



SZABÁLYZAT
2023





Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
Miről szól ez a sport?	3
1. Általános információk	3
1.1 Kutya	3
1.2 Felvezető	3
1.3 Felszerelés	4
1.4 Viselkedési kódex	4
2. Eszközök	4
2.1 Céltárgyak	4
2.2. Akadályok	4
2.3 Apport	6
3 . Pálya	6
4. Szintek	6
5. Pontozás és hibák	8
5.1 Kívánatos végrehajtás	8
5.2 Hibatípusok	9
5.3 Minősítések	10
6. Szintlépés, helyezések, díjazás	10
Helyezések	10
Díjazás	10
7. Versenyek szervezése	11
7.2 Magasság mérés	12
7.3 Időmérés	12
ÁTTEKINTŐ TÁBLÁZAT	14



Bevezetés

Miről szól ez a sport?

A Distance Directing sport Magyarországon született 2018-ban, Vámosi-Nagy Nóra alapította. A lényege, hogy a gazda egy zónában állva navigálja el a kutyát egy adott feladatsoron keresztül, szintenként növekvő nehezítésekkel és távolságokkal. Alapja a kutya irányíthatósága, a távolban elvégzett magabiztos munka, illetve a kutya és gazda közötti összhang. Van egy időkeret a végrehajtásra, de alapvetően nem gyorsasági verseny.

A sportban használt eszközök

- Céltárgyak: gumitégla és sámlí
- Akadályok: ugró, kúszó, szlalom
- Apport: labda, illetve rongycsont, műanyag dobozok közötti szállítása

Nehézségi szintek

- Kezdő
- Haladó
- Profi

1. Általános információk

1.1 Kutya

A versenyek nyitottak minden kutya fajta és keverékek számára, ha a kutya betöltötte legalább a 10. hónapot. A versenyen csak egészséges, minden kötelező védőoltással rendelkező kutyák vehetnek részt. A felvezető felelősséggel tartozik a kutyájáért a pályán és azon kívül is.

Tüzelő szukák csak akkor vehetnek részt a versenyen, ha rendelkezésre áll egy elkülönített pálya vagy lehetőség nyílik arra, hogy a rendezvény végén kezdjék meg a futamukat.

A teljesítménybíró vagy a rendező eltilthatja a résztvételtől azokat a kutyákat, amelyek egyértelműen agresszív viselkedésükkel más kutyák vagy emberek biztonságát veszélyeztetik.

1.2 Felvezető

A Distance Directing versenyekre a felvezető 14 éves korától nevezhet (18 éves kor alatt szülő hozzájárulásával).

A felvezető hang és testjelekkel irányítja a kutyát a pályán. A felvezető a zónában viselhet jutalomfalattartót, agility/kiképző szoknyát vagy kiképző mellényt, használhat klikkert és a futam végén jutalmazhatja a kutyát. Jutalmazás csak a zónában lehetséges. A jutalom lehet élelem vagy játék.

1.3 Felszerelés

A kutyán nem lehet elektromos, szöges vagy fojtó nyakörv, és semmilyen olyan felszerelés, ami a szabad mozgásban korlátozhatja, zavarhatja vagy veszélyes lenne a számára. Bőr vagy szövet nyakörv és póráz használható. Motivációs eszközök és jutalomfalat a pályán kívül használhatóak (a zónában is). Klikker, síp és egyéb kommunikációs eszköz használata megengedett.

A rendezvény területén a kutyáról csak akkor kerülhet le a póráz, amikor megkezdte a munkát.

1.4 Viselkedési kódex

A Distance Directing sport alapja a kutya és a gazda közötti kapcsolat és kommunikáció. Az eseményeken elvárt a sportszerű viselkedés, a kutyákkal, sporttársakkal és szervezőkkel szembeni kölcsönös tisztelet. A felkészítés során figyelembe kell venni a kutya adottságait és terhelhetőségét és törekedni kell a pozitív szemléletű képzésre.

Amennyiben a gazda durván bánik a kutyájával (fizikai vagy mentális nyomást gyakorol rá), vagy a versenytársakkal, a bírókkal vagy a szervezőkkel, tiszteletlen magatartást mutat vagy ittas állapotban tartózkodik a verseny helyszínén, akkor kizárásra kerül.

2. Eszközök

2.1 Céltárgyak

- **Gumitégla:** egy téglalap alakú, kb. 40x20 cm, 4 cm magas céltárgy, ami jól látható, stabil és nem csúszik a felülete
- **Sáml:** műanyag vagy fa anyagból készült, kb. 35x44 cm, 25 cm magas fellépő, ami vagy rögzítve van, vagy súlyozva, hogy stabilan álljon.
40 cm marmagasságú vagy annál kisebb kutyáknál a felvezető kérhet alacsonyabb sámlit, ami kb. 24x37 cm, 13 cm magas
(Jelenleg az IKEA két fellépőjét használjuk. Kérdéses esetben a felvezető választhat méretet.)

2.2. Akadályok

Az agility sportban használt akadályok mérete és típusa az iránymutató.

- **Ugró akadály**

Szélesség: 110 cm - 120 cm

Az akadály lábának szélessége: 40 cm - 60 cm.

Az ugró akadályokon egy verőléc található, amelynek anyaga fa vagy biztonságos műanyag, és ennek leverhetőnek kell lennie, nem szabad fixálni.

A verőléc átmérője 3-5 cm.

- **Karika**

Szélesség: 110cm - 120cm

A karika egyenletes formájú kell, hogy legyen, megfelelő helyzetét (magasságát) a karika két oldalán elhelyezett egy-egy oszlop biztosítja. A szerkezetnek elegendően stabilnak kell lennie annak érdekében, hogy az akadály ne dőljön fel túl könnyen. Az oszlopok nem nyúlhatnak túl a karika legfelső pontján.

Az akadály és a karika ugrómagassága a kutya marmagasságától függ:

- 30 cm-nél alacsonyabb marmagasság esetén 10 cm
- 30 és 40 cm közötti marmagasság esetén 20 cm
- 40 és 50 cm közötti marmagasság esetén 30 cm
- 50 cm-nél magasabb marmagasság esetén 40 cm

Amennyiben a kutya fizikai állapota miatt nem javasolt az ugrás, a felvezető nevezéskor írásban kérheti az ugró magasságának csökkentését. Az akadályt be kell tudni állítani a megszabott 10 cm, 20 cm, 30 cm, és 40 cm-es magasságra. A karika ugrómagasságának kör alsó pontját vesszük.

- **Kúszó**

A kúszó átmérője: min. 60 cm, hossza: 400-600 cm.

A kúszónak hajlékonynak kell lennie és javasolt, hogy egyenletes felületű, világos színű anyagból készüljön. A kúszó rögzítésekor a rögzítőpántoknak vagy súlyoknak követniük kell a kúszó alakját, ne deformálják azt, és ne csökkentsék az átmérőjét. A kúszórögzítőknek biztonságosnak kell lenniük minden kutya számára és meg kell akadályozniuk a kúszó túlzott elmozdulását, amikor a kutya fut benne. A kúszónál a megadott bejárat helyzete határozza meg a távolságot.

- **Szlalom**

A rudak száma: 6. A rudak merevek, átmérőjük 3-5 cm, fából vagy biztonságos műanyag anyagokból készülhetnek.

A rudak magassága 100-120 cm és egymástól 60 cm-re helyezkednek el (köztük mérve). A szlalom lehet leszúrható vagy talpas. Ez utóbbi esetben a rudak tartó elemei legfeljebb 10 cm magasak lehetnek. A talp oldalsó támasztékai a szabályosan történő szlalomozás közben nem lehetnek a kutya útjában. A rudak színe nem lehet szürke, fekete és barna.

2.3 Apport

- **Apport doboz**

A doboz, amibe az apporttárgyak kerülnek átlátszó műanyagból kell készülnenek és stabilan kell álljanak a földön. (vagy lerögzítve, vagy súlyozva)

Az általános dobozméret: kb. 25 cm x 33 cm, 19 cm magas.

40 cm marmagasságú vagy annál kisebb kutyáknál a felvezető kérhet alacsonyabb dobozt, aminek a magassága max. 12 cm.

- **Apport tárgyak**

Labda: teniszlabda (kellően rugalmas és ellenálló, gyenge másolat nem jó) kisebb kutyáknál ahhoz hasonló kisebb méretű labda

Kötél-játék: csont alakú, csomózott rágókötél, kisebb és nagyobb méretben a különböző méretű kutyáknak

Saját tárgy: bármilyen kutyajáték, vagy egyéb apporttárgy, ami nem ad ki hangot és ami a dobozba befér

3 . Pálya

A pálya sík felület, melyet rövid fű, salak, vagy homok borít és amelyen az eszközök stabilan állnak és jól láthatók. A pályát úgy kell kijelölni, hogy a kutya biztonságosan és zavarás nélkül tudjon dolgozni, a pálya 5 méteres közelében ne legyen semmilyen zavaró tárgy vagy mozgás, különös tekintettel más kutyákra. A távolsági munka miatt fontos, hogy a kutya hallja a gazdát, ne legyen nagyobb zaj verseny közben. A pálya szélét a szervezők jól látható módon, földön rögzítve kell jelöljék.

A pálya mérete szintenként eltérő, és 3 méteres sávokból áll. A különböző feladatok között legalább 3 m távolság kell legyen, minden irányba. Az eszközök a zóna vonallal párhuzamosan vagy merőlegesen állhatnak.

4. Szintek

A Distance Directing versenyeken három szintet különböztetünk meg: kezdő, haladó és profi. Minden szinten 5 feladatot kell teljesíteni, melyek több részfeladatból is állhatnak. Az egyes pályákhoz tartozó időlimitet a bíró számolja ki. A pályán egy eszköz csak egy feladathoz használható (nem lehet kétszer beépíteni ugyanazt az eszközt).

Kezdő szint

- Pálya mérete: 12x9 m, zóna: 12 m széles
- Eszközök
 - Akadályok: ugró, egyenes kúszó (visszafelé lehet az ugró)
 - Céltárgy: téglán áll, sámlin fejletetél
 - Apport: saját tárgy, közvetlen átvitel egyik dobozból a másikba, a két doboz távolsága egymástól 3 méter.
 - Apport feladatból egy lehet a pályán, míg akadály és céltárgy feladatból kettő-kettő. Ezek lehetnek azonosak is, pl. két téglát és két kúszót.
 - Az egyes sávban maximum két feladat lehet, a hármas sávban minimum egynek kell lennie.

Haladó szint

- Pálya mérete: 12x15 m, zóna: 6 m széles
- Eszközök
 - Akadályok: ugró, karika, egyenes vagy görbe kúszó (visszafelé lehet az ugró és a kúszó)
 - Céltárgy: téglán áll, fekszik, sámlin fejletetél, föl
 - Apport: labda vagy kötél játék (a felvezető választ), egy akadály teljesítése átvitel közben
 - Apport feladatból egy lehet a pályán.
 - Akadály feladatból maximum kettő lehet a pályán (az apporton túl), céltárgyból maximum három. Nem lehet minden akadály, illetve minden céltárgy azonos típusú.
 - Az egyes sávban maximum egy feladat lehet, az ötös sávban minimum egynek kell lennie.

Profi szint

- Pálya mérete: 15x18 m, zóna: 6 m széles
- Eszközök
 - Akadályok: ugró, karika, egyenes vagy görbe kúszó, 6-os szlalom (visszafelé lehet az ugró és a kúszó)
 - Céltárgy: téglán áll, fekszik, ül, sámlin fejletetél, föl, pasci
 - Apport: labda vagy kötél játék (a bírótól dönti el, egységesen, az egész verseny idejére), két feladat teljesítése átvitel közben, ami lehet akadály vagy céltárgy, tetszőlegesen
 - Apport feladatból egy lehet a pályán.
 - Akadály és céltárgy feladatból 3-3 lehet a pályán, az apportos feladattal együtt. Nem lehet minden akadály, illetve minden céltárgy azonos típusú.

- Az egyes sávban nem lehet feladat. A hatos sávban minimum egy feladatnak kell lennie.
- Apport két feladattal közben: ugró vagy kúszó, vagy téglára állás, vagy sámlira fel

5. Pontozás és hibák

A pályákat a megadott szempontok alapján a bíró tervezi meg a versenyre. Minden pálya pontértéke egyedileg változó. Megfelelő minősítéshez minimum 70%-ot kell teljesíteni és mind az 5 feladat végre kell hajtani. Ha a gazda kifelejt egy feladatot vagy rossz sorrendben, esetleg rossz irányba hajtja végre és nem javítja ki, akkor az egész futam nem értékelhető. A futam véget ér, ha lejárt az idő vagy ha a kutya belép a zónába.

Az egyes szinteken belül versenyeznek a párosok. A legmagasabb pontot elért páros nyeri a versenyt. Ha itt egyezés van, akkor a futamidő dönt.

Minden feladat alap értéke 10 pont (apportnál minden doboz és köztes akadály külön-külön 10 pont). És +2 pont adódik hozzá sávonként, a második sávtól kezdve.

Egy adott feladat pontozása az előző feladat befejezése után kezdődik, azaz az odavezető út már az adott feladat értékelésébe számít bele. (Kivétel ez alól az apportnál, ha a kutya rögtön újra kiveszi a labdát, az még ahhoz a feladathoz számít.)

A pontozás során a hangsúly a kutya és gazda közötti összhangon van, ahol a kutya láthatóan tisztán érti a kapott jeleket. A gazda által használt vezényszavak és testjelek tetszőlegessé, de levonás jár az ismétlésért, az aránytalanul sok jelért. Ideális esetben a verseny során a hangulat könnyed, se a gazda, se a kutya nem mutatja frusztráció jelét. Ha a kutya túlzottan ugatna, vagy a gazda nyomást gyakorolna a kutyára, a bíró mínusz pontokkal sújthatja a párost. Az értékelés szintenként szigorodik.

5.1 Kívánatos végrehajtás

- Gumitégla: a kutya mellső mancsai a téglán kell legyenek mindhárom pozícióban. Ha picit túllógnak, ez elfogadható, de a mancs nem érhet a földre. Több láb ne legyen a téglán.
- Sámlis: a kért pozíciót veszi fel a kutya és 2 mp-ig kitartja. Nem kért pozíció felvételéért és a kitartás hiányáért pontlevonás jár. Ha a sámlit felborítja, akkor azt a feladatot nem tudja végrehajtani.
- Ugróakadály, karika: nem elvárás a lendületes, nagy ugrás, csak a tudatos végrehajtás. Amennyiben rossz irányba ugrik a kutya, az pontlevonást jelent és nem számít a feladat teljesítésének. Ez esetben az akadályt a jó irányba még teljesíteni kell!

- Kúszó: céltudatos végrehajtás, a megfelelő helyen be- és kimenetel. Amennyiben a kutya rossz oldalon megy be a kúszóba, vagy visszafordul és rossz helyen jön ki, akkor az nem számít végrehajtásnak, és pontlevonás jár érte. A teljesítéshez a megfelelő irányba kell végrehajtani a feladatot.
- Szlalom: a kutyának a megfelelő helyen kell bemenni a szlomba (az első rúd a kutya bal oldalán legyen), és egybefüggően kell végig menjen rajta. Rossz helyen kezdésért, kihagyásért, félbehagyásért levonás jár. Amennyiben az első rúd rossz oldalra esik, érdemes a feladatot folytatni, mert csak kis hibának számít, nagyobb hibánál újra kell küldeni a teljesítéshez.
- Apport: a kutya a tárgyat tudatosan megfogja, a második dobozba azt beleteszi és ott hagyja. Haladó és profi szinteken a közte lévő feladatokat is végrehajtja az apporttal a szájában. Amennyiben a kutya felborítja a dobozt, játszik a tárggyal, elejti, vagy visszateszi a dobozba lerakás után, pontlevonás jár. Ha a kutya felborítja menet közben a dobozt és emiatt nem tudja végrehajtani a feladatot, akkor a cél doboz környékén kell eleresztetni vele az apporttárgyat. Amennyiben jó végrehajtás után ismét kiveszi, a felvezető vissza rakathatja vele, vagy lerakathaja a doboz környékén.

5.2 Hibatípusok

Kisebb hibák (szintenként változó lehet)

- A felvezető egy vezényszót/jelet többször ismétel, egy feladathoz aránytalanul sok jelet ad
- A kutya nem tartja ki a pozíciót 2 mp-ig
- A gumitéglára a kutya több lábbal is rááll
- Ugró akadálnál verőléc leverése
- Az apport dobozba belelép a kutya
- Az apport tárgyat leejti vagy lerakja a kutya, újra kiveszi a dobozból

Nagyobb hibák (szintenként változó lehet)

- A kutya a felvezető által adott jelre nem reagál, mást csinál
- A nem soron következő valamelyik eszközt a kutya tudatosan megközelíti
- A kutya végrehajt egy nem kért feladatot
- A felvezető nyomást gyakorol a kutyára (pl. rákiabál)
- A gumitéglára a kutya nem áll rá mindkét lábával a téglára
- A kutya a tárggyal játszik, többször elejti, vagy rossz dobozba teszi

Kizárással járó hibák

- a kutya kikerül a gazda irányítása alól
- a kutya abbahagyja a munkát, vagy mással foglalkozik több, mint 30 másodpercig a

bíró figyelmeztetése után

- a kutya ürít (székletet, vizeletet, hányást) a keresési területen
- a kutya nagyfokú stresszt vagy félelmet mutat
- a felvezető bármely okból engedélyt kér a távozásra

5.3 Minősítések

Megfelelő minősítés

A munkákat megfelelő vagy nem megfelelő minősítéssel értékelik. Azok a párosok, akik a megadott időn belül minimum 70%-os teljesítménnyel végeznek a pályán és kizárást eredményező hibát nem követnének el, megfelelő minősítést kapnak.

Nem megfelelő minősítés

Ha lejár az idő, mielőtt a páros befejezné a munkát, vagy az összepontszámuk nem éri el a 70%-ot, nem megfelelő minősítést kapnak.

Kizárás

A munkából kizárt párosnak azonnal el kell hagynia a keresési területet. Egyetlen versenyző sem vitathatja a bíró döntését, a bíró döntései véglegesek.

6. Szintlépés, helyezések, díjazás

Szintlépés

Minden kutya kezdő szinten kezdi meg Distance Directing munkáját és a szintek teljesítésével juthat feljebb. Egy szint akkor minősül teljesítettnek, ha azon háromszor megszerzi a megfelelő minősítést, azaz minimum 70%-on teljesít.

Egy szint teljesítése után a kutya alacsonyabb szinteken már csak versenyen kívül, értékelés nélkül indulhat (ezt a szervezőkkel kell egyeztetni). Kivéve azokat a versenyeket, melyeket a szervezők nyílt versenyként hirdetnek meg.

A szintlépéshez szükséges teljesítésekbe csak hivatalos Distance Directing bíró által bírált verseny eredménye számít bele.

Helyezések

Az egyes szinteken belül versenyeznek a párosok. A helyezések megállapításánál elsődleges szempont a legtöbb pont megszerzése, egyezés esetén pedig a teljesítési idő dönt.

Ha az indulók egyenlő pontszámmal és idővel végeznek, akkor holtverseny alakul ki.

Díjazás

Minden szinten az első három helyezett kerül díjazásra. A verseny végén a díjakat a rendező adja át. A rendező további díjakat is kioszthat, mint például legharmonikusabb páros, legfiatalabb és/vagy legidősebb résztvevő, stb.

7. Versenyek szervezése

Bármely klub, társaság vagy magánszemély kérhet a Hozz ki többet kutyádból Egyesülettől engedélyt, hogy hivatalos versenyt szervezhessen a Distance Directing szabályai szerint. A jóváhagyott versenyek hivatalos versenynek számítanak, és az ilyen versenyeken elért eredmények rögzítésre kerülnek a szervezetről és a szintlépésbe is beleszámítanak.

A szervező dönti el, hogy milyen szinteken hirdeti meg adott napon versenyt és milyen sorrendben, de azt előre ki kell írni.

A szervező dönthet úgy, hogy egyes szinteket nyílt versenyként hirdeti meg, amelyre bárki nevezhet, korábbi Distance Directing teljesítménytől függetlenül. Azaz akkor is, ha még nem teljesítette az alacsonyabb szinteket és akkor is, ha már magasabb szinteken versenyez. A nyílt versenyen szerzett eredmények nem számítanak bele a szintlépésbe és nem kerülnek feljegyzésre.

Lehetősége van továbbá a szervezőknek DD Games versenyeket is szervezni, melyek feltételeit külön szabályzat tartalmazza. Az ott szerzett eredmények nem kerülnek bejegyzésre a teljesítménykönyvbe és nem számítanak hivatalos eredmények.

A pályarajzot a bíró készíti el. Az ahhoz szükséges eszközök listáját 10 nappal a verseny előtt a szervezőknek leadni kötelesek. A pályarajzot a versenyzők csak a verseny napján láthatják.

A pályarajzról másolatot kell készíteni és a rendezvény helyszínén a regisztráció megnyitásakor látható helyen közzé kell tenni.

A szervezőnek a versenynapot megelőzően minimum 4. naptári nappal nyilvánosságra kell hoznia a verseny programot.

7.1 Versenykiírás

Minden engedélyezett versenyt ki kell írni hivatalosan 4 héttel a megrendezése előtt. A versenykiírásnak tartalmaznia kell az alábbiakat:

- a versenyt szervező klub vagy szervezet neve
- a pontos helyszín
- a verseny időpontja és nevezési határidők
- a szervezők elérhetősége

- nevezési díj
- a megrendezésre kerülő szintek
- a bíró neve
- versenyzők minimum, illetve maximum létszáma

7.2 Magasság mérés

A kutya 18 hónapos kora előtt nem történik hivatalos mérés, a felvezető szabadon választhatja meg az eszközök méretét, melyet a nevezés során közöl. A 18 hónapos kort betöltő kutyát első, hivatalos versenyén a bíró leméri, a mérés eredményét a teljesítménykönyvbe bevezeti és aláírásával hitelesíti.

7.3 Időmérés

Minden pálya mellé biztosítani kell egy hivatalos időmérőt, aki méri az időt és közli a bíróval a futamidőt század másodpercnyi pontossággal. Az időmérés akkor indul amikor a kutya átlépi a zóna vonalat és akkor ér véget amikor újra megteszi ezt.

7.4 Tüzelő szukák

Amennyiben egy nevezett kutya betüzel a verseny előtt, egyeztetni kell a szervezőkkel, hogy van-e mód egy elkülönített pályán, vagy a verseny végén indulni vele. Mindkét esetben a kutyát csak az esemény végén lehet a többi kutya környékére hozni.

Amennyiben erre nincs mód, a részvételi díjat a szervezők visszafizetik, de csak abban az esetben, ha ezt a felvezető a verseny megkezdése előtt legkésőbb 12 órával írásban jelzi a problémát.

8. Bíró feladatai

A versenyeken kizárólag a Hozz ki többet kutyadából Egyesület által minősített bíró bírálhat. az alábbiak figyelembevételével:

- a bíró nem bírálhatja a saját kutyáját illetve a vele egy háztartásban élők kutyákat
- bíró maximum munkaideje napi 8 óra, amibe beletartoznak az előkészületek, az adminisztráció, stb.
- bírálási limit max 70 nevezés/nap
- egy szintet egy bíró kell végig bíráljon

A bíró feladatai:

- Pályatervezés
- A szükséges eszközök listájának leadása a szervezők felé 10 nappal a verseny előtt. (A pályarajzot azonban csakis a verseny napján adhatja át a szervezőknek, addig nem mutathatja meg senkinek!)



- A verseny során a kutya és felvezető párosok munkájának pontozása, pontok összesítése
- Futamok rövid szóbeli értékelése
- Feltételek ellenőrzése és betartatása (pl időjárás miatti elnapolás, ha nem jól van lerakva a pálya, stb.)

A bírálókat során a fő szempont a kutya irányíthatósága, az egyes feladatok tudatos végrehajtása és a páros közötti összhang.

ÁTTEKINTŐ TÁBLÁZAT

	KEZDŐ	HALADÓ	PROFI
Akadály	ugró, kúszó	ugró, kúszó, karika, görbe kúszó	ugró, kúszó, karika, görbe kúszó 6-os szlalom (balról)
Visszafelé lehet	ugró	ugró, kúszó, karika	ugró, kúszó, karika
Céltárgy	sámlí: fej le tégla: áll	sámlí: fej le, fel tégla: áll, fekszik	sámlí: fej le, fel, pacsi tégla: áll fekszik, ül
Apport	közvetlen átvitel egyik dobozból a másikba	1 akadály teljesítése apporttal átvitel közben (ugró, karika, vagy kúszó)	2 feladat apporttal átvitel közben (ugró, karika, kúszó, sámlira fel, vagy gumitéglán áll)
Pálya	12x9m	12x15m	15x18m
Feladatok /sáv	1. sáv - max 2 3. sáv - min 1	1. sáv - max 1 5. sáv - min 1	1. sáv - 0 6. sáv - min 1
Zóna	12m	6m	6m