeven situatie gezien. Bijna elke hond waarvan de geleider volgens de getrokken lijn liep, kwam na de hoogtesprong in botsing met zijn geleider. Zij dachten dat er een richtingsverandering ingezet werd. Alleen bij de geleiders die volgens de gestippelde (licht inlopende) lijn liepen ging de hond op volle snelheid de tunnel in, ook al liep de geleider nog meters achter de hond!



TOT SLOT

Agility is "leuk voor baas en hond". Het is een combinatie van sport, appèl en het versterken van een goede band tussen baas en hond. De hond krijgt hier de gelegenheid om voor de baas te werken en dat wil hij graag. Speel vooral tussendoor en beloon voortdurend. Laat je teleurstelling niet aan de hond merken wanneer het even wat minder (of misschien nog helemaal niet) gaat. Met doorzetting, geduld en vooral vertrouwen komen de resultaten vanzelf. Bedenk dat druk zetten op je hond (gemopper, foei! e.d.) vaak traagheid tot gevolg heeft.

Agility kan zowel recreatief als op wedstrijdniveau beoefend worden. Het moet mij toch van het hart, maar een wedstrijddag met lotgenoten, dezelfde passie, dezelfde problemen (vroeg op(!))...een praatje hier, een praatje daar... DOEN!!

Heel veel succes.

Samengesteld uit diverse publicaties en eigen inbreng door: Wim Nijland, agilityinstructeur van de kringgroep Utrecht e.o. v.d. Ned. Boxerclub.