



**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, dies hat der Begleiter zu respektieren. 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 sollte während der ganzen Zeit lose geführt werden. Das Kaninchen darf nicht durch die Bahn hindurch mit Stampfen oder gewaltigem lärmendem Verhalten gestresst werden.

4. Das Kaninchen und sein Begleiter sind ein Team. Deshalb ist es ihm während eines Wettbewerbs, der aus mehreren Teilturnieren 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 oder einer offiziellen Identifikationsnummer an offiziellen Turnieren teilnehmen.

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. (Ausnahme offene Klasse)

11. Zugelassen sind alle Geschirre, jedoch nur ein Halsband alleine ist nicht zulässig. Wenn das Geschirr in einem Durchlauf ganz oder teilweise abfällt oder die Position so ändert, dass das Kaninchen ersichtlich behindert wird, muss dies 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 10 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. Wenn die Hilfe von einem anderen Teilnehmer kommt, wird derjenige nach einer Verwarnung ebenfalls disqualifiziert.

5. Das Kaninchen darf vor dem Start, vor dem Starthindernis abgesetzt werden. Allerdings darf das Team erst starten, wenn die Bahn/Parcours ausdrücklich vom Schiedsrichter 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 der Kanin - Hop Organisation seines Landes sein, welche offiziell mit der Europa Kommission für Kanin - Hop zusammenarbeitet.

## 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 den Schiedsrichtern 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 bei der Ausschreibung 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. 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 überschrittenen Zeitabschnitt (15 Sekunden) gibt es 1 Fehler.
Berühren des Wassers im Wassergraben
Fehlstart

5. 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.
Loslassen der Leine ohne überspringen des Hindernisses. Das Kaninchen wird an der Leine angehoben.
Der Begleiter geht über das Hindernis.
Begleiter und Kaninchen befinden sich vor der Freigabe zum Start in der Bahn.
Strammes ziehen an der Leine
Der Begleiter erscheint nicht rechtzeitig zum Start.
Hilfe von aussen

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

Die Höchstzeit ist überschritten.
Deutliche Unlust des Kaninchen
Einschlagen des verkehrten Weges auf der Bahn mit Überspringen eines Hindernisses. (Falscher Weg)
Das Kaninchen hat die Bahnanlage verlassen.
Unachtsamer Umgang mit dem Kaninchen.
Der Begleiter erscheint trotz Verwarnung nicht rechtzeitig zum Start
Der Begleiter verliert die Leine und das Kaninchen springt über ein Hindernis.

7. Folgende Punkte gelten als Korrekturen:

Das Zurücksetzen des Kaninchens vor einem Hindernis.
Berühren des Kaninchens, um es zum Weitergehen zu bewegen. (Streicheln ist zugelassen)
Berühren mit der Hand, um das Verlassen der Bahn zu verhindern.
Ziehen an der Leine
Richtungskorrektur im Parcours.

8. 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.
2 Durchläufe: Fehler / Zeit zählen von beiden Durchgängen

9. Das Turnier wird nach den folgenden Methoden bewertet:

Fehler / 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“)

10. Der Turniermodus muss vor dem Start angegeben werden.

11. 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. Es ist von Vorteil, vorgängig ein Schiedsgericht zu bestimmen.

## Kapitel 4

### Klasseneinteilung:

#### 1. Gerade Bahn und Parcours

Kaninchen müssen in ihrer Klasse starten in der sie auch im eigenen Land startberechtigt sind.

	LK	MSK	SK	EK
Minderst Anzahl Hindernisse	8	10	10	12
Maximale Anzahl Hindernisse	12	14	14	16
Minderst Höhe	20	28	35	37
Maximale Höhe	28	35	45	50
Mindestens die Hälfte der Hindernisse müssen folgende Höhe überschreiten	23	30	38	44
Maximale Länge	30	45	60	70
Minderst Anzahl Hindernisse Weitsprung	1	2	3	4
Minimal Abstand zwischen den Hindernissen	180+	200+	220+	250+
Wassergraben obligatorisch		+	+	+

Alle Angaben werden in cm angegeben.

Eine Messtoleranz von +/- 1 cm ist zulässig.

## Kapitel 5

### Hoch- und Weitsprung

1. Die Anfangslänge/Höhe ist 40 cm. Wenn von dieser Vorgabe abgewichen wird, muss dieses in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.
2. Im Weitsprung wird die Länge um 20 cm. vergrößert. Ab 140 cm darf die Länge um 10 cm vergrößert werden. Ab 200 cm darf sie um 5 cm. vergrößert werden.
3. Im Hochsprung wird maximal um 10 cm vergrößert.
4. Das Kaninchen hat bis zu 3 Versuche nacheinander auf jeder Länge/Höhe, bevor es zur nächsten Länge/Höhe weitergeht oder aus dem Wettbewerb ausscheidet.

