

1. SLALOM UM ALLTAGSGEGENSTÄNDE

Beschreibung der Anlage

Der WKB legt 10 Alltagsgegenstände auf einer Fläche von 15 x 20 Schritten aus. Der Weg um die Gegenstände ist mit Sägemehl o.ä. markiert. Start, Ziel und „Abrufstelle“ sind mit je einem Fähnchen oder einer Pylone markiert.

Material

Helfer: 10 Alltagsgegenstände, 3 Fähnchen oder Pylonen Sägemehl o.ä. Die Gegenstände können verschieden gross sein, mindestens 30x30x5 cm, max. 80x80x50 cm. Die Gegenstände dürfen sich nicht bewegen. Aufgespannter Schirm, der vom Wind bewegt werden kann, ist ungeeignet.

Mögliche Gegenstände: Spritzkanne, Plstikkübel mit Wasser gefüllt, Plstikkiste, Stuhl, Autoreparaturset, Warndreieck, Holzscheit, „Velöli“, Kinderspielsachen, Gartenzwerge, Schubkarre, Besen, Gitter, Fussmatte, etc. Sägemehl o.ä. 3 Fähnchen oder Pylonen

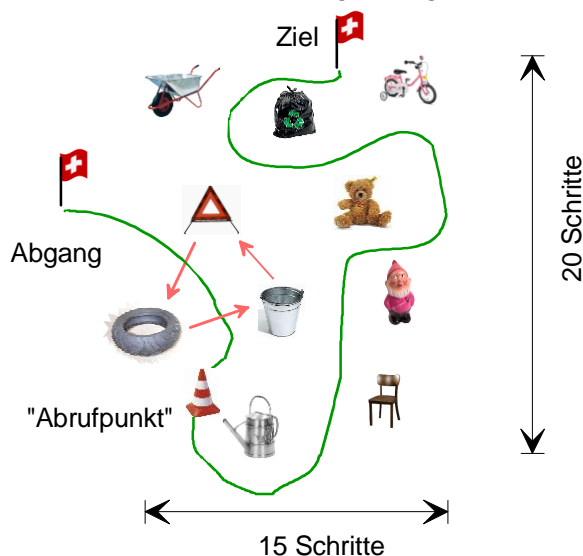
Aufgabe

Der HF lässt seinen H an der Abgangsmarkierung auf Sichtzeichen ohne Worte warten und gruppiert die ersten drei Gegenstände in Rotation um. Dann geht der HF zum „Abrufpunkt“ und winkt den H zu sich. Von dort geht der H hinter seinem HF (im Rücken des HF) der Wegmarkierung entlang um die restlichen Alltagsgegenstände.

Der HF führt seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren. Targets (ausser Handtarget) sind nicht erlaubt.

Skizze der Anlage

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



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Keine
Zeitlimite	1 Minute

Slalom um Alltagsgegenstände

Aufgabe

Der HF lässt seinen H an der Abgangsmarkierung auf Sichtzeichen ohne Worte warten und gruppiert die ersten drei Gegenstände in Rotation um. Dann geht der HF zum „Abrufpunkt“ und winkt den H zu sich. Von dort geht der H hinter seinem HF (im Rücken des HF) der Wegmarkierung entlang um die restlichen Alltagsgegenstände.

Der HF führt seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren. Targets (ausser Handtarget) sind nicht erlaubt.

Bewertung

1. Der H wartet auf Sichtzeichen/Körpersprache ruhig an der Abgangsmarkierung

Ziel:

Der H wartet ruhig an der Abgangsmarkierung, bis er vom HF rein körpersprachlich heran gewinkt wird. Sofern er wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

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

2. 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

- o H kommt nicht
- o H kommt, aber schnüffelt an Gegenstand
- o H kommt, aber geht oder rennt am HF vorbei
- o Hörzeichen eingesetzt

3. Das gemeinsame Umgehen der Alltagsgegenstände

Ziel:

Der H wird im Rücken des HF geführt mit rein körpersprachlicher Führung entlang der Markierung um die Gegenstände, ohne diese zu beschnüffeln oder zu berühren.

Fehlerhaft

- o Gegenstände nicht auf der vorgegebenen Markierung umgangen
- o Gegenstände nicht gemeinsam umgangen
- o H wird nicht im Rücken des HF geführt
- o H schnüffelt an einem oder mehreren Gegenständen
- o H berührt einen oder mehrere Gegenstände
- o Hörzeichen eingesetzt
- o HF berührt H beim Führen um die Gegenstände (falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- o H kann (könnte) nicht angeleint werden nach der Übung

2. NAPF UMGEHEN

Beschreibung der Anlage

In einem Kreis steht ein Napf. Darum herum verläuft ein mit Sägemehl o.ä. markierter Kreis im Abstand von 5 Schritten zum Napf. Der Abgang ist mit einem Fähnchen o.ä. markiert.

Material

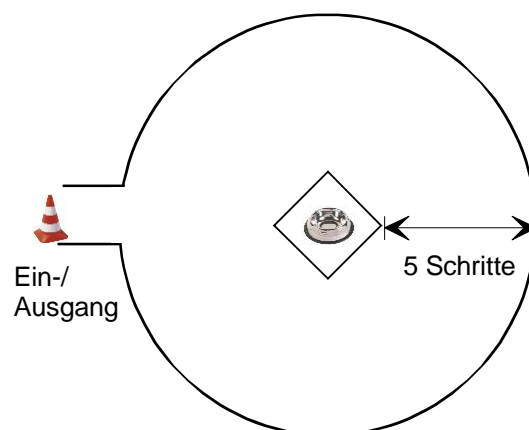
Helfer: 1 Napf, Sägemehl, Spray o.ä., Abgangsmarkierung

HF: Eigenes Tuch mind. 80x80 cm, 2x 5 Futterstücke

Aufgabe

Der HF lässt seinen H in beliebiger Stellung vor dem Ein-/Ausgang warten. Der HF legt das mitgebrachte Tuch unter den Napf und anschliessend die 5 Futterstücke in den Napf und kehrt zurück zum H. Dann geht er mit seinem frei folgenden H durch den Eingang in den Kreis und führt ihn neben sich, abgesplittet (HF geht zwischen H und Napf) einmal um den Napf innerhalb der Markierung bis zurück zum Ausgang, wo der Kreis wieder verlassen wird. Dort gibt der HF dem H das Zeichen, dass er zum Napf gehen soll, wo er die Futterstücke fressen muss. Dann winkt der HF seinen H wieder zu sich und lässt ihn nochmals auf Sicht- und ohne Hörzeichen warten. Der Napf wird durch den HF nochmals mit 5 Futterstücken bestückt. Der HF kehrt zurück zum Hund. Jetzt wird der H noch einmal auf der anderen Seite, ungesplittet (H geht zwischen Napf und HF) um den Napf geführt, wiederum durch den Ausgang, wo die beiden anhalten. Der HF schickt den H zum Napf, wo der H die restlichen Futterstücke fressen muss. Danach winkt ihn der HF wieder zu sich. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren um den Napf führen, also rein körpersprachlich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Nein (Ausnahme: Hörzeichen für Futterfreigabe erlaubt)
Weiterarbeit nach Fehler	Wenn der H nicht wartet, wird er mittels Sichtzeichen zurück zum Warteort und ab da um den Napf geführt.
Zeitlimite	1 Minute, ab Führen des H in den Kreis bis der H nach dem zweiten Mal Fressen zurück beim HF ist und angeleint werden kann/könnte.

Napf umgehen

Aufgabe

Der HF lässt seinen H in beliebiger Stellung vor dem Ein-/Ausgang warten. Der HF legt das mitgebrachte Tuch unter den Napf und anschliessend die 5 Futterstücke in den Napf und kehrt zurück zum H. Dann geht er mit seinem frei folgenden H durch den Eingang in den Kreis und führt ihn neben sich, abgesplittet (HF geht zwischen H und Napf) einmal um den Napf innerhalb der Markierung bis zurück zum Ausgang, wo der Kreis wieder verlassen wird. Dort gibt der HF dem H das Zeichen, dass er zum Napf gehen soll, wo er die Futterstücke fressen muss. Dann winkt der HF seinen H wieder zu sich und lässt ihn nochmals auf Sicht- und ohne Hörzeichen warten. Der Napf wird durch den HF nochmals mit 5 Futterstücken bestückt. Der HF kehrt zurück zum Hund. Jetzt wird der H noch einmal auf der anderen Seite, ungesplittet (H geht zwischen Napf und HF) um den Napf geführt, wiederum durch den Ausgang, wo die beiden anhalten. Der HF schickt den H zum Napf, wo der H die restlichen Futterstücke fressen muss. Danach winkt ihn der HF wieder zu sich. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen, Leine und ohne ihn zu berühren um den Napf führen, also rein körpersprachlich.

Nach der Bewertung geht der HF sein Tuch holen.

Bewertung

Achtung:

Die Zeit läuft erst, nachdem der HF zurück vom Tuch-und-Futterstücke-Legen zurück beim Hund ist und mit dem H zusammen vom Warteort weg geht.

Die Bewertung hingegen beginnt schon mit dem ersten Wartenlassen des H, auch wenn die Zeit noch nicht läuft.

1. 2x Warten an der Abgangsmarkierung und das Herbeiwinken

Ziel:

Bei der Abgangsmarkierung gibt der HF seinem H Sichtzeichen zum Warten (keine Hörzeichen). Der H wartet bis der HF die 5 Futterstücke im Napf deponiert hat und wieder bei ihm zurück ist. Sofern der Hund wartet, darf er seine Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln.

Fehlerhaft

- o HF berührt H, um diesen zum Warten aufzufordern
- o H wartet nicht
- o Hörzeichen eingesetzt
- o Aversive Bewegung gegen den H damit er wartet

2. Erstes Umgehen des Napfes

Ziel:

Der HF geht mit dem H abgesplittet um den Napf bis zurück zur Abgangsmarkierung. Der H geht auf Zeichen des HF zum Napf und frisst das Futter. Der H wird rein körpersprachlich geführt (Ausnahme: Hörzeichen für Futterfreigabe erlaubt). Danach kommt der H auf Sichtzeichen/Körpersprache zurück so nahe zum HF, dass dieser ihn anleinen könnte.

Fehlerhaft

- o H wechselt die Seite, bevor der Napf ganz umgangen wurde
- o H geht nicht mit dem HF mit
- o H wird nicht abgesplittet geführt
- o Das Hindernis wird nicht ganz umgangen
- o HF oder H berühren beim Umgehen das Tuch
- o H frisst das Futter, bevor er vom HF hingeschickt wird
- o H oder HF verlassen die Kreismarkierung
- o HF berührt H beim Führen um das Hindernis
(falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- o Hörzeichen eingesetzt (Ausnahme: Hörzeichen für Futterfreigabe erlaubt)
- o Aversive Bewegungen gegen den H, damit er das Futter nicht vorzeitig frisst oder die Seite wechselt
- o H kann nicht zurück gewinkt werden
- o H frisst die Futterstücke nicht, wenn er zum Napf geschickt wird

3. Zweites Umgehen des Napfes

Ziel:

Der HF geht mit dem H ungesplittet um den Napf bis zurück zur Abgangsmarkierung. Auf Befehl des HF geht der H zum Napf und frisst die Futterstücke. Danach kommt der H auf Sichtzeichen/Körpersprache zurück so nahe zum HF, dass dieser ihn anleinen kann/könnte.

Fehlerhaft

- o H wechselt die Seite, bevor der Napf ganz umgangen wurde
- o H geht nicht mit dem HF mit
- o H wird gesplittet geführt
- o Das Hindernis wird nicht ganz umgangen
- o HF oder H berühren beim Umgehen das Tuch
- o H frisst das Futter, bevor er vom HF hingeschickt wird
- o H oder HF verlassen die Kreismarkierung
- o HF berührt H beim Führen um das Hindernis
(falls die Berührung vom H ausgeht, gibt dies keinen Abzug)
- o Hörzeichen eingesetzt (Ausnahme: Hörzeichen für Futterfreigabe erlaubt)
- o Aversive Bewegungen gegen den H, damit er das Futter nicht vorzeitig frisst oder die Seite wechselt
- o H kann nicht zurück gewinkt werden
- o H kann (könnte) nicht angeleint werden
- o H frisst die Futterstücke nicht, wenn er zum Napf geschickt wird

Anmerkung:

Es ist dem HF erlaubt, einmal links um den Napf herum und einmal rechts um den Napf herum zu gehen – oder umgekehrt. Auf jeden Fall muss das erste Mal der Hund aussen (abgesplittet) geführt werden, das zweite Mal innen (nicht abgesplittet).

3. VERTRAUEN

Beschreibung der Anlage

Sieben Schritte von der Abgangsmarkierung liegt ein grosser Hulahoopreif am Boden. Durchmesser wenn möglich mindestens 80 cm.

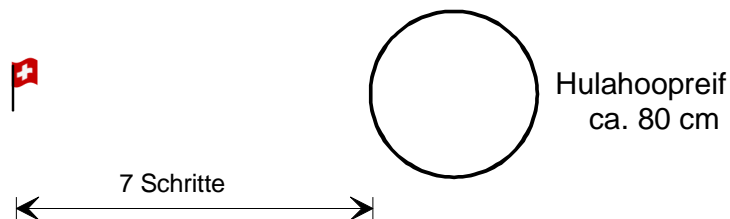
Material

Helfer: 1 Markierung (Fähnchen, Pylonen) 1 Hulahoopreif.

Aufgabe

Der HF schickt seinen H von der Abgangsmarkierung in den Hulahoopreif. Der H setzt sich in den Ring (alle 4 Pfoten im Ring) und schaut seinen HF 3 Sekunden an. Dann geht der HF zum H und geht einmal um den H herum. Dieser soll ruhig sitzen bleiben (Po bleibt am Boden, Vorderpfoten im Ring). Nach der Umrundung soll sich der H hinlegen (beim Liegen dürfen die Pfoten über den Ring hinaus schauen). Wenn der H liegt, steigt der HF einmal seitlich über den H und geht zurück zur Abgangsmarkierung. Nun ruft der HF seinen H wieder zu sich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Weiterarbeit nach Fehler	Wenn der H die eine Stellung verlässt, wird mit der nächsten weiter gefahren
Zeitlimite	1 Minute

Vertrauen

Aufgabe

Der HF schickt seinen H von der Abgangsmarkierung in den Hulahoopreif. Der H setzt sich in den Ring (alle 4 Pfoten im Ring) und schaut seinen HF 3 Sekunden an. Dann geht der HF zum H und geht einmal um den H herum. Dieser soll ruhig sitzen bleiben (Po bleibt am Boden, Vorderpfoten im Ring). Nach der Umrundung soll sich der H hinlegen (beim Liegen dürfen die Pfoten über den Ring hinaus schauen). Wenn der H liegt, steigt der HF einmal seitlich über den H und geht zurück zur Abgangsmarkierung. Nun ruft der HF seinen H wieder zu sich.

Bewertung

1. H in Hulahoopreif schicken und Blickkontakt halten

Ziel:

Der H geht in den Hulahoopreif, setzt sich dort hin und hält 3 Sekunden Blickkontakt mit dem HF

Fehlerhaft

- o H sitzt nicht im Ring (nicht alle 4 Pfoten im Ring)
- o H hält nicht 3 Sekunden Blickkontakt
- o HF verlässt die Abgangsmarkierung

2. Umrunden des Hundes

Ziel:

Der HF geht einmal um den H herum. Der H bleibt ruhig sitzen.

Fehlerhaft

- o H bleibt nicht sitzen (Po bleibt nicht am Boden, Vorderpfoten verlassen den Ring)
- o H geht aus dem Ring
- o HF macht keine ganze Umrundung
- o HF berührt den H

3. Über H steigen

Ziel:

Der H soll sich hinlegen (Pfoten dürfen über den Ring hinaus schauen). Der HF steigt nun einmal seitlich über seinen H. Lässt dann den H warten und geht zurück zur Abgangsmarkierung. HF ruft H ab.

Fehlerhaft

- o H bleibt nicht liegen
- o H geht aus dem Ring
- o H wartet nicht
- o H kommt nicht zurück zur Abgangsmarkierung

4. KINN

Beschreibung der Anlage

5 Schritte von der Abgangsmarkierung entfernt steht eine Sitzgelegenheit.

Material

Helfer: Abgangsmarkierung, Stuhl, Hocker, niedrige Sitzgelegenheit max. 20 cm hoch

HF: Stofftuch

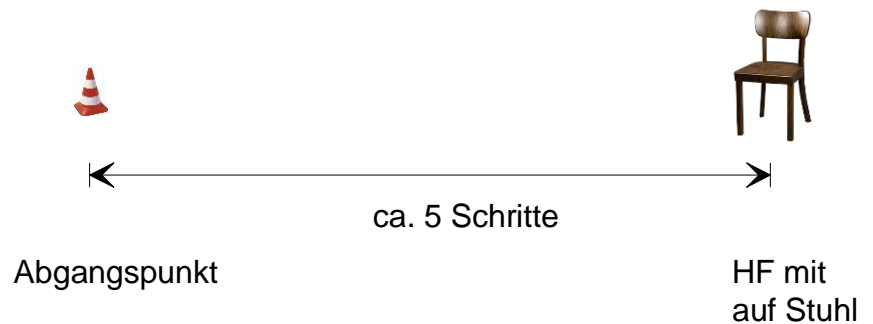
Aufgabe

Der WKB bestimmt die Reihenfolge zum Voraus und zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig).

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 streckt die Hände links und rechts auf Kopfhöhe des Hundes aus. Dort werden sie während der ganzen Disziplin offen und ruhig gehalten. Nun ruft der HF den H zu sich. Der H legt für 3 Sekunden sein Kinn auf das Stofftuch, in die linke Hand und in die rechte Hand nach der vom WKB bestimmten Reihenfolge. Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit H am Abgangspunkt zurück ist und der H dort angeleint werden könnte.

Alternativ darf sich der HF auf den Boden oder auf die niedrige Sitzgelegenheit setzen oder der H macht die Übung mit dem Tuch auf dem Fuss des HF. Die Hände werden auch bei dieser Variante auf Kopfhöhe des Hundes seitlich ausgestreckt.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzte Zeichen mit Kopf, Blick und Rumpf sind erlaubt. Die Hände müssen ruhig, seitlich ausgestreckt und offen gehalten werden, auch die Beine und bei kleinen Hunden die HF-Füsse müssen ruhig gehalten werden.

Hörzeichen

Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler

Legt der H den Kopf auf den falschen Ort, wird mit dem nächsten Ort weiterfahren. Der Punkt für den falsch gewählten Ort entfällt.

Zeitlimite

1 Minute

Kinn

Aufgabe

Der WKB bestimmt die Reihenfolge zum Voraus und zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig).

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 streckt die Hände links und rechts auf Kopfhöhe des Hundes aus. Dort werden sie während der ganzen Disziplin offen und ruhig gehalten. Nun ruft der HF den H zu sich. Der H legt für 3 Sekunden sein Kinn auf das Stofftuch, in die linke Hand und in die rechte Hand nach der vom WKB bestimmten Reihenfolge. Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit H am Abgangspunkt zurück ist und der H dort angeleint werden könnte.

Alternativ darf sich der HF auf den Boden oder auf die niedrige Sitzgelegenheit setzen oder der H macht die Übung mit dem Tuch auf dem Fuss des HF. Die Hände werden auch bei dieser Variante auf Kopfhöhe des Hundes seitlich ausgestreckt.

Bewertung

1. Das Warten an der Abgangsmarkierung und das erste Kinnauflegen

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. Der H legt sein Kinn das erste Mal für 3 Sekunden in die Hand oder auf das Tuch (wird vom WKB bestimmt)

Fehlerhaft

- H wartet nicht
- H kommt nicht
- H legt das Kinn nicht 3 Sekunden in die Hand/auf das Stofftuch
- Die Hand / die Hände des HF berühren das Tuch
- Die Hand / die Hände des HF werden als Sichthilfen eingesetzt und bewegen sich
- Die Pfoten des H berühren die Hand/das Tuch

2. Das zweite Kinnauflegen

Ziel:

Der H legt sein Kinn auf die zweite Stelle und verharrt dort erneut 3 Sekunden. Der Ort wird wieder vom WKB festgelegt.

Fehlerhaft

- H geht weg
- H legt das Kinn nicht 3 Sekunden in die Hand/auf das Stofftuch
- Die Hand / die Hände des HF berühren das Tuch
- Die Hand / die Hände des HF werden als Sichthilfen eingesetzt und bewegen sich
- Die Pfoten des H berühren die Hand/das Tuch

3. Drittes Kinnauflegen und Zurückgehen zur Abgangsmarkierung

Ziel:

Der H legt sein Kinn für 3 Sekunden auf die letzte Stelle. Dann geht der HF mit seinem H zurück zur Abgangsmarkierung

Fehlerhaft

- o H geht weg
- o H legt das Kinn nicht 3 Sekunden in die Hand/auf das Stofftuch
- o Die Hand / die Hände des HF berühren das Tuch
- o Die Pfoten des H berühren die Hand/das Tuch
- o H geht nicht mit HF zurück zur Abgangsmarkierung
- o Die Hand / die Hände des HF werden als Sichthilfen eingesetzt und bewegen sich
- o H kann (könnte) nicht angeleint werden am Ende der Übung

5. TRANSPORT

Beschreibung der Anlage

Der Abgang wird mit einem Fähnchen/Pylone markiert. Nach 5 Schritten ist mit Sägemehl o.ä. ein Kreis am Boden markiert (ϕ ca. 80 cm). Nach weiteren 5 Schritten wird eine Linie am Boden markiert (Sägemehl o.ä.)

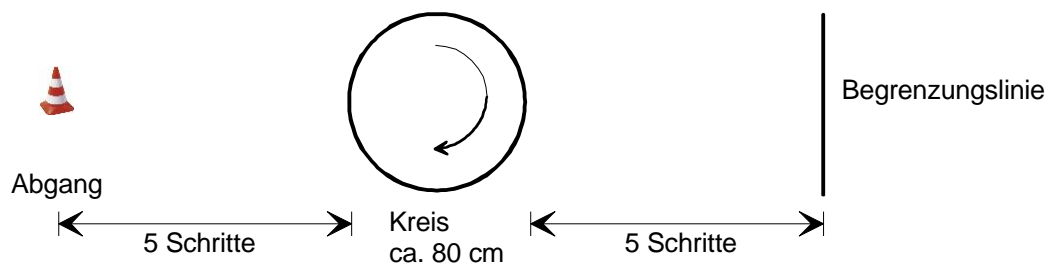
Material

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

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen beim Abgangspunkt. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zum Kreis, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Im Kreis macht das Hundeteam eine 180°-Wendung. Die Füße des HF dürfen dabei den Kreis nicht verlassen. Jetzt geht der HF mit seinem H rückwärts bis über die Bodenmarkierung. Der H läuft immer noch zwischen den Beinen des HF und muss so also auch rückwärts gehen.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Weiterarbeit nach Fehler	Fädelt der H aus, wird mit der nächsten Teilübung weitergearbeitet. Ebenso, wenn der H mehr als 3" zögert oder blockiert.
Zeitlimite	1 Minute, ab Start beim Abgang bis HF und H die Begrenzungslinie überquert haben.

Transport

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen beim Abgangspunkt. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zum Kreis, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Im Kreis macht das Hundeteam eine 180°-Wendung. Die Füße des HF dürfen dabei den Kreis nicht verlassen. Jetzt geht der HF mit seinem H rückwärts bis über die Bodenmarkierung. Der H läuft immer noch zwischen den Beinen des HF und muss so also auch rückwärts gehen.

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 zum Kreis

Fehlerhaft

- o H geht nicht die ganze Strecke zwischen den Beinen des HF
- o H zögert mehr als 3" oder blockiert
- o H springt an HF hoch
- o HF berührt den H mit seinen Händen

2. Drehung

Ziel:

Der HF macht mit seinem H zwischen den Beinen eine 180°-Drehung. Die Füße des HF dürfen den Kreis nicht übertreten.

Fehlerhaft

- o H dreht nicht zwischen den Beinen des HF mit
- o H geht weg
- o H zögert während der Drehung
- o H springt HF an
- o HF hat nicht beide Füße innerhalb der Markierung
- o HF berührt den H mit seinen Händen
- o Die 180°-Drehung wird nicht ganz ausgeführt

3. Rückwärtsgehen bis zur 2. Markierung

Ziel:

HF und H gehen gemeinsam rückwärts bis über die 2. Markierung. Der H wird immer noch zwischen den Beinen des HF geführt.

Fehlerhaft

- o H läuft nicht die ganze Strecke zwischen den Beinen des HF
- o HF berührt den H mit seinen Händen
- o H zögert mehr als 3" oder blockiert beim Rückwärtsgehen
- o H springt an HF hoch
- o H kann (könnte) nicht angeleint werden am Ende der Übung

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 STANGENLABYRINTH

Beschreibung der Anlage

16 Stangen werden in zwei circa 2 Schritte auseinanderliegenden Reihen zu je 8 Stangen im Abstand von je einem Schritt (circa 70 cm) in einer Linie aufgestellt entsprechend der Skizze. Weitere 8 Stangen werden wild durcheinander innerhalb der beiden Stangenreihen aufgestellt. Ein Band wird circa 10 cm ab Boden durch das Labyrinth gespannt. Das Band quert die Labyrinth-Innenfläche 4-mal gemäss untenstehender Skizze. Der Abgang wird markiert mit einer Pylone, einem Fähnchen oder einer Linie. Drei Schritte, also circa 2 m seitlich vom Labyrinth wird eine Begrenzungslinie als Seitenmarkierung für den HF gezogen. Zwei Seitenmarkierungen werden in je einem Drittel der Strecke gesetzt.

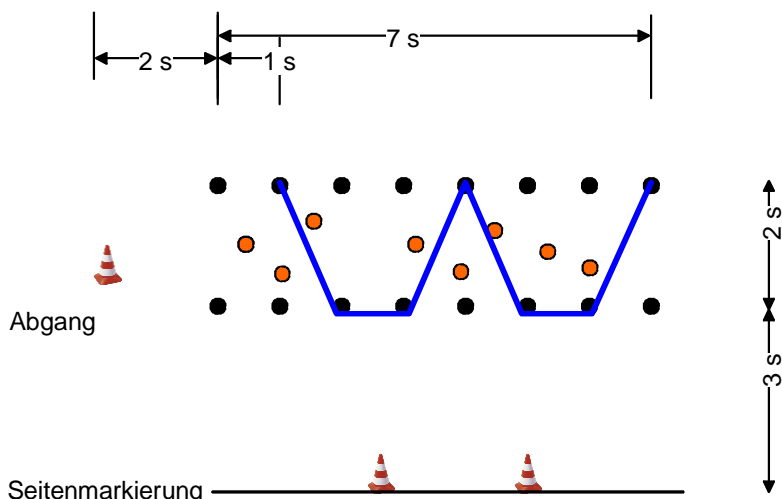
Material

Helfer: 24 unbiegsame Stangen von 80-150 cm Länge; Absperrband; Sägemehl; Pylonen oder Fähnchen für Start, Ziel und die beiden Seitenmarkierungen

Aufgabe:

Der HF lässt seinen H an der Abgangs-Markierung sitzen und warten. Darauf begibt sich der HF hinter die Seitenlinie. Auf Hör- und Sichtzeichen hin veranlasst der HF seinen Hund in das Labyrinth einzufädeln. Bei der ersten Seitenmarkierung bleibt der HF stehen und ruft seinen Hund zu sich. Nach drei Sekunden Blickkontakt „dirigiert“ er seinen Hund wieder ins Labyrinth. (Plus/Minus eine Stange, am selben Ort) und führt ihn auf Distanz weiter. Bei der zweiten Seitenmarkierung wiederholt sich das Szenario des Heranrufens und anschliessendem Wieder-Einfädeln. Hat der Hund das Labyrinth am Ende verlassen, ruft ihn der HF zu sich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Weiterarbeit nach Fehler	Verlässt der Hund die Anlage (übertritt die Seitenmarkierungen) ist ein Neustart nicht erlaubt.
Zeitlimite	1 Minute

Stangenlabyrinth

Aufgabe:

Der HF lässt seinen H an der Abgangs-Markierung sitzen und warten. Darauf begibt sich der HF hinter die Seitenlinie. Auf Hör- und Sichtzeichen hin veranlasst der HF seinen Hund in das Labyrinth einzufädeln. Bei der ersten Seitenmarkierung bleibt der HF stehen und ruft seinen Hund zu sich. Nach drei Sekunden Blickkontakt „dirigiert“ er seinen Hund wieder ins Labyrinth. (Plus/Minus eine Stange, am selben Ort) und führt ihn auf Distanz weiter. Bei der zweiten Seitenmarkierung wiederholt sich das Szenario des Heranrufens und anschliessendem Wieder-Einfädeln. Hat der Hund das Labyrinth am Ende verlassen, ruft ihn der HF zu sich.

Bewertung

1. Warten, Labyrinth bewältigen, zum HF kommen und Blickkontakt halten

Ziel:

Der H sitzt ruhig an der Abgangslinie und wartet, während der HF zu seinem Abgangspunkt geht. Von dort führt er seinen Hund auf Distanz im ersten Drittel, ruft ihn anschliessend zu sich und hält während dreier Sekunden den Blickkontakt.

Fehlerhaft:

- Der H wartet nicht
- Der H wartet, startet aber zu früh
- Der H rennt sofort aussen herum zu seinem HF
- Der H verlässt das Labyrinth nach einigen Stangen
- Der H läuft nicht vorwärts bis zum Ende des ersten Drittels
- H fädelt zu früh aus
- H kommt nicht zum HF
- Der H hält den Blickkontakt nicht über die 3"
- Der HF übertritt das Band

2. Zurück ins Labyrinth, Labyrinth bewältigen, zum HF kommen und Blickkontakt

Ziel:

Der HF weist seinen Hund wieder in das Labyrinth ein und sie gehen weiter, der Hund im Labyrinth, der Mensch aussen am Seitenband. Bei der zweiten Seitenmarkierung bleibt der HF wiederum stehen, ruft seinen H zu sich und hält während dreier Sekunden den Blickkontakt.

Fehlerhaft:

- Der Hund fädelt zu weit vorne/hinten wieder ein (+/- eine Stange)
- Der H rennt sofort aussen herum zu seinem HF
- Der H verlässt das Labyrinth nach einigen Stangen
- Der H läuft nicht vorwärts bis zum Ende des zweiten Drittels
- H fädelt zu früh aus
- H kommt nicht zum HF
- Der H hält den Blickkontakt nicht über die 3"
- Der HF übertritt das Band

3. Zurück ins Labyrinth, Labyrinth bewältigen und zum HF kommen

Ziel:

Der HF weist seinen Hund wieder ins Labyrinth ein und sie gehen weiter, der Hund im Labyrinth, der Mensch aussen am Seitenband. Der Hund fädelt am Ende der Anlage aus und kommt sofort zu seinem HF.

Fehlerhaft:

- Der Hund fädelt zu weit vorne/hinten wieder ein (+/- eine Stange)
- Der H rennt sofort aussen herum zu seinem HF
- Der H verlässt das Labyrinth nach einigen Stangen
- Der H läuft nicht vorwärts bis zum Schluss
- H fädelt zu früh aus
- H kommt nicht zum HF
- Der HF übertritt das Band

2 DETACHIEREN

Beschreibung der Anlage

Im Abstand von je 15 Schritten werden drei Teppichreste in Form eines Dreiecks hingelegt. 1 Palette steht in der „Mitte“. Der Abgang wird an einer Ecke schräg (nach links oder rechts), 8 Schritte im Abstand zum Teppich, mit einer 8-Schritt-Linie markiert, siehe Skizze.

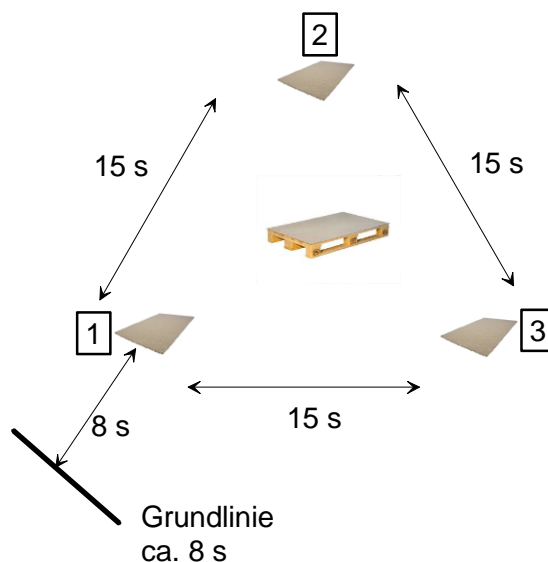
Material:

Helfer: 3 Teppichreste circa 50 x 50 cm, verschieden farbig oder 3 Nummernschilder (1-3), 1 Palette circa 80 x 120 cm, Sägemehl o.ä. als Grundlinie für HF, Lose für die Reihenfolge in der die Teppiche anzulaufen sind (Nummern 1-3 oder Farben der Teppiche)

Aufgabe:

Die Reihenfolge, in der die Teppiche angelaufen werden müssen, entscheidet das Losverfahren. Der HF schickt seinen H von der Grundlinie aus voran auf den als ersten bestimmten Teppich. Der HF bleibt während der ganzen Übung hinter der Grundlinie. Die Stellungen auf den Teppichen können beliebig sein. Nach 3“ Wartezeit schickt der HF seinen H weiter auf den als zweiten bestimmten Teppich, nach weiteren 3“ zum als dritten bestimmten Teppich. Der WKB zählt jeweils die drei Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Auf dem Weg von Teppich zu Teppich führt der Weg des Hundes manchmal am Podest vorbei oder auch darüber. Die vierte Anlaufstation des H ist das Podest. Die Abschluss-Stellung auf dem Podest ist Platz (Sphinxposition oder gekippt). Zum Schluss holt der HF seinen Hund vom Podest ab.

Skizze der Anlage:



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler

Läuft ein H einen Teppich nicht an, darf mit dem nächsten Teppich weiter gearbeitet werden. (Punkteabzug)

Zeitlimite

1 Minute

Detachieren

Aufgabe:

Die Reihenfolge, in der die Teppiche angelaufen werden müssen, entscheidet das Losverfahren. Der HF schickt seinen H von der Grundlinie aus voran auf den als ersten bestimmten Teppich. Der HF bleibt während der ganzen Übung hinter der Grundlinie. Die Stellungen auf den Teppichen können beliebig sein. Nach 3" Wartezeit schickt der HF seinen H weiter auf den als zweiten bestimmten Teppich, nach weiteren 3" zum als dritten bestimmten Teppich. Der WKB zählt jeweils die drei Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Auf dem Weg von Teppich zu Teppich führt der Weg des Hundes manchmal am Podest vorbei oder auch darüber. Die vierte Anlaufstation des H ist das Podest. Die Abschluss-Stellung auf dem Podest ist Platz (Sphinxposition oder gekippt). Zum Schluss holt der HF seinen Hund vom Podest ab.

Bewertung

1. Voran auf den ersten Teppich

Ziel:

Der H wird auf den 1. zuvor ausgelosten Teppichrest geschickt. Darauf wartet der H 3" in beliebiger Stellung, mit mindestens 2 Pfoten auf dem Teppich. Solange der H auf dem Teppich bleibt, darf er die Stellung wechseln.

Fehlerhaft:

- H nimmt falschen Teppichrest an
- H nimmt keinen Teppichrest an
- H kommt zurück
- H geht vor, ist aber nicht mit mindestens 2 Pfoten auf dem 1. Teppich
- H wartet nicht 3" mit mindestens 2 Pfoten auf dem Teppich
- HF übertritt die Grundlinie

2. Detachieren vom ersten zum zweiten Teppich, dann zum dritten Teppich

Ziel:

Der H wird nach drei Wartesekunden weiter zum 2. Teppich geschickt. Dort verweilt der H wiederum 3". Darauf schickt der HF seinen H auf den 3. Teppich. Während dem Verschieben darf sich der HF hinter der Markierungslinie frei bewegen.

Fehlerhaft:

- H nimmt falschen Teppich an
- H nimmt keinen Teppich an
- H kommt zurück
- H geht vor, ist aber nicht mit mindestens 2 Pfoten auf dem 2. Teppich, nachher auf dem 3. Teppich
- H wartet nicht 3" mit mindestens 2 Pfoten je auf den beiden Teppichen
- HF übertritt die Grundlinie

3. Detachieren auf das Podest und Abholen des Hundes

Ziel:

Der H wird vom 3. Teppich auf das in der Mitte stehende Podest geschickt. Da nimmt der H die Stellung Platz (Sphinxposition oder gekippt) ein. Der H wartet wiederum 3". Danach holt der HF seinen Hund auf dem Podest ab. Der H wartet liegend, bis der HF sich bei ihm befindet.

Fehlerhