

1 SLALOM UM ALLTAGSGEGENSTÄNDE

Beschreibung der Anlage

Der WKB legt 10 Alltagsgegenstände auf einer Fläche von 15x20 Schritten aus. Der Weg um die Gegenstände ist mit Sägemehl o.ä. markiert. Start, Ziel, zwei Stopp- und „Abrufstellen“ sind mit je einem Fähnchen oder einer Pylone markiert.

Material

Helfer: 10 Alltagsgegenstände
 4 Fähnchen oder Pylonen
 Sägemehl o.ä.

Die Gegenstände können verschieden gross sein, mind. 30x30x5cm, max. 50x50x50cm. Die Gegenstände dürfen sich nicht bewegen. Aufgespannter Schirm, der vom Wind bewegt werden kann, ist ungeeignet.

Mögliche Gegenstände: Spritzkanne, Plastikkübel mit Wasser gefüllt, Plastikkiste, Stuhl, Autoreparaturset, Warndreieck, Holzscheit, „Velöli“, Kinderspielsachen, Gartenzwerge, Schubkarre, Besen, Gitter, Fussmatte, etc.

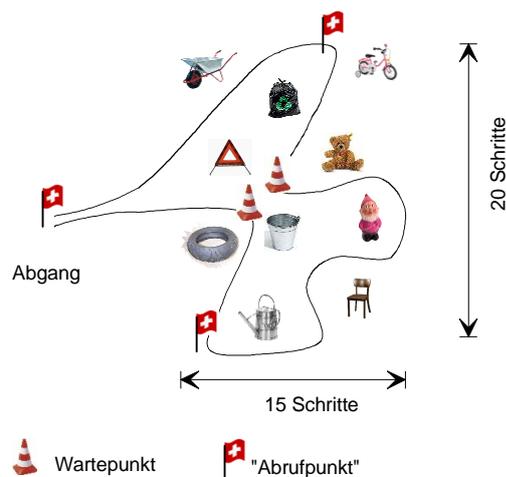
Sägemehl o.ä. 4 Fähnchen oder Pylonen

Aufgabe

Der HF folgt mit seinem auf der rechten Seite des HF frei folgenden H einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg um die 10 Alltagsgegenstände. Der HF lässt den H an den markierten Stopps warten, geht bis zum „Abrufpunkt“ weiter und winkt den H zu sich. Der HF führt seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren, der Markierung folgend, um die Gegenstände und winkt ihn nach den Stopps zu sich, also *rein körpersprachlich*.

Skizze der Anlage

Gegenstände und Weg durch die Gegenstände sind innerhalb der Vorgaben gemäss „Beschreibung der Anlage“ frei.



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Nein
Zeitlimite	1 Minute

Wartepunkt "Abrufpunkt"

Slalom um Alltagsgegenstände

Aufgabe

Der HF folgt mit seinem auf der rechten Seite des HF frei folgenden H einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg um die 10 Alltagsgegenstände. Der HF lässt den H an den markierten Stopps warten, geht bis zum „Abrufpunkt“ weiter und winkt den H zu sich. Der HF führt seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren, der Markierung folgend, um die Gegenstände und winkt ihn nach den Stopps zu sich, also *rein körpersprachlich*.

Bewertung

1. Das gemeinsame Umgehen der Gegenstände

Ziel

Der H wird vom HF auf der rechten Seite geführt mit rein körpersprachlicher Führung entlang der Markierung um die Gegenstände, ohne diese zu beschnüffeln oder zu berühren.

Fehlerhaft

- Gegenstände nicht auf der vorgegebenen Markierung umgangen
- Gegenstände nicht gemeinsam umgangen
- H nicht auf der rechten Seite geführt
- H schnüffelt an Gegenstand
- H berührt Gegenstand
- Hörzeichen eingesetzt
- HF berührt H beim Führen um die Gegenstände (falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- H kann (könnte) nicht angeleint werden nach der Übung.

2. Das Warten an den Stopps

Ziel

Der H wartet bei den Stopps ohne Hörzeichen. Sofern er wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- HF berührt H, um diesen zum Warten aufzufordern
- H wartet nicht
- Hörzeichen eingesetzt

3. Das Herankommen zum HF nach der Warteposition

Ziel

Der H kommt auf ein Sichtzeichen des HF auf direktem Weg zu diesem und lässt sich weiter führen.

Fehlerhaft

- H kommt nicht
- H kommt, aber schnüffelt an Gegenständen
- H kommt, aber rennt/geht an HF vorbei
- Hörzeichen eingesetzt

2 HINDERNIS UMGEHEN

Beschreibung der Anlage

Um ein Hindernis von etwa 80 x 80 cm verläuft ein mit Sägemehl, Spray o.ä. markierter Kreis im Abstand von 5 Schritten zum Hindernis. Der Abgang ist mit einem Fähnchen oder einer Py-lone markiert.

Material

Helfer: 1 Hindernis

Als Hindernis können folgende Gegenstände benutzt werden:

Hürde, Agility-Tisch, ½ Palette, Harass

Sägemehl o.ä., Abgangsmarkierung

HF: 10 Futterstücke und 2 Suchgegenstände max. 12x12x10cm oder 20x6x6cm

Aufgabe

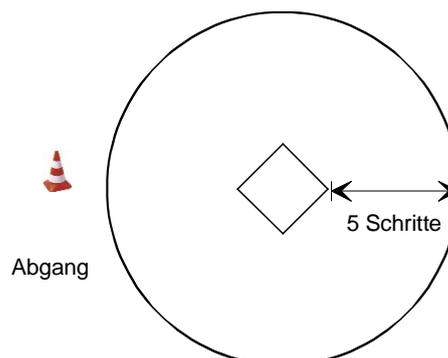
Der HF lässt seinen H in beliebiger Position an der Abgangsmarkierung warten. Der HF legt 10 Futterstücke und zwei Suchgegenstände auf das Podest, geht zurück zum H und geht mit seinem frei folgenden H zwei Mal um das Hindernis innerhalb der Markierung. Einmal läuft der H auf der rechten Seite, das zweite Mal auf der linken Seite des HF.

Der H ist das eine Mal zwischen Hindernis und HF, das andere Mal ist der HF näher beim Hin-dernis.

Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne zu berühren um das Hindernis führen, also *rein körpersprachlich*.

Nach der Bewertung holt der HF die Futterstücke und die Suchgegenstände vom Hindernis.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Nein

Zeitlimite

1 Minute, inkl. Auslegen der Futterstücke und der Suchgegenstände

Hindernis umgehen

Aufgabe

Der HF lässt seinen H in beliebiger Position an der Abgangsmarkierung warten. Der HF legt 10 Futterstücke und zwei Suchgegenstände auf das Podest, geht zurück zum H und geht mit seinem frei folgenden H zwei Mal um das Hindernis innerhalb der Markierung. Einmal läuft der H auf der rechten Seite, das zweite Mal auf der linken Seite des HF.

Der H ist das eine Mal zwischen Hindernis und HF, das andere Mal ist der HF näher beim Hindernis.

Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne zu berühren um das Hindernis führen, also *rein körpersprachlich*.

Nach der Bewertung holt der HF die Futterstücke vom Hindernis.

Bewertung

1. Das Warten an der Abgangsmarkierung

Ziel

Bei der Abgangsmarkierung gibt der HF seinem H Sichtzeichen zum Warten (keine Hörzeichen). Der H wartet bis der HF das Futter und die Suchgegenstände auf dem Hindernis deponiert hat und wieder bei ihm zurück ist. Sofern der Hund wartet, darf er seine Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- HF berührt H, um diesen zum Warten aufzufordern
- H wartet nicht
- Hörzeichen eingesetzt

2. Umgehen des Hindernisses

Ziel

Der H geht mit dem HF 2 Mal innerhalb der Markierung um das Podest. Bei einer Umrundung wird der H links geführt, dann wechselt er die Seite und wird das andere Mal rechts geführt. Der HF wechselt die Gehrichtung nicht. Der H wird rein körpersprachlich geführt.

Fehlerhaft

- H wechselt die Seite, bevor das Hindernis ganz umgangen wurde
- H wird nicht auf der Seite des Hindernisses geführt
- H geht beide Male auf der gleichen Seite des HF
- Das Hindernis wird nur 1 x umgangen
- H schnüffelt am Hindernis
- H oder HF verlassen die Kreismarkierung
- HF berührt H beim Führen um das Hindernis
(falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- Hörzeichen eingesetzt
- H kann (könnte) nicht angeleint werden am Ende der Übung

3. Suchgegenstände und Futter auf dem Hindernis

Ziel

Der H darf nicht zum Futter oder den Suchgegenständen gehen.

Fehlerhaft

- H berührt/nimmt Futter und/oder Suchgegenstand
- Der HF berührt H, um ihn vom Berühren oder Nehmen des Futters oder Suchgegenstands abzuhalten
- Hörzeichen eingesetzt

3 SLALOM UM PERSONEN

Beschreibung der Anlage

3 Personen befinden sich in einer Linie im Abstand von je 5 Schritten zu einander.

Jede dieser Personen versucht den H abzulenken.

- 1. Person steht ruhig auf einem Stuhl, hört Musik (CD-Player, Radio oder spielt ein Musikinstrument) in Zimmerlautstärke.
- 2. Person sitzt auf einem Stuhl und hält in der einen Hand Futter, in der anderen den vom HF mitgebrachten Suchgegenstand ruhig in den seitlich ausgestreckten Händen auf Kopfhöhe des H.
- 3. Person steht ruhig und auffällig gekleidet (Hut, Umhang, Gummihandschuhe, Helm, Veloregenschutz usw.).

Eine Begrenzungslinie im Abstand von 5 Schritten zu den drei Personen ist mit Sägemehl, Spray o.ä. entsprechend der Skizze markiert. HF entscheidet, auf welcher Seite er einfädelt.

Material

Helfer: 2 Stühle

Hinter der Linie liegen auf dem Boden bereit:
auffällige Kleidungsstücke
CD-Player, Radio oder Musikinstrument
Sägemehl o.ä.

HF Suchgegenstand max. 12x12x10cm oder 20x6x6cm, Futterstücke

Aufgabe

Der HF lässt seinen H mittels Sichtzeichen in beliebiger Position an der Abgangsmarkierung warten.

Der HF bringt jeder Person, sichtbar für den H, die Ausrüstung:

- der 1. Person bringt er das Radio/Musikinstrument/den CD-Player (noch nicht in Betrieb)
- der 2. Person bringt er die Futterstücke und den Suchgegenstand
- der 3. Person bringt er die auffällige Kleidung

Das heisst der HF geht dreimal vom Abgangspunkt zu den Hilfspersonen (die Reihenfolge des Ausrüstens der Personen ist freigestellt).

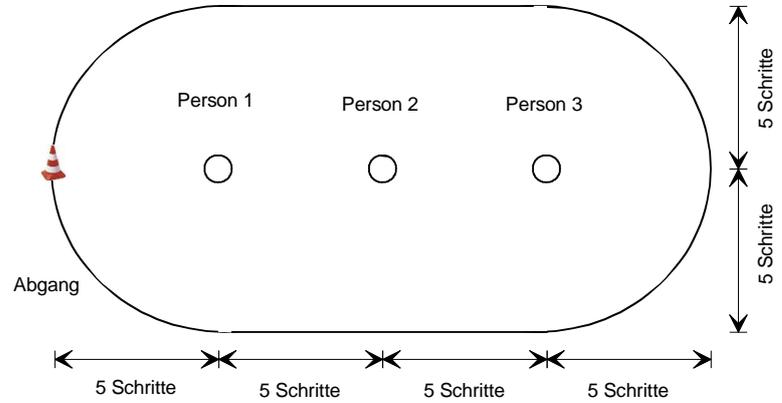
Die 1. Person setzt das Radio/den CD-Player sofort nach Erhalt in Betrieb oder spielt mit dem Musikinstrument in Zimmerlautstärke (Alphorn zum Beispiel ungeeignet, da zu laut) und steht auf den Stuhl.