5. Die maximale Zeit für 3 Versuche beträgt 2 Minuten. Der Schiedsrichter gibt bei allen drei Versuchen das Startzeichen. Die Zeit wird auf Kommando des Schiedsrichters gestartet und wird bei der Landung gestoppt.

Wenn die Länge/Höhe auf 170 cm beziehungsweise 70 cm. ist, wird die maximale Zeit auf 3 Minuten vergrößert. Beim Landes- oder Weltrekord gibt es keine maximale Zeit. Es muss sich aber im Rahmen des Zumutbaren für das Kaninchen bewegen. Hier werden außerdem 5 Versuche gegeben.

6. Sämtliche Stangen zählen beim Niederreißen. Wenn der Begleiter eine Stange niederreißt, nachdem das Kaninchen auf allen vier Beinen gelandet ist, zählt der Sprung als geschafft.

7. Wenn das Kaninchen zum Sprung angesetzt hat und in der Luft gegriffen wird, ist dies ein Versuch. Wenn der Begleiter das Kaninchen weiter als 1m vom Hindernis zurücknimmt, nachdem es den Anlauf begonnen hat und es näher als 1m an das Hindernis herangekommen ist, gilt dies als ein Versuch. Wenn das Kaninchen am Hindernis vorbeiläuft oder springt, zählt dies als ein Versuch. In der 1m Zone darf der Begleiter das Kaninchen unterstützen.

8. Es ist möglich, bei einer späteren Länge/Höhe zu starten, genauso ist es möglich, mitten im Wettbewerb eine Länge/Höhe auszulassen. Dies muss den Schiedsrichtern mitgeteilt werden, bevor die betreffende Runde startet.

9. Wenn mehrere Kaninchen bei der gleichen Höhe/Länge ausscheiden, gewinnt das Kaninchen, das bei der vorhergehenden (geschafften) Höhe/Länge am wenigsten Versuche gebraucht hat. Wenn nötig, werden mehrere Längen/Höhen zurück verglichen. Wenn ein Kaninchen eine Höhe/Länge auslässt, ist es besser als jene, die diese Höhe/Länge gesprungen haben. Außer wenn es die nachfolgende Höhe/Länge nicht geschafft hat.

#### Beispiel:

x = Niederreißen      o = geschafft      – = nicht gesprungen

50 cm	55 cm	60 cm	65 cm	Rang
xo	o	o	xxx	2.
xxo	–	o	xxx	1.
xxo	o	o	xxx	3.
o	o	–	xxx	4.

10. Das Gewinnerkaninchen, das zur nächsten Höhe/Länge bereit ist, hat das Recht, den Wettkampf bei einer frei gewählten Höhe/Länge fortzusetzen, um einen Rekord aufzustellen oder sein Resultat zu verbessern.

## **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 Bahnanlage 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 Turnierumgebung sein.
10. Pro Aufwärbahn sollen mindestens drei Übungshindernisse vorhanden sein.
11. Die Aufwärbahn sollte in der Nähe der Turnierbahn platziert sein, jedoch so weit entfernt, dass die Turnierteilnehmer nicht gestört werden.
12. Bei allen Turnieren müssen sich die Teilnehmer in der Startreihenfolge bei der Aufwärbahn einfinden. Nach Möglichkeit sollten zwei freie Aufwärbahnen zur Verfügung stehen.
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. Auf der Geraden Bahn ohne Leine muss die Bahn mit 60 cm hohen Banden abgeschirmt sein. Diese Variation ist als Alternative zu Hoch- und Weitsprung bestimmt. Darf also nur ausgeübt werden, wenn ein Hoch- und Weitsprung Turnier nicht möglich ist.

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. (mit Wendehindernis)



20. Das Wendehindernis dient als Hilfe für das Kaninchen die Bahn zu verstehen. Es wird gleich gehandhabt wie das Start- und Zielhindernis. Das Niederreißen zählt nicht als Fehler. Die Höhe sollte max. 15cm betragen.

## Kapitel 7

### Hindernisse:

1. Das Mass der Hindernisse ist wie folgt zu messen (Messtoleranz +/- 1cm).

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 60 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 – fallen.

7. Die Stangen müssen bei Berührung von beiden Seiten fallen. Fest 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.

## 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 / Beauftragter 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.

An der ersten Zusammenkunft der Kanin - Hop Verantwortlichen der einzelnen Länder vom 5./6. September 2015 in Weissenbrunn v. Wald / D wurden gemeinsam diverse Anpassungen vereinbart.

### **Kanin - Hop Verantwortlicher Entente Européenne:**

Jules Schweizer

### **Präsident Sparte Kaninchen Entente Européenne:**

Erwin Leowsky

CH – Küssnacht am Rigi, 6. Mai 2016/js