Die 2. Person nimmt in die eine Hand die Futterstücke, in die andere den Suchgegenstand, setzt sich auf den Stuhl und hält die offenen Hände seitlich ruhig ausgestreckt auf Kopfhöhe des H.

Die 3. Person zieht sich die auffällige Kleidung an und steht ruhig an Ort.

Danach geht der HF mit seinem frei folgenden auf der rechten Seite geführten H im Slalom um die Personen und zurück. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne zu berühren um die Personen führen, also *rein körpersprachlich*.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Nein

Zeitlimite

1 Minute, inkl. Ausrüsten der Personen

Slalom um Personen

Aufgabe

Der HF lässt seinen H mittels Sichtzeichen in beliebiger Position an der Abgangsmarkierung warten.

Der HF bringt jeder Person, sichtbar für den H, die Ausrüstung:

- der 1. Person bringt er das Radio/Musikinstrument/den CD-Player (noch nicht in Betrieb)
- der 2. Person bringt er die Futterstücke und den Suchgegenstand
- der 3. Person bringt er die auffällige Kleidung

Das heisst der HF geht dreimal vom Abgangspunkt zu den Hilfspersonen.

Die 1. Person setzt das Radio/den CD-Player sofort nach Erhalt in Betrieb oder spielt mit dem Musikinstrument in Zimmerlautstärke (Alphorn zum Beispiel ungeeignet, da zu laut) und steht auf den Stuhl.

Die 2. Person nimmt in die eine Hand die Futterstücke, in die andere den Suchgegenstand, setzt sich auf den Stuhl und hält die offenen Hände seitlich ruhig ausgestreckt auf Kopfhöhe des H.

Die 3. Person zieht sich die auffällige Kleidung an und steht ruhig an Ort.

Danach geht der HF mit seinem frei folgenden auf der rechten Seite geführten H im Slalom um die Personen und zurück. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne zu berühren um die Personen führen, also *rein körpersprachlich*.

Bewertung

1. Das Warten an der Abgangsmarkierung

Ziel

Bei der Abgangsmarkierung wartet der Hund solange, bis der HF allen Hilfspersonen einzeln die Utensilien gebracht hat. Sofern der Hund wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- HF berührt H, um diesen zum Warten aufzufordern
- H wartet nicht
- Hörzeichen eingesetzt
- HF bringt die Ausrüstung nicht einzeln (ein Gang pro Person) zu den Personen

2. Umgehen der Personen

Ziel

Der H folgt dem HF ohne Hörzeichen, auf der rechten Seite des HF geführt, im Slalom um die Personen und wieder zurück zum Abgangspunkt.

Fehlerhaft

- H geht auf der linken Seite des HF
- H wechselt die Seite
- HF oder H übertreten die vorgegebene Markierung
- HF berührt H beim Führen um die Personen (falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- Hörzeichen eingesetzt
- H kann (könnte) nicht angeleint werden am Ende der Übung

3. Personen, Futter und Suchgegenstand

Ziel

Der H ignoriert die Personen und die Utensilien (Futter oder Suchgegenstand).

Fehlerhaft

- Hund berührt/frisst das Futter bei der 2. Person oder berührt/nimmt den Suchgegenstand
- H verbellt eine oder mehrere Personen, springt sie an und/oder läuft nicht an ihnen vorbei
- Der HF berührt H, um ihn vom Berühren oder Nehmen des Futters, Suchgegenstands oder der Personen abzuhalten
- Hörzeichen eingesetzt

4 KINN

Beschreibung der Anlage

5 Schritte von der Abgangsmarkierung entfernt steht eine Sitzgelegenheit.

Material

Helfer: Abgangsmarkierung, Stuhl, Hocker, Podest o.ä.

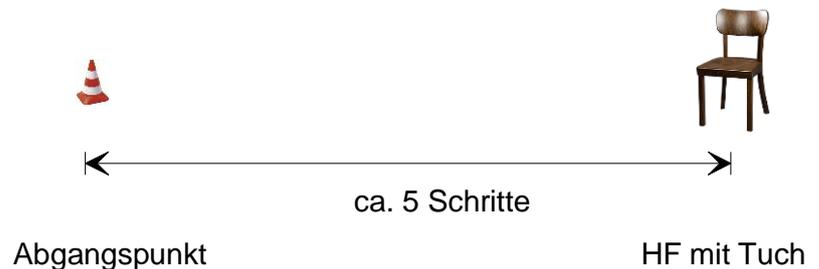
HF: Stofftuch

Aufgabe

Der HF lässt den H an der Abgangsmarkierung warten, geht zum Stuhl o.ä, setzt sich, legt das Stofftuch auf die Oberschenkel, entfernt die Hände vom Tuch und lässt die Arme locker an der Seite hängen. Nun ruft der HF den H zu sich. Der H legt für 3 Sekunden sein Kinn auf das Stofftuch. Der WKB zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit H am Abgangspunkt zurück ist.

Alternativ darf der HF auf den Boden sitzen oder der H macht die Übung mit dem Tuch auf dem Fuss des HF. Die Hände sind dann auf dem Boden aufgestützt und berühren das Tuch ebenfalls nicht.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute

Kinn

Aufgabe

Der HF lässt den H an der Abgangsmarkierung warten, geht zum Stuhl o.ä, setzt sich, legt das Stofftuch auf die Oberschenkel, entfernt die Hände vom Tuch und lässt die Arme locker an der Seite hängen. Nun ruft der HF den H zu sich. Der H legt für 3 Sekunden sein Kinn auf das Stofftuch. Der WKB zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit H am Abgangspunkt zurück ist.

Alternativ darf der HF auf den Boden sitzen oder der H macht die Übung mit dem Tuch auf dem Fuss des HF. Die Hände sind dann auf dem Boden aufgestützt und berühren das Tuch ebenfalls nicht.

Bewertung

1. Das Warten an der Abgangsmarkierung

Ziel

Der H wartet an der Abgangsmarkierung so lange, bis der HF sich auf dem Stuhl (auf dem Boden) bereit gemacht hat. Sofern der Hund wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- H wartet nicht

2. Kinn auflegen

Ziel

Der H kommt auf Zuruf und legt für mindestens 3 Sekunden das Kinn auf das Stofftuch.

Fehlerhaft

- H kommt nicht
- H legt das Kinn nicht 3 Sekunden auf das Stofftuch
- Die Hand / die Hände des HF berühren das Tuch
- Die Pfoten des H berühren das Tuch

3. Zurück-Gehen zur Abgangsmarkierung

Ziel

Der H folgt dem HF zum Abgangspunkt zurück.

Fehlerhaft

- H geht nicht mit HF zurück zur Abgangsmarkierung
- H kann (könnte) nicht angeleint werden am Ende der Übung

5 TRANSPORT

Beschreibung der Anlage

Im Abstand von je 5 Schritten befinden sich 3 Markierungen am Boden.

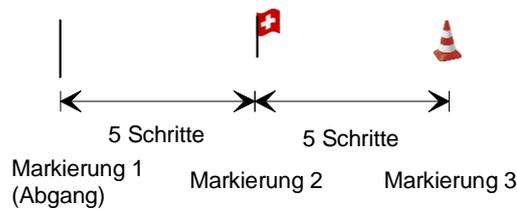
Material

Helfer: 3 Markierungen am Boden (Fähnchen, Pylonen, Sägemehl o.ä.).

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen beim Abgangspunkt. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zur zweiten Markierung, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Bei der zweiten Markierung hält der HF an und der H geht rückwärts weg. Der HF lässt den H warten, geht zur dritten Markierung. Hier dreht sich der HF zum H um und ruft den H ab. Der H umläuft den HF und geht von hinten zwischen die Beine des HF.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute, ab Start bei Markierung 1 bis der H bei der 3. Markierung wieder zwischen den Beinen des HF ist.

Transport

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen beim Abgangspunkt. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zur zweiten Markierung, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Bei der zweiten Markierung hält der HF an und der H geht rückwärts weg. Der HF lässt den H warten, geht zur dritten Markierung. Hier dreht sich der HF zum H um und ruft den H ab. Der H umläuft den HF und geht von hinten zwischen die Beine des HF.

Bewertung

1. Gehen zwischen den Beinen des HF

Ziel

Der HF nimmt mit dem H die Startposition ein und geht mit dem H zwischen den Beinen bis zur zweiten Markierung.

Fehlerhaft

- H geht nicht die ganze Strecke zwischen den Beinen des HF
- H zögert beim Gehen
- H springt an HF hoch

2. Rückwärts „ausfädeln“ und warten

Ziel

Der H soll auf Hör- und/oder Sichtzeichen nach hinten rückwärts gehend „ausfädeln“ und auf Hör- und/oder Sichtzeichen warten, bis sich der HF bei der 3. Markierung aufgestellt hat (mit Blick zum Hund). Sofern der Hund wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- H bleibt bei der 2. Markierung zwischen den Beinen des HF oder geht nach vorne weg
- H wartet nicht an der 2. Markierung, bis er abgerufen wird.

3. Das Abrufen zwischen die Beine des HF

Ziel

Der Hund kommt auf Hör- und/oder Sichtzeichen zum HF, läuft um ihn herum und kommt ihm von hinten zwischen die Beine.

Fehlerhaft

- H kommt nicht
- H umläuft den HF nicht
- H kommt nicht zwischen die Beine des HF
- H kommt beim Abrufen von vorne zwischen die Beine des HF

Punktevergabe

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

Grundsatz

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

Der Fantasie des HF und des H sind keine Grenzen gesetzt.

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

3 Punkte – vorzüglich

- Alle drei Teile fehlerfrei ausgeführt

2 Punkte – sehr gut

- Zwei Teile fehlerfrei ausgeführt

1 Punkte – gut

- Ein Teil fehlerfrei ausgeführt

0 Punkte – mangelhaft

- Keine Übungsteile fehlerfrei
- Überschreitung der Zeitlimite
- Bei mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- H verbeisst sich in einen Teil der Übungsanlage
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage
- HF schreit seinen H an

Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung

H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung.

Überschreitung der Zeitlimite

Wird die Zeitlimite überschritten, werden die bis zu diesem Zeitpunkt fehlerfrei gezeigten Übungsteile bewertet.

1 STANGENLABYRINTH

Beschreibung der Anlage

9 Stangen werden zu einem Dreieck, daneben 8 Stangen zu einem Kreis (\varnothing 3 Schritte), daneben 7 Stangen zu einem offenen „V“ gesteckt entsprechend der Skizze. Abstand von Figur zu Figur ist ein Schritt. Gestartet wird an der linken Seite des Dreiecks. (Fähnchen)

Material

Helfer: 24 unbiegsame Stangen (80-150 cm hoch)
2 Fähnchen (Start und Ziel)

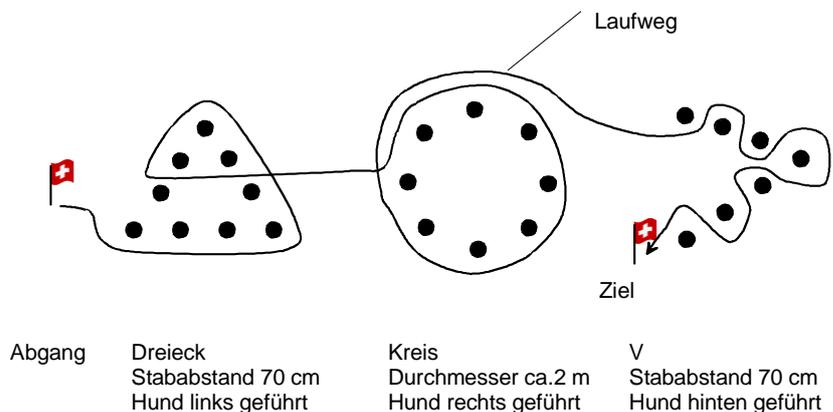
Aufgabe

Start ab Fähnchen mit linksgeführtem H ohne Leine. Der H geht zwischen Stangen und HF um das ganze Dreieck, dann quer durch.

Zwischen dem Dreieck und dem Kreis wechselt der H in fließender Bewegung beim Gehen auf die rechte Seite des HF. Der Kreis wird mit rechtsgeführtem Hund umgangen. Der Hund geht wiederum zwischen Stangen und HF.

Zwischen dem Kreis und dem offenen V wechselt der H hinter den HF. Danach fädelt das Team ein in das offene V gemäss der Skizze. Der H geht hinter dem HF (im Rücken des HF) im Slalom um alle 7 Stangen.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute

Stangenlabyrinth

Aufgabe

Start ab Fähnchen mit linksgeführtem H ohne Leine. Der H geht zwischen Stangen und HF um das ganze Dreieck, dann quer durch.

Zwischen dem Dreieck und dem Kreis wechselt der H in fließender Bewegung beim Gehen auf die rechte Seite des HF. Der Kreis wird mit rechtsgeführtem Hund umgangen. Der Hund geht wiederum zwischen Stangen und HF.

Zwischen dem Kreis und dem offenen V wechselt der H hinter den HF. Danach „fädelt“ das Team ein in das offene V gemäss der Skizze. Der H geht hinter dem HF (im Rücken des HF) im Slalom um alle 7 Stangen.

Bewertung

1. Figur Dreieck

Ziel

Ab dem Abgangspunkt geht der HF mit seinem linksgeführten H der Form des Dreiecks nach und quert es zum Schluss. Danach nimmt er seinen H in fließender Bewegung beim Gehen auf die rechte Seite, bevor das Team mit dem Kreis beginnt.

Fehlerhaft

- Der H läuft nicht auf der linken Seite des HF (kein Fussgehen à la Sport verlangt!)
- Stangen werden touchiert oder der H „fädelt“ bei einer Stange ein
- Der Seitenwechsel wird nicht in fließender Bewegung beim Gehen gezeigt

2. Figur Kreis

Ziel

Der HF führt nun seinen H im Uhrzeigersinn und rechtsgeführt um den Kreis, ohne die Stangen zu touchieren. Danach wechselt er wiederum in fließender Bewegung beim Gehen hinter den HF, bevor das Team mit dem V beginnt.

Fehlerhaft

- H läuft nicht auf der rechten Seite des HF (kein Fussgehen à la Sport verlangt!)
- Stangen werden touchiert oder H „fädelt“ bei einer Stange ein

3. Figur offenes V

Ziel

Der H geht hinter seinem HF im Slalom um alle sieben Stangen.

- H geht nicht HINTER seinem HF mit
- Die 7 Stangen werden vom Team nicht alle korrekt umgangen
- Der HF „fädelt“ zu Beginn von der falschen Seite her ins V ein

2 DETACHIEREN

Beschreibung der Anlage

Im Abstand von 10 Schritten zur Abgangsmarkierung (Fähnchen) wird ein Podest aufgestellt. Neben dem Podest im Abstand von 5 Schritten links und rechts liegt je ein Teppichrest. Weitere drei Schritte hinter dem Podest wird eine Linie am Boden mit Sägemehl markiert.

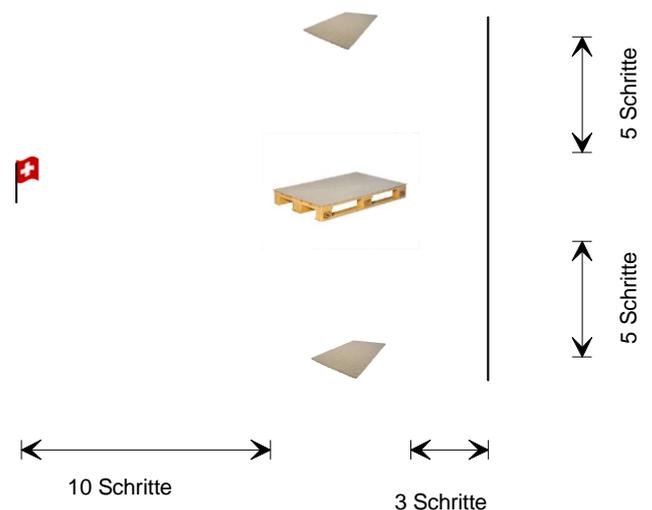
Material

Helfer: Podest ca. 80 x 80 cm. Als Podest können folgende Gegenstände benutzt werden:
 Hürde, Agility-Tisch, ½ Palette, Harass max. 15 cm hoch
 2 Teppichreste ca. 50 x 50 cm
 Sägemehl o.ä., Abgangsmarkierung

Aufgabe

Der Hund wird von der Abgangsmarkierung auf das Podest geschickt. Dort wartet der H in beliebiger Position. Nach drei Sekunden geht der HF an seinem H vorbei zur Markierung und stellt sich mit Front zum H hinter die Linie. Nach drei Sekunden Wartezeit gibt der HF dem H das Zeichen sich nach rechts oder links (vorher vom WKB bestimmt) auf einen Teppich zu verschieben und dort abzuliegen oder abzusetzen. Abschliessend ruft der HF seinen Hund nach 3 Sekunden Wartezeit zu sich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Weiterarbeit nach Fehler	Wenn H direkt zum Teppich geht, darf er auf dem Podest platziert werden und es wird von da weiter gearbeitet. (Punkteabzug)
Zeitlimite	1 Minute

Detachieren

Aufgabe

Der Hund wird von der Abgangsmarkierung auf das Podest geschickt. Dort wartet der H in beliebiger Position. Nach drei Sekunden geht der HF an seinem H vorbei zur Markierung und stellt sich mit Front zum H hinter die Linie. Nach drei Sekunden Wartezeit gibt der HF dem H das Zeichen sich nach rechts oder links (vorher vom WKB bestimmt) auf einen Teppich zu verschieben und dort abzulegen oder abzusitzen. Abschliessend ruft der HF seinen Hund nach 3 Sekunden Wartezeit zu sich.

Bewertung

1. Aufs Podest schicken

Ziel

Von der Abgangsmarkierung wird der Hund auf das Podest geschickt. Dort nimmt der H eine beliebige Position ein und wartet. Sofern der H wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- H läuft nicht zum Podest
- H läuft zu einem Teppich
- H geht vor, besteigt nicht mit allen Pfoten das Podest
- H wartet nicht 3 Sekunden auf dem Podest

2. Detachieren links oder rechts

Ziel

Der H verschiebt sich auf Hör/-und Sichtzeichen des HF auf die gewünschte Seite auf den Teppich, liegt oder sitzt dort ab und wartet ruhig während der 3 Sekunden. Der HF darf sich zum Verschieben frei bewegen hinter der Linie.

Fehlerhaft

- - H berührt den Teppich nicht
- - H nimmt falsche Seite an
- - H wartet weniger als 3 Sekunden in seiner Position ruhig auf dem Teppich

3. Abrufen

Ziel

Nach 3 Sekunden Wartezeit ruft der HF seinen Hund zu sich, ohne dass der HF seinen Standort verlässt.

Fehlerhaft

- H kommt nicht direkt auf Abruf

3 HÜETLISPIEL

Beschreibung der Anlage

6 Hütchen (farbige Pylonen) werden in einem umgekehrten Dreieck gemäss Skizze aufgestellt (3-2-1). Abstand von Pylone zu Pylone sind je vier Schritte. Der Start wird mit einem Fähnchen markiert, 5 Schritte davor. Eine Sägemehllinie markiert den Standort für den HF, 5 Schritte dahinter. Die Hütchen haben zwei verschiedenen Farben. Zum Beispiel sind 3 Hütchen rot und 3 Hütchen gelb. Um jedes Hütchen ist ein Kreis mit einem Durchmesser von ca. 1 m gezeichnet (Sägemehl oder Spray).

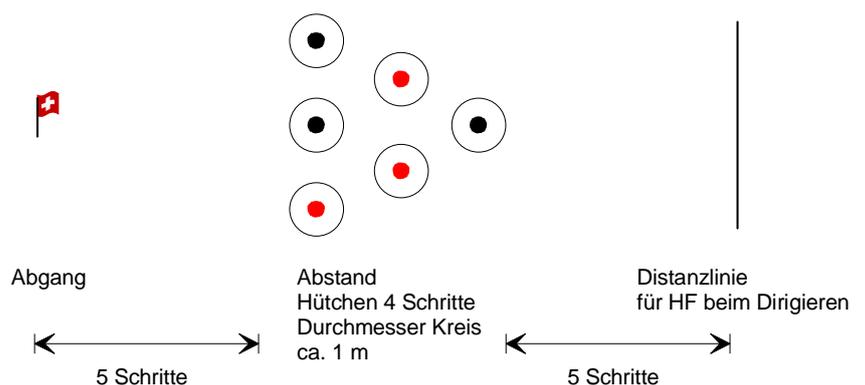
Material

- Helfer: 6 Hütchen (Pylonen)
- Farbband/-Spray o.ä. um Pylonen zu markieren (z.B. 3 rot, 3 gelb)
- 1 Fähnchen
- Sägemehl oder andere Bodenmarkierung

Aufgabe

Der WKB bestimmt vor Arbeitsbeginn die Farbe der Hütchen, mit denen gearbeitet wird (3 Hütchen). Der HF lässt seinen H am Startfähnchen warten und begibt sich zur gegenüberliegenden Linie. Nun „dirigiert“ er seinen H zum ersten Hütchen der gewählten Farbe, dann zum zweiten und zum dritten. Die Reihenfolge ist dem HF überlassen. Der Hund muss jeweils mit zwei Pfoten im oder auf dem Kreis stehen (sitzen ist fehlerhaft). Die Hütchen sind an jedem Wettkampf anders angeordnet, während eines Wettkampfes werden sie jedoch nicht umgetauscht. Dies ist Sache des WKB. Der H bleibt stets 3 Sekunden neben dem Hütchen stehen, bevor die Arbeit weitergeht. Zum Abschluss ruft der HF seinen H zu sich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute

Hütchenspiel

Aufgabe

Der WKB bestimmt vor Arbeitsbeginn die Farbe der Hütchen, mit denen gearbeitet wird (3 Hütchen). Der HF lässt seinen H am Startfähnchen warten und begibt sich zur gegenüberliegenden Linie. Nun „dirigiert“ er seinen H zum ersten Hütchen der gewählten Farbe, dann zum zweiten und zum dritten. Die Reihenfolge ist dem HF überlassen. Der Hund muss jeweils mit zwei Pfoten im oder auf dem Kreis stehen (sitzen ist fehlerhaft). Die Hütchen sind an jedem Wettkampf anders angeordnet, während eines Wettkampfes werden sie jedoch nicht umgetauscht. Dies ist Sache des WKB. Der H bleibt stets 3 Sekunden neben dem Hütchen stehen, bevor die Arbeit weitergeht. Zum Abschluss ruft der HF seinen H zu sich.

Bewertung

Pro korrekt angelaufenes Hütchen gibt es einen Punkt (Reihenfolge unwichtig)

Ziel

Der H lässt sich vom HF mit Sicht- und Hörzeichen zu den gewünschten Hütchen führen, sodass er während mindestens 3 Sekunden mit zwei Pfoten innerhalb des Kreises oder auf dem Kreis steht. Der HF kann sich hinter der Linie fürs „Dirigieren“ frei bewegen.

Fehlerhaft

- Wartet der Hund nicht bei der Abgangsmarkierung, bis der HF sich hinter der gegenüberliegenden Linie bereitgestellt hat, arbeitet der HF von da weg, wo der H sich dann befindet. Es wird ihm von den erreichten Punkten einen Punkt abgezogen.
- H steht nicht mit zwei Pfoten innerhalb oder auf der Kreismarkierung des Hütchens mit der richtigen Farbe
- H steht nicht, sondern sitzt oder liegt beim Hütchen
- H verharrt nicht 3 Sekunden beim gewünschten Hütchen

4 RUNDUM

Beschreibung der Anlage

In einem Kreis von 12 Schritten Durchmesser werden sechs bewegliche Gegenstände aufgestellt. In der Mitte ist ein Startkreis mit einem Durchmesser von 2 Schritten markiert.

Material

Helfer: 1 grosses Tuch und 5 bewegliche Gegenstände, z.B. 6 Plastikblumentöpfe oder Büchsen (werden als Pyramide aufgestellt), Teddybär riesengross, Holzklötze (aufeinandergeschichtet) oder anderes (max. 50x50x100) Sägemehl o.ä.

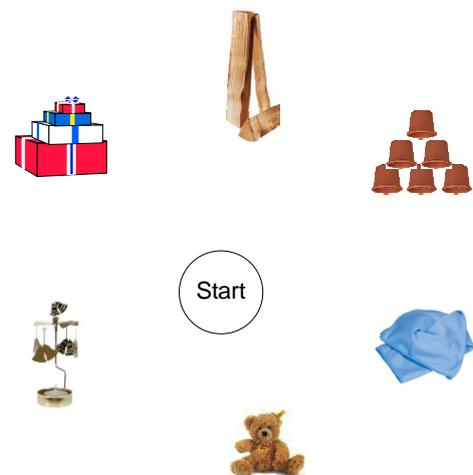
Aufgabe

Das Team startet in der Mitte des Kreises. Drei von den aufgestellten sechs Gegenständen gilt es nun zu umrunden. Nach jeder „Umrundung“ muss der H wieder zum HF zurück. Nichts darf berührt werden. Es darf keine Büchse oder ähnliches fallen und das Tuch darf auch nicht mit den Pfoten betreten werden. Der HF darf den Startkreis nicht übertreten.

Der WKB bezeichnet den ersten zu umlaufenden Gegenstand. Der HF schickt den H um diesen Gegenstand. Hat der H den Gegenstand umrundet und ist auf dem Rückweg zum HF, bezeichnet der WKB den zweiten Gegenstand, der zu umrunden ist. Hat er auch diesen umrundet und ist auf dem Rückweg zum HF bezeichnet der WKB den dritten zu umrundenden Gegenstand.

Umrundet der H den ersten oder den zweiten Gegenstand nicht, kann der HF mit dem Wort „weiter“ den WKB anweisen, den jeweils nächsten Gegenstand anzuweisen.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute



Bewertung Rundum

Rundum

Aufgabe

Das Team startet in der Mitte des Kreises. Drei von den aufgestellten sechs Gegenständen gilt es nun zu umrunden. Nach jeder „Umrundung“ muss der H wieder zum HF zurück. Nichts darf berührt werden. Es darf keine Büchse oder ähnliches fallen und das Tuch darf auch nicht mit den Pfoten betreten werden. Der HF darf den Startkreis nicht übertreten.

Der WKB bezeichnet den ersten zu umlaufenden Gegenstand. Der HF schickt den H um diesen Gegenstand. Hat der H den Gegenstand umrundet und ist auf dem Rückweg zum HF, bezeichnet der WKB den zweiten Gegenstand, der zu umrunden ist. Hat er auch diesen umrundet und ist auf dem Rückweg zum HF bezeichnet der WKB den dritten zu umrundenden Gegenstand.

Umrundet der H den ersten oder den zweiten Gegenstand nicht, kann der HF mit dem Wort „weiter“ den WKB anweisen, den jeweils nächsten Gegenstand anzuweisen.

Bewertung

Pro korrekt umrundeten Gegenstand 1 Punkt

Ziel

Jeder der drei vom Bewerter bestimmten Gegenstände muss korrekt vom H umrundet werden.

Fehlerhaft

- Falscher Gegenstand wird umrundet
- Gegenstand wird nicht vollständig umrundet
- Gleichzeitiges Umrunden von zwei Gegenständen
- Berühren eines Gegenstandes
- HF verlässt den Kreis
- H kommt nicht mit mindestens einem Pfoten zurück in den Kreis zum HF

5 LUEGE- NIMM

Beschreibung der Anlage

Ein Fähnchen markiert den Abgang. In einer Distanz von 5 Schritten steht ein Napf. Nach weiteren 15 Schritten folgt eine Boden-/oder Seitenmarkierung, nach 5 weiteren Schritten ein Zielfähnchen.

Material

Helfer: 2 Fähnchen

Ein Futternapf

Eine Seitenmarkierung (z.B. kleines Fähnchen, Pylone, etc...)

HF: Futter oder Suchgegenstand max. 12x12x10cm oder 20x6x6cm

Aufgabe

Beim Startfähnchen lässt der HF seinen H warten und geht alleine weiter. Er legt Futter oder ein Spielzeug in den Napf und geht weiter bis zum Zielfähnchen. Nun dreht er sich um und nimmt Blickkontakt mit seinem H auf während dreier Sekunden. Er ruft seinen H am Napf vorbei ab und bringt den H dazu auf der Strecke zwischen dem Napf und der Seitenmarkierung innezuhalten. (Platz, Steh, Sitz, Warten....) Nach wiederum drei Sekunden Blickkontakt wird der H zurück zum Napf geschickt, wo er den Ball holen muss (oder das Futter frisst) und anschliessend auf direktem Weg zum HF zurückkommt.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Zeitlimite

1 Minute, ab Start bei Markierung bis zurück beim HF

Luege - Nimm

Aufgabe

Beim Startfährnchen lässt der HF seinen H warten und geht alleine weiter. Er legt Futter oder ein Spielzeug in den Napf und geht weiter bis zum Zielfährnchen. Nun dreht er sich um und nimmt Blickkontakt mit seinem H auf während dreier Sekunden. Er ruft seinen H am Napf vorbei ab und bringt den H dazu auf der Strecke zwischen dem Napf und der Seitenmarkierung innezuhalten. (Platz, Steh, Sitz, Warten....) Nach wiederum drei Sekunden Blickkontakt wird der H zurück zum Napf geschickt, wo er den Ball holen muss (oder das Futter frisst) und anschliessend auf direktem Weg zum HF zurückkommt.

Bewertung

1. Warten, Blickkontakt und abrufen

Ziel

H wartet ruhig am Abgang, wenn der HF sich entfernt. Sofern der H wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln. H hält den Blickkontakt mit HF während dreier Sekunden. Auf Abruf des HF kommt der H und läuft am Napf vorbei.

Fehlerhaft

- H wartet nicht
- H hält Blickkontakt nicht während dreier Sekunden
- H kommt nicht, läuft nicht am Napf vorbei
- H geht zum Napf (unwichtig, ob er etwas nimmt oder nicht)

2. Stoppen, Blickkontakt

Ziel

Auf der Strecke zwischen Napf und Seitenmarkierung stoppt der HF seinen H (mit oder ohne Spielzeug im Fang oder Futter im Bauch – hier wird nur das Stoppen bewertet). Der H verharrt 3 Sekunden ruhig und hält Blickkontakt mit dem HF

Fehlerhaft

- H stoppt nicht
- H stoppt vor dem Napf oder nach der Seitenmarkierung
- H verharrt keine drei Sekunden
- H hält den Blickkontakt nicht während dreier Sekunden

3. Zurückschicken und herankommen

Ziel

Auf Anweisung des HF wird der H zurück zum Napf geschickt, um dort den Ball zu holen (oder das Futter zu fressen). Dann kommt der H mit dem Spielzeug im Fang (oder Futter im Bauch) zum HF (fallen lassen des Spielzeugs ist erlaubt).

Fehlerhaft

- H geht nicht mehr zurück zum Napf (auch zum schon evtl. geleerten)
- H startet vorzeitig
- H frisst nicht / bringt das Spielzeug nicht zurück
- H gibt das Spielzeug nicht aus

Punktevergabe

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

Grundsatz

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

Der Fantasie des HF und des H sind keine Grenzen gesetzt.

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

3 Punkte – vorzüglich

- Alle drei Teile fehlerfrei ausgeführt

2 Punkte – sehr gut

- Zwei Teile fehlerfrei ausgeführt

1 Punkte – gut

- Ein Teil fehlerfrei ausgeführt

Punkte – mangelhaft

- Keine Übungsteile fehlerfrei
- Bei mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- H verbeisst sich in einen Teil der Übungsanlage
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage
- HF schreit seinen H an

Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung

H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung.

Überschreitung der Zeitlimite

Wird die Zeitlimite überschritten, werden die bis zu diesem Zeitpunkt fehlerfrei gezeigten Übungsteile bewertet.

1 AUF PALETTE PIROUETTE DREHEN

Beschreibung der Anlage

Ein flaches Podest (Palette) liegt ca. 7 Schritte vom Abgangspunkt auf dem Boden. Ein Meter vor dem Podest ist eine Begrenzungslinie für den HF markiert.

Material

Helfer Abgangsmarkierung (Pylone, Fähnchen, Sägemehl, Markierungskreide).
 Palette min. 60x80 cm, max. 80 x 100 cm. Flacher Belag (Holz, Teppich oder rutschfester Kunststoff). Für kleine H auf niedere Palettenhöhe achten!

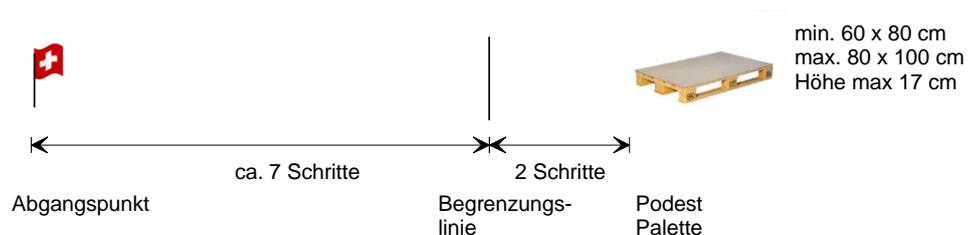
Aufgabe

Der HF lässt den H beim der Abgangspunkt warten (ohne Hörzeichen) und geht zur Begrenzungslinie. Er winkt den Hund zu sich und weist ihn an, auf das Podest zu steigen (mit allen 4 Pfoten) und auf dem Podest eine Pirouette nach links (360°) zu drehen, anschliessend eine Pirouette nach rechts (die Reihenfolge rechts-links oder links-rechts ist dem HF frei gestellt).

Dann lässt der HF den H auf dem Podest warten (ohne Hörzeichen), geht zum Abgangspunkt zurück und winkt den H zu sich.

Der HF führt seinen H rein körpersprachlich, ohne Hörzeichen und ohne Berühren. Auch für das Wartenlassen und Zusichwinken ist kein Hörzeichen erlaubt.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Keine

Weiterarbeit nach Fehler

Steigt der H während der ersten Pirouette vom Podest, darf er (rein körpersprachlich) auf das Podest zurückgeführt werden und die zweite Pirouette zeigen.

Steigt der H während der zweiten Pirouette vom Podest, darf er (rein körpersprachlich) auf das Podest zurückgeführt, warten gelassen und zurückgewinkt werden.

Zeitlimite

1 Minute

Auf Palette Pirouette drehen

Aufgabe

Der HF lässt den H beim der Abgangspunkt warten (ohne Hörzeichen) und geht zur Begrenzungslinie. Er winkt den Hund zu sich und weist ihn an, auf das Podest zu steigen (mit allen 4 Pfoten) und auf dem Podest eine Pirouette nach links (360°) zu drehen, anschliessend eine Pirouette nach rechts (die Reihenfolge rechts-links oder links-rechts ist dem HF frei gestellt).

Dann lässt der HF den H auf dem Podest warten (ohne Hörzeichen), geht zum Abgangspunkt zurück und winkt den H zu sich.

Der HF führt seinen H rein körpersprachlich, ohne Hörzeichen und ohne Berühren. Auch für das Wartenlassen und Zusichwinken ist kein Hörzeichen erlaubt.

Bewertung

1. Warten, aufs Podest steigen und zurückwinken

Ziel

H wartet am Abgang bei Arbeitsbeginn und steigt auf das Podest - wartet auf dem Podest bei Arbeitsende ruhig auf das Zeichen des HF und kommt auf dieses Zeichen zum HF zurück.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- Steigt nicht aufs Podest
- H wartet nicht

2. Pirouette rechts herum (Reihenfolge unwichtig)

Ziel

Der H dreht sich einmal rechts um 360° (im Uhrzeigersinn), ohne das Podest zu verlassen.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- Dreht nicht um 360°
- H verlässt das Podest (steht mit einer oder mehreren Pfoten neben das Podest)

3. Pirouette links herum (Reihenfolge unwichtig)

Ziel

Der H dreht sich einmal links um seine eigene Achse (im Gegenuhrzeigersinn), ohne das Podest zu verlassen.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
 - Dreht nicht um 360°
- H verlässt das Podest (steht mit einer oder mehreren Pfoten neben das Podest)

Anmerkung

Ein zweimaliges Drehen in dieselbe Richtung wird nicht bestraft, gilt aber nur für eine Richtung.

2 AUTOPNEU UMKREISEN MIT VORDERPFOTEN AUF DEM PNEU

Beschreibung der Anlage

Ein Autopneu liegt auf dem Boden.

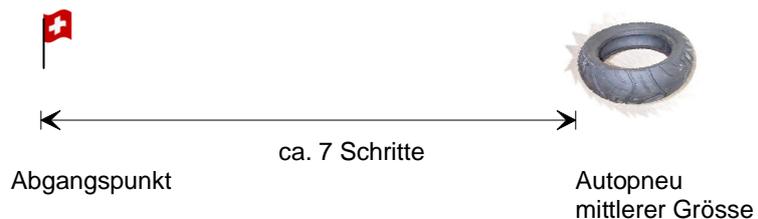
Material

Helfer: Abgangsmarkierung, Autopneu mittlerer Grösse.

Aufgabe

Der HF führt den H vom Abgang zum Autopneu. Dort steigt der H mit den Vorderpfoten auf den Pneu und umgeht den Pneu links oder rechts, immer mit den Vorderpfoten auf dem Pneu, Hinterpfoten auf dem Boden ausserhalb vom Pneu. Hat der H den Pneu vollständig umrundet (Vorderpfoten und Hinterpfoten haben einen Kreis von 360 Grad vollzogen), führt der HF den H zum Abgangspunkt zurück.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Steigt der H in der ersten Hälfte (erste 180°) vom Pneu, darf er weiterarbeiten und die zweite Hälfte (zweite 180°) zeigen. Erste Hälfte wird als fehlerhaft bewertet.
Steigt er in der zweiten Hälfte vom Pneu, wird nur die erste Hälfte gewertet, falls diese fehlerfrei war.

Zeitlimite 1 Minute

Autopneu umkreisen mit Vorderpfoten auf dem Pneu

Aufgabe

Der HF führt den H vom Abgang zum Autopneu. Dort steigt der H mit den Vorderpfoten auf den Pneu und umgeht den Pneu links oder rechts, immer mit den Vorderpfoten auf dem Pneu, Hinterpfoten auf dem Boden ausserhalb vom Pneu. Hat der H den Pneu vollständig umrundet (Vorderpfoten und Hinterpfoten haben einen Kreis von 360 Grad vollzogen), führt der HF den H zum Abgangspunkt zurück.

Bewertung

1. Zum Pneu gehen und auf den Pneu steigen

Ziel

H geht mit HF (ohne Leine) zum Pneu und steigt dort mit den Vorderpfoten auf den Pneu. H geht nach der Arbeit mit dem HF zurück zum Abgang.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Berührung
- H steigt mit Vorderpfoten nicht auf den Pneu
- H geht nicht mit dem HF zum Abgangspunkt zurück

2. Umkreisen des Pneus: erste Hälfte

Ziel

H umgeht die erste Hälfte des Pneu (180°) links oder rechts, immer mit den Vorderpfoten auf dem Pneu, Hinterpfoten auf dem Boden. Der HF darf stehen, wo und sich bewegen wie er will, den H aber nicht berühren.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Berührung
- H verlässt den Pneu mit den Vorderpfoten (steht mit einer oder beiden Pfoten neben den Pneu)

3. Umkreisen des Pneus: zweite Hälfte

Ziel

H umgeht die zweite Hälfte des Pneu (180°) links oder rechts, immer mit den Vorderpfoten auf dem Pneu, Hinterpfoten auf dem Boden. Der HF darf stehen, wo und sich bewegen wie er will, den H aber nicht berühren.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Berührung
- H verlässt den Pneu mit den Vorderpfoten (steht mit einer oder beiden Pfoten neben den Pneu)

3 DURCH HULAHOOPREIF SPRINGEN UND ZURÜCK

Beschreibung der Anlage

7 Schritte vom Abgangspunkt entfernt liegt ein Hulahoopreifen am Boden. Der HF nimmt den Reifen und hält ihn mit beiden Händen senkrecht auf Brusthöhe seines Hundes vor sich und ist seitlich um 90 Grad von seinem H abgewendet. Zur Stabilisierung des Reifs darf dieser zusätzlich mit den Beinen (Knien) fixiert werden.

Material

Helfer: Abgangsmarkierung (Pylone, Fähnchen, Sägemehl, Markierungskreide, o.ä.).
Hulahoopreifen, Mindestdurchmesser 80 cm

Aufgabe

H wartet am Abgangspunkt vor dem HF auf das Startkommando. Dann springt er durch den Reif, läuft hinten um den HF herum und springt zum zweiten Mal durch den Reif. Nun stoppt der HF den H und weist ihn an, die Laufrichtung zu ändern und wiederum durch den Reif zu springen (andere Richtung), wieder hinten um den HF herum zu laufen und nochmals durch den Ring zu springen. Der HF hat immer beide Hände am Reif und bleibt während der Arbeit des H an Ort. Der Reif muss mindestens auf Brusthöhe des H gehalten werden. Nach der Arbeit kommt der H zum HF.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen Unbegrenzt, Hände bleiben am Ring

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Springt der H nur einmal durch den Reif und kehrt zu früh, muss der HF den 3. Teil der Arbeit (Sprünge in Richtung B) beginnen. Ein mehrmaliges Ansetzen für dieselbe Arbeit ist nicht erlaubt.

Zeitlimite 1 Minute bis nach dem 4. Sprung

Durch Hulahoopreif springen und zurück

Aufgabe

H wartet am Abgangspunkt vor dem HF auf das Startkommando. Dann springt er durch den Reif, läuft hinten um den HF herum und springt zum zweiten Mal durch den Reif. Nun stoppt der HF den H und weist ihn an, die Laufrichtung zu ändern und wiederum durch den Reif zu springen (andere Richtung), wieder hinten um den HF herum zu laufen und nochmals durch den Ring zu springen. Der HF hat immer beide Hände am Reif und bleibt während der Arbeit des H an Ort. Der Reif muss mindestens auf Brusthöhe des H gehalten werden. Nach der Arbeit kommt der H zum HF und lässt sich anleinen.

Bewertung

1. Warten bis zum Abruf und kommen zum HF nach Beendigung der Arbeit

Ziel

Der H wartet am Abgang, bis sich der HF mit dem Reif bereitgestellt hat.
H kommt auf Abruf nach Beendigung der Arbeit zum HF.

Fehlerhaft

- H wartet nicht
- H kommt nicht (sowohl beim Beginn wie beim Abschluss)

2. Sprünge in Richtung A

Ziel

H springt durch den Reif, läuft hinten um den HF herum und springt ein zweites Mal durch den Reif. Ein Berühren des Reifes durch den H beim Durchspringen wird nicht betrafft.

Fehlerhaft

- Reif wird zu tief gehalten
- Reif wird nicht mit beiden Händen gehalten
- H springt nicht zweimal in dieser Richtung durch den Reif
- H läuft nicht hinter dem HF durch
- HF bewegt sich = verlässt den Standort

3. Sprünge in Richtung B

Ziel

H stoppt (aufs Hörzeichen oder von alleine) nach dem zweiten Sprung, kehrt und springt von der andern Seite durch den Reif, läuft wiederum hinter dem HF durch und springt zum zweiten Mal in dieser Richtung durch den Reif. Ein Berühren des Reifes durch den H beim Durchspringen wird nicht betrafft.

Fehlerhaft

- H kehrt nicht, wechselt die Laufrichtung nicht
- Reif wird zu tief gehalten
- Reif wird nicht mit beiden Händen gehalten
- H springt nicht zweimal in dieser Richtung durch den Reif
- H läuft nicht hinter dem HF durch
- HF bewegt sich = verlässt den Standort

4 RÜCKWÄRTS AUF EIN PODEST

Beschreibung der Anlage

Abgangsviereck (2 m x 2 m), anschliessende, mit Bändern begrenzte Strasse, 5 Schritte lang, 1m breit bis zum Podest, Bänder max. bis 10 cm über Boden.

Material

Helfer: Abgangsmarkierung (Sägemehl, Markierungskreide).

Begrenzungsband für die „Strasse“ mit Befestigungspfosten

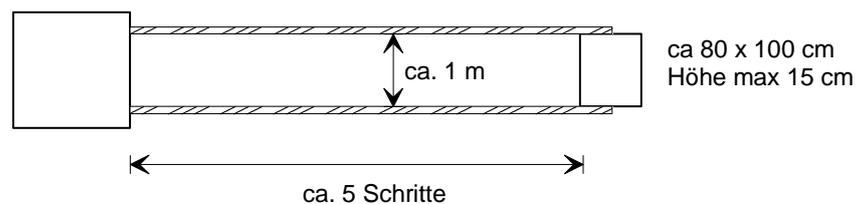
Palette ca. 80 x 100 cm max. 15 cm hoch. Flacher Belag (Holz, Teppich oder rutschfester Kunststoff).

HF: Halsband (zusätzlich zum Brustgeschirr), aus dem/in das der Hund ohne Öffnen eines Verschlusses schlüpfen kann.

Aufgabe

Der HF führt seinen H in die gewünschte Stellung (diese kann frontal sein, aber auch seitliche oder leicht verschobene frontale Stellung ist erlaubt). Kauern des HF ist erlaubt. Der HF lässt den H warten und greift dann mit beiden Händen ans Halsband. Der Hund wartet weiter bis ihn der HF nach ca. einer Sekunde anweist, rückwärts gehend aus dem Halsband zu schlüpfen, in einem Fluss weiter rückwärts innerhalb der „Strasse“ bis zum Podest zu gehen und rückwärts auf dieses hoch zu steigen. Dort wartet er für 3 Sekunden, bevor ihn der HF zurück in das Abgangsviereck abrufen. Dort angekommen schlüpft der H bis mindestens auf Stirnhöhe selbstständig in das vom HF ruhig (bewegungslos) gehaltene Halsband. Der HF stülpt das Halsband alsdann dem H über die Ohren. Der H darf natürlich auch selber ganz ins Halsband schlüpfen.

Skizze der Anlage



Abgangs-
viereck
2 m x 2 m

Bänder zur seitlichen
Begrenzung der Strasse
max. bis 10 cm über Boden

Podest
Palette

Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler

Geht der H nicht bis zum Podest oder nicht auf das Podest, so kann ihn der HF von jedem beliebigen Punkt aus ins Halsband abrufen

Zeitlimite

1 Minute

Rückwärts auf ein Podest

Aufgabe

Der HF führt seinen H in die gewünschte Stellung (diese kann frontal sein, aber auch seitliche oder leicht verschobene frontale Stellung ist erlaubt). Kauern des HF ist erlaubt. Der HF lässt den H warten und greift dann mit beiden Händen ans Halsband. Der Hund wartet weiter bis ihn der HF nach ca. einer Sekunde anweist, rückwärts gehend, aus dem Halsband zu schlüpfen, in einem Fluss weiter rückwärts innerhalb der „Strasse“ bis zum Podest zu gehen und rückwärts auf dieses hoch zu steigen. Dort wartet er für 3 Sekunden, bevor ihn der HF zurück in das Abgangsviereck abrufft. Dort angekommen schlüpft der H bis mindestens auf Stirnhöhe selbstständig in das vom HF ruhig (bewegungslos) gehaltene Halsband. Der HF stülpt das Halsband alsdann dem H über die Ohren. Der H darf natürlich auch selber ganz ins Halsband schlüpfen.

Bewertung

1. Aufstellen des H in gewünschte Stellung, herausschlüpfen aus dem Halsband, hineinschlüpfen ins Halsband.

Ziel

Der H kommt in die gewünschte Stellung, wartet und schlüpft auf Anweisung des HF rückwärts aus dem Halsband, das vom HF ruhig gehalten wird. H kommt auf Abruf zum HF und schlüpft bis mindestens auf Stirnhöhe ins ruhig gehaltene Halsband.

Fehlerhaft

- H kommt nicht in die gewünschte Stellung
- Einflussnahme auf den H durch Berührung für Einnahme der gewünschten Stellung
- Hund weicht bei Berührung des HF zurück, wenn dieser ans Halsband greift (meiden)
- H schlüpft vor dem Hörzeichen aus dem Halsband (wartet nicht aufs Hörzeichen)
- H schlüpft nicht aus dem Halsband / HF zieht dem H das Halsband ab
- H kommt nicht zurück
- H schlüpft nicht ins Halsband bis Stirnhöhe / HF stülpt dem H das Halsband über

2. Rückwärts gehen

Ziel

H geht rückwärts innerhalb der „Strasse“ bis zum Podest (ein Korrigieren durch Heranrufen des H bis vor das Abgangsviereck ist erlaubt und wird nicht bestraft).

Fehlerhaft

- H übertritt das Begrenzungsband mit einer Pfote (ein Berühren und/oder Drauftreten auf das Band wird nicht bestraft)
- H dreht sich und geht vorwärts zum Podest
- H erreicht das Podest nicht

3. Rückwärts auf das Podest steigen

Ziel

H klettert rückwärts auf das Podest und verharrt dort für 3 Sekunden in beliebiger Stellung.

Fehlerhaft

- H klettert nicht rückwärts auf das Podest
- H wartet nicht 3 Sekunden mit allen vier Pfoten auf dem Podest

5 3 FREI WÄHLBARE KUNSTSTÜCKE

Material

HF: Der HF ist selbst für das nötige Material besorgt.

Aufgabe

Der HF zeigt drei verschiedene Kunststücke mit seinem H, die dieser gerne ausführt, sei dies Häuschen, Vorderkörpertiefstellung, robben, auf den Hinterbeinen gehen, etwas Spezielles im Fang tragen oder bringen, dem HF in die Arme springen, ... Der Fantasie des HF sind dabei keine Grenzen gesetzt. Der H soll sich dabei jedoch nicht gefährden, er soll nicht überdrehen und er soll Spass haben am Kunststück.

Der HF teilt dem Bewerter mit, was sein H anschliessend vorführen soll. Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt, nicht jedoch Anfassen des H (Ausnahme, wenn die Berührung zur Aufgabe gehört, wie dem HF in die Arme springen).

H darf nicht verkleidet werden. Aufgaben (auch Teile davon) aus dem Reglement, auch wenn sie nicht verlangt werden am jeweiligen Wettkampf, dürfen nicht als Kunststück gezeigt werden.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Zeitlimite 1 Minute

Folgende Übungen gelten auf dieser Stufe nicht als Kunststück:

- Einfaches Pfötchen geben
- Rugeli (sich über den Rücken drehen)
- Pirouette (sich um die eigene Achse drehen)
- Laut geben (analog PO-Prüfungen)
- Hund spielt tot („Päng“)

Bewertung 3 frei wählbare Kunststücke

Jedes angekündigte und gezeigte Kunststück entspricht einer Teilaufgabe und wird einzeln bewertet.

Punktevergabe

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

Grundsatz

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

Der Fantasie des HF und des H sind keine Grenzen gesetzt.

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

3 Punkte – vorzüglich

- Alle drei Teile fehlerfrei ausgeführt

2 Punkte – sehr gut

- Zwei Teile fehlerfrei ausgeführt

1 Punkte – gut

- Ein Teil fehlerfrei ausgeführt

Punkte – mangelhaft

- Keine Übungsteile fehlerfrei
- Bei mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- H verbeisst sich in einen Teil der Übungsanlage
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage
- HF schreit seinen H an

Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung

H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung.

Überschreitung der Zeitlimite

Wird die Zeitlimite überschritten, werden die bis zu diesem Zeitpunkt fehlerfrei gezeigten Übungsteile bewertet.

1 SCHLÜSSELBUND VERLOREN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Quadrat von 12 x 12 Schritten mit Plastikbändern markiert. Das Gras im Quadrat sollte nicht allzu kurz gemäht sein, so dass ein Schlüsselbund leicht versteckt werden kann.

Markierung etwa 7 Schritte ausserhalb des Quadrates.

Material

Helfer: Plastikbänder, 4 Pflöcke oder Zeltheringe, woran die Bänder in den Ecken befestigt und gespannt werden können. Höhe der Bänder ab Boden circa 10cm.

Markierfarbe oder Sägemehl o.ä.

HF: Schlüsselbund

Grösse des Schlüsselbundes:

4-6 Schlüssel plus ein Anhänger, total nicht grösser als 12 x 6 x 3 cm,
keine leuchtenden Farben!

Beispiel Schlüsselbund

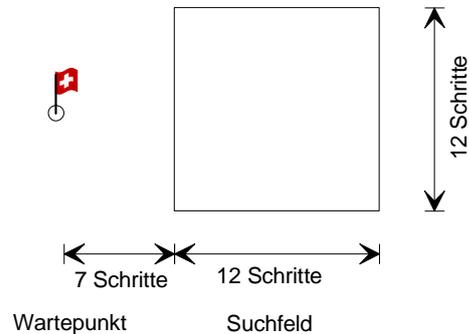


Aufgabe

Der HF steht mit dem H etwa 7 Schritte ausserhalb des markierten Quadrates bei der Markierung und übergibt dem WKB den Schlüsselbund. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H 7 Schritte ausserhalb des Quadrates, so dass er nicht erkennen kann, wo der WKB den Schlüsselbund innerhalb des Quadrates versteckt. Der WKB sucht sich eine Stelle, wo er den Schlüsselbund so gut als möglich unsichtbar verstecken kann. Falls der H zusehen sollte, täuscht der WKB an einigen Stellen ein Verstecken an. Dann begibt er sich zum HF. Dieser leint seinen H ab und schickt ihn ins Quadrat suchen zu gehen. Der HF darf sich ausserhalb des Quadrates frei bewegen, aber keinen Schritt ins Quadrat setzen. Der H soll den Schlüsselbund anzeigen und dort bleiben oder aber bringen. Die Art der Anzeige ist frei. Beim Bringen soll der H den Gegenstand zum HF bringen. Falls er an Ort und Stelle anzeigt, meldet der HF dem WKB die Anzeige und geht zu seinem H, der beim Schlüsselbund verharrt, bis der HF dort ist. Der HF hebt den Gegenstand auf. Dort leint er seinen H wieder an.

H muss im Bereich von etwa 5 m ums Quadrat bleiben.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute (Zeit läuft, sobald der H die Markierung verlässt und dauert solange bis der HF den Schlüsselbund in den Händen hält)

Schlüsselbund verloren

Aufgabe

Der HF steht mit dem H etwa 7 Schritte ausserhalb des markierten Quadrates bei der Markierung und übergibt dem WKB den Schlüsselbund. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H 7 Schritte ausserhalb des Quadrates, so dass er nicht erkennen kann, wo der WKB den Schlüsselbund innerhalb des Quadrates versteckt. Der WKB sucht sich eine Stelle, wo er den Schlüsselbund so gut als möglich unsichtbar verstecken kann. Falls der H zusehen sollte, täuscht der WKB an einigen Stellen ein Verstecken an. Dann begibt er sich zum HF. Dieser leint seinen H ab und schickt ihn ins Quadrat suchen zu gehen. Der HF darf sich ausserhalb des Quadrates frei bewegen, aber keinen Schritt ins Quadrat setzen. Der H soll den Schlüsselbund anzeigen und dort bleiben oder aber bringen. Die Art der Anzeige ist frei. Beim Bringen soll der H den Gegenstand zum HF bringen. Falls er an Ort und Stelle anzeigt, meldet der HF dem WKB die Anzeige und geht zu seinem H, der beim Schlüsselbund verharrt, bis der HF dort ist. Der HF hebt den Gegenstand auf. Dort leint er seinen H wieder an.

H muss im Bereich von etwa 5 m ums Quadrat bleiben.

Bewertung

1. Suchen

Ziel

H sucht während der ganzen Zeit, bis er gefunden hat oder die Zeit abgelaufen ist.
(Achtung: Es gibt ganz unterschiedliche Suchstile je nach Rasse und Individuum!
Der Suchstil - langsam oder schnell, hohe oder tiefe Nase - wird nicht bewertet.)

Fehlerhaft

- H löst sich nicht vom HF
- H bleibt - ohne gefunden zu haben - stehen, liegen oder sitzen während mehr als etwa 10 Sek.
- H schaut HF, WKB, andere Menschen, Hunde oder Dinge an während mehr als etwa 10 Sek.
- H gräbt, maust, wälzt sich, ... macht deutlich etwas anderes als suchen während mehr als etwa 10 Sek.
- Hund verlässt den Suchbereich (geht weiter als etwa 5 m ausserhalb des Suchfeldes).

2. Finden des Gegenstandes

Ziel

H findet den Schlüsselbund, so dass der WKB dies dem H ansieht.
(Der H muss nur finden, nicht anzeigen oder bringen, um diesen Punkt zu erhalten!)

Fehlerhaft

- H findet nicht.

3. Anzeigen / Bringen

Ziel

H bringt den Schlüsselbund zum HF (fallen lassen erlaubt) oder zeigt den Schlüsselbund an mit Bellen, Umkreisen, Stehen, Liegen, Sitzen, Anstupfen (auch im Wechsel erlaubt), bis der HF bei ihm angekommen ist.

Fehlerhaft

- H bringt den Gegenstand nicht zum HF oder zeigt ihn nicht korrekt an:
- Bringen:
 - Bringt nur eine Teilstrecke, lässt dann liegen und ist nicht dazu zu bewegen, ihn in der Zeitlimite zum HF zu bringen.
 - Bringt Schlüsselbund zum HF, aber gibt ihn nicht aus.
- Anzeigen:
Zeigt an, aber läuft davon, bevor HF beim H ankommt (HF darf H auffordern, dort zu bleiben oder wieder hinzugehen).

2 HAUFEN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Sägemehlquadrat o.ä. von 2 x 2 m markiert. 15 Schritte von diesem Quadrat entfernt, liegen 8 Gegenstände auf einem Haufen hinter einer Linie von 2m Länge.

Material

Helfer: 8 fremde Spielgegenstände (nicht nach Futter riechend, nicht tönend, Spielgegenstände verschiedener Art), Sägemehl o.ä. zur Markierung

HF: 1 persönlicher Suchgegenstand (ohne Futter)

Grösse der Spielgegenstände des Helfers und Suchgegenstand des HF
Maximal 12x12x10cm oder 20x6x6cm

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H in das markierte Quadrat. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom Hund und geht zum Haufen der Fremdgegenstände. Dort legt er seinen persönlichen Suchgegenstand neben den Haufen und kehrt zum H ins Quadrat zurück. Dann werden vom WKB die 8 Fremdgegenstände über den persönlichen Suchgegenstand platziert, so dass der Haufen der fremden Spielgegenstände den HF-Suchgegenstand bedeckt.

Der H muss seinen persönlichen Suchgegenstand hervorsuchen und in das markierte Quadrat zum HF bringen. Die Art des Bringens ist frei. Der HF darf das Quadrat nicht verlassen.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für die Auswahl)
Hörzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für die Auswahl)
Zeitlimite	1 Minute ab Schicken des H zum Haufen

Haufen

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H in das markierte Quadrat. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom Hund und geht zum Haufen der Fremdgegenstände. Dort legt er seinen persönlichen Suchgegenstand neben den Haufen und kehrt zum H ins Quadrat zurück. Dann werden vom WKB die 8 Fremdgegenstände über den persönlichen Suchgegenstand platziert, so dass der Haufen der fremden Spielgegenstände den HF-Suchgegenstand bedeckt.

Der H muss seinen persönlichen Suchgegenstand hervorsuchen und in das markierte Quadrat zum HF bringen. Die Art des Bringens ist frei. Der HF darf das Quadrat nicht verlassen.

Bewertung

1. Warten und zum Haufen gehen

Ziel

H wartet im Quadrat, bis der HF wieder zurück im Quadrat ist.
H geht zum Haufen, nachdem der HF zurück im Quadrat war.

Fehlerhaft

- H verlässt Quadrat vorzeitig.
- H geht nicht zum Haufen.

2. Suchen

Ziel

H sucht im Haufen nach seinem Gegenstand.

Fehlerhaft

- H befindet sich beim Haufen, aber sucht nicht nach seinem Gegenstand.
- H nimmt fremden Gegenstand.
- H nimmt mehrere Gegenstände, egal welche.
- HF beeinflusst H, damit H seinen Suchgegenstand heraus sucht (Aus! Nein! Tausch! Etc.)

3. Bringen (hier wird nur bewertet, wie der H bringt, nicht was er bringt!)

Ziel

H bringt den Gegenstand, für den er sich entschieden hat, zum HF ins Quadrat (fallen lassen erlaubt). Falls er mehrere in den Fang nimmt, reicht es, wenn er einen davon bis zum H ins Quadrat bringt, auch wenn er die andern unterwegs fallen lässt.

Fehlerhaft

- H bringt den Gegenstand nicht zum HF ins Quadrat.
- H bringt den Gegenstand, aber lässt nicht aus.
- H bringt keinen Gegenstand.

3 SUCHEN VON ZWEI PERSÖNLICHEN SUCHGEGENSTÄNDEN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Sägemehlquadrat o.ä. von 2 x 2 m markiert. 30 Schritte von diesem Quadrat entfernt befinden sich 4 Versteckmöglichkeiten für einen persönlichen Suchgegenstand, z.B. Gebüsch, Baum, Grasbüschel, Röhren o.ä.

Material

Helfer: Geeignete Anlage, Sägemehl zur Markierung, Abtrennungszaun gegenüber andern Arbeitsplätzen z.B. mit Schafsaun o.ä.

HF: 2 persönliche Suchgegenstände

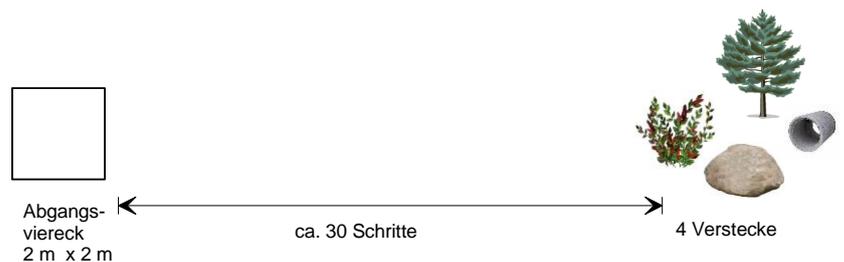
Grösse Suchgegenstände: Maximal 12x12x10cm oder 20x6x6cm.

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H ins markierte Quadrat. Der HF übergibt dem WKB seine persönlichen Suchgegenstände. Der WKB entfernt sich auf Sicht, 30 Schritte vom HF und vom H. Dort geht er von einem vorbereiteten Versteck zum anderen und bückt sich bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal den Suchgegenstand ablegen würde. Hinter den von ihm ausgewählten Verstecken, platziert er je einen Suchgegenstand tatsächlich.

Darauf kehrt er auf direktem Weg zum HF und H zurück. Der H muss seine persönlichen Suchgegenstände suchen gehen und in das markierte Quadrat zum HF bringen – oder an Ort und Stelle deutlich anzeigen (verbellen, umkreisen, stehen, liegen, sitzen). Die Art des Bringens oder Anzeigens ist frei. Zeigt der H den Suchgegenstand an, begibt sich der HF zum H, hebt den Suchgegenstand auf und begibt sich mit seinem H und dem Gegenstand in das markierte Quadrat zurück. Dann schickt der HF seinen H zum Suchen des zweiten Suchgegenstandes. Die Arbeit ist mit dem Bringen ins Quadrat beendet. Falls der H anzeigt, ist die Arbeit bei der zweiten Anzeige mit der Ankunft des HF beendet.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Zweiter Neuanfang

Nein. Kehrt der H vor Beendigung der Aufgabe und ohne Gegenstand/Anzeige ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet

Zeitlimite

1 Minute, ab Start des H aus dem Quadrat

Falls der H anzeigt, Zeit stoppen bei zweiter Anzeige, wenn der HF beim H ankommt

Suchen von zwei persönlichen Suchgegenständen

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H ins markierte Quadrat. Der HF übergibt dem WKB seine persönlichen Suchgegenstände. Der WKB entfernt sich auf Sicht, 30 Schritte vom HF und vom H. Dort geht er von einem vorbereiteten Versteck zum anderen und bückt sich bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal den Suchgegenstand ablegen würde. Hinter den von ihm ausgewählten Verstecken, platziert er je einen Suchgegenstand tatsächlich.

Darauf kehrt er auf direktem Weg zum HF und H zurück. Der H muss seine persönlichen Suchgegenstände suchen gehen und in das markierte Quadrat zum HF bringen – oder an Ort und Stelle deutlich anzeigen (verbellen, umkreisen, stehen, liegen, sitzen). Die Art des Bringens oder Anzeigens ist frei. Zeigt der H den Suchgegenstand an, begibt sich der HF zum H, hebt den Suchgegenstand auf und begibt sich mit seinem H und dem Gegenstand in das markierte Quadrat zurück. Dann schickt der HF seinen H zum Suchen des zweiten Suchgegenstandes. Die Arbeit ist mit dem Bringen ins Quadrat beendet. Falls der H anzeigt, ist die Arbeit bei der zweiten Anzeige mit der Ankunft des HF beendet.

Bewertung

1. Suchen

Ziel

H sucht während der ganzen Zeit intensiv.

(Achtung: Es gibt ganz unterschiedliche Suchstile je nach Rasse und Individuum!

Der Suchstil - langsam oder schnell, hohe oder tiefe Nase - wird nicht bewertet.)

Fehlerhaft

- H löst sich nicht vom HF
- H bleibt - ohne etwas gefunden zu haben - stehen, liegen oder sitzen während mehr als 10 Sek.
- H schaut HF, WKB, andere Menschen, Hunde oder Dinge an während mehr als 10 Sek.
- H gräbt, maust, wälzt sich, ... macht deutlich etwas anderes als suchen während mehr als etwa 10 Sek.

2. Finden und Bringen/Anzeigen des ersten Suchgegenstandes (Reihenfolge unwichtig)

Ziel

H findet den Suchgegenstand und bringt ihn zum HF ins Quadrat (fallen lassen erlaubt) oder zeigt ihn an mit Bellen, Umkreisen, Stehen, Liegen, Sitzen, Anstupfen (auch im Wechsel erlaubt), bis der HF bei ihm angekommen ist.

Fehlerhaft

- H findet nicht.
- H bringt den Suchgegenstand nicht ins Quadrat oder zeigt ihn nicht korrekt an.
- Bringt Suchgegenstand ins Quadrat, aber gibt ihn nicht aus.

3. Finden und Bringen/Anzeigen des zweiten Suchgegenstandes (Reihenfolge unwichtig)

- Kriterien analog des ersten Suchgegenstandes.

4 FUTTERSUCHE IN BECHERN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Sägemehlstrich o.ä. von 2 m Länge markiert. 10 Schritte davon entfernt stecken 6 Schafsaunpfosten, woran auf Hundekopfhöhe 6 identische Becher hängen. Abstand zu einander: 2 Schritte. Bei jedem Pfosten steht ein Nummernschild. (Je nach Hund sind die Becher höher oder tiefer aufzuhängen. Der Hund soll von unten an den Bechern riechen können.)

Drei der Becher sind mit Kieselsteinen, 3 sind mit Trockenleckerchen bestückt. Jeder Becher hat unten mindestens 5 kleine Löcher von circa 3 mm Durchmesser.

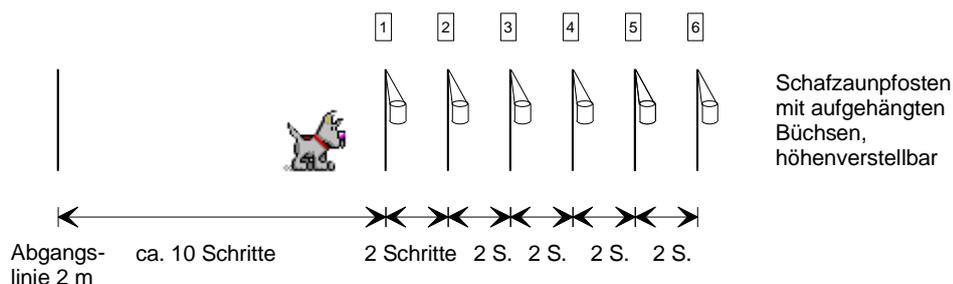
Material

Helfer: 6 geeignete Becher mit Deckel (z.B. 1000 g Yoghurtbecher von der Migros, 750 g Yoghurtbecher vom Coop), Trockenleckerchen, Kieselsteinchen
 6 Schafsaunpfosten, Nummernschilder 1-6
 Sägemehl o.ä. zur Markierung

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des WKB gehen HF und H, angeleint oder frei, den Bechern entlang. Der H muss die Becher mit den Leckerchen anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Der HF meldet bei jedem Becher umgehend: „Anzeige ja oder nein.“ Die Arbeit ist mit der dritten Anzeige beendet. Es darf nur einmal an den Bechern vorbei gegangen werden.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Zeitlimite

1 Minute, ab Start bis 3. Anzeige

Futtersuche in Bechern

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des WKB gehen HF und H, angeleint oder frei, den Bechern entlang. Der H muss die Becher mit den Leckerchen anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Der HF meldet bei jedem Becher umgehend: „Anzeige ja oder nein.“ Die Arbeit ist mit der dritten Anzeige beendet. Es darf nur einmal an den Bechern vorbei gegangen werden.

Bewertung

1. Anzeigemeldung

Ziel

H zeigt den ersten Futterbecher so an, dass HF und WKB dies dem H ansehen. HF kann eindeutig sagen, dass sich hier drin Leckerchen befinden.

Fehlerhaft

- Fehlanzeige, also Anzeige bei einem Becher, der Kiesel drin hat.

2. Anzeigemeldung

Ziel

H zeigt den zweiten Futterbecher so an, dass HF und WKB dies dem H ansehen. HF kann eindeutig sagen, dass sich hier drin Leckerchen befinden.

Fehlerhaft

- Fehlanzeige, also Anzeige bei einem Becher, der Kiesel drin hat.

3. Anzeigemeldung

Ziel

H zeigt den dritten Futterbecher so an, dass HF und WKB dies dem H ansehen. HF kann eindeutig sagen, dass sich hier drin Leckerchen befinden.

Fehlerhaft

- Fehlanzeige, also Anzeige bei einem Becher, der Kiesel drin hat.

Achtung

HF: Es darf nur 3x eine Anzeige gemeldet werden. Nach der 3. Anzeige ist die Arbeit beendet oder nach Absuchen aller Becher. Die Becher werden nur einmal abgesucht.

Helfer: Das Futter muss sich immer in den GLEICHEN Bechern befinden. Diese sind im Innern markiert, sowohl der Becher selbst wie auch der Deckel auf der Unterseite. Es muss TROCKENFUTTER verwendet werden. Nach dem Parcours muss es zum Aufbewahren entnommen werden. (Die anderen Becher nehmen beim Aufbewahren den Geruch des Futters an. Futterbecher und Kieselbecher nicht in einander stapeln!)

Die Becher müssen nach jedem H umgehängt werden, so dass nicht beim Vorgängerhund abgeschaut werden kann. Der WKB notiert sich den Standort der Futterbecher jedes Mal neu.

Die Nummerschilder dürfen nicht auf den Behältern markiert sein, sondern am Boden oder an den Pfosten.

5 SOCKEN (IST ZWINGEND DIE LETZTE NASENARBEIT!)

Beschreibung der Anlage

Fünf Nummernschilder liegen hintereinander am Boden. Abstand zueinander: 2 Schritte.

10 Schritte vom ersten Nummernschild entfernt, ist auf dem Boden eine Sägemehllinie o.ä. von 2 m Länge markiert.

Material

Helfer:

- Material zur Markierung, Nummernschilder 1 – 5.
- 5 identische Socken von mindestens Grösse 40 aus nicht zu leichter Baumwolle oder Wolle oder Stoffquadrate* siehe unten, plus je nach Anzahl HF zusätzlich eine solche Socke. Die Socken dürfen kleine Löcher aufweisen. Bei Regenwetter ausreichend neutrale Ersatzsocken zusätzlich.

Der HF erhält die Socke vor Beginn der ersten Nasenarbeitsaufgabe und steckt sich die Socke in die Tasche, damit sie Witterung des HF aufnehmen kann.

Analoges Vorgehen mit identischen Stoffquadraten von circa 30 x 30 cm aus Baumwollfrottée, Barchentleintuch, schwerem Leinenstoff oder schwerem Jeansstoff,

Falls Stoffquadrate benutzt werden, können sie aus alten Badetüchern, Tischtüchern, Bettlaken oder Jeans selber zugeschnitten werden. Die Ränder müssen nicht vernäht werden. Alle verwendeten Stoffquadrate müssen aus demselben Stoff und durch den HF nicht durchs Aussehen unterscheidbar sein. Achtung bei Jeans: Metallteile entfernen.

Entweder verwendet man Socken oder Stoffquadrate.

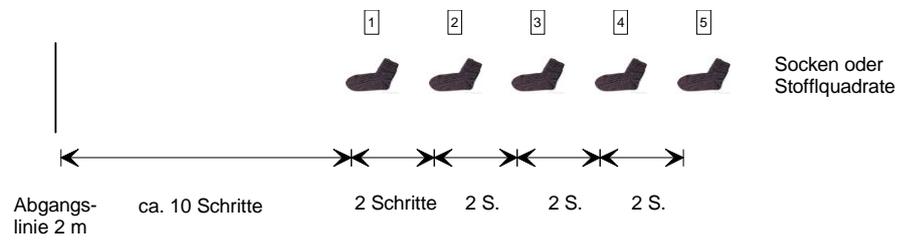
Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf Aufforderung des Helfers gibt der HF dem WKB die HF-Socke. *Der WKB hält in der einen Hand die neutralen, in der andern Hand die HF-Socke. Die HF-Socke darf die neutralen Socken nicht berühren, damit sie nicht mit HF-Geruch kontaminiert werden.* Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H hinter der markierten Linie, so dass er nicht erkennen kann, wie der WKB die Socken platziert. Der WKB legt nun die vier neutralen, nicht mit HF-Geruch kontaminierten Socken, und die HF-Socke einzeln zu den Nummernschildern. Er merkt und notiert sich die Nummer der HF-Socke. Dann kehrt er zum HF zurück.

Auf ein Zeichen des WKB gehen HF und H, angeleint oder frei, den Socken entlang. Der H muss die HF-Socke anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Auch Bringen ist gestattet (Fallen-Lassen ist erlaubt). Es geht darum, die richtige Socke zu bestimmen. Die Arbeit ist mit der Anzeige/dem Bringen beendet. Es darf nur einmal an den Socken vorbei gegangen werden.

Analoges Vorgehen mit den Stoffquadraten, falls keine Socken verwendet werden.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitlimite	1 Minute, ab Start bis zur Anzeige

Achtung

HF: Es darf nur 1 x getippt werden. Raten ist nicht erlaubt. Nach der Anzeige ist die Arbeit beendet oder nach Absuchen aller Socken. Die Socken werden nur einmal abgesucht.

Socken

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf Aufforderung des Helfers gibt der HF dem WKB die HF-Socke. *Der WKB hält in der einen Hand die neutralen, in der andern Hand die HF-Socke. Die HF-Socke darf die neutralen Socken nicht berühren, damit sie nicht mit HF-Geruch kontaminiert werden.* Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleinten H hinter der markierten Linie, so dass er nicht erkennen kann, wie der WKB die Socken platziert. Der WKB legt nun die vier neutralen, nicht mit HF-Geruch kontaminierten Socken, und die HF-Socke einzeln zu den Nummernschildern. Er merkt und notiert sich die Nummer der HF-Socke. Dann kehrt er zum HF zurück.

Auf ein Zeichen des WKB gehen HF und H, angeleint oder frei, den Socken entlang. Der H muss die HF-Socke anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Auch Bringen ist gestattet (Fallen-Lassen ist erlaubt). Es geht darum, die richtige Socke zu bestimmen. Die Arbeit ist mit der Anzeige/dem Bringen beendet. Es darf nur einmal an den Socken vorbei gegangen werden.

Analoges Vorgehen mit den Stoffquadraten, falls keine Socken verwendet werden.

Bewertung

1. Suchen

Ziel

H nimmt erkennbar für den WKB die Witterung der Socken auf. (Die Hundenase muss die Socken nicht berühren, Hunde riechen auch auf Distanz!)

H muss die restlichen Socken nicht absuchen, falls er sofort anzeigt/bringt.

Fehlerhaft

- H nimmt nicht Witterung der Socken auf.

2. Finden

Ziel

H reagiert erkennbar für den WKB bei der HF-Socke.

Fehlerhaft

- H reagiert nicht erkennbar für WKB bei HF-Socke.
- HF beeinflusst H bei Entscheidung.

3. Anzeigen / Bringen

Ziel

H zeigt HF-Socke deutlich an durch Verharren, Liegen, Sitzen, Stehen, Anstupfen, Wedeln (auch im Wechsel gestattet) oder bringt die HF-Socke dem HF (fallen lassen erlaubt).

Fehlerhaft

- H zeigt HF-Socke nicht an oder bringt sie dem HF nicht.
- H bringt die HF-Socke, aber lässt nicht aus.
- H bringt oder zeigt eine neutrale Socke an.
- HF ignoriert Anzeige des H und fordert H zur Weiterarbeit auf (nach der Anzeige des H ist die Arbeit beendet, auch nach einer Fehlanzeige!).

Punktevergabe

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

Grundsatz

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

Der Fantasie des HF und des H sind keine Grenzen gesetzt.

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

3 Punkte – vorzüglich

- Alle drei Teile fehlerfrei ausgeführt

2 Punkte – sehr gut

- Zwei Teile fehlerfrei ausgeführt

1 Punkte – gut

- Ein Teil fehlerfrei ausgeführt

Punkte – mangelhaft

- Keine Übungsteile fehlerfrei
- Bei mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- H verbeisst sich in einen Teil der Übungsanlage
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage
- HF schreit seinen H an

Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung

H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung.

Überschreitung der Zeitlimite

Wird die Zeitlimite überschritten, werden die bis zu diesem Zeitpunkt fehlerfrei gezeigten Übungsteile bewertet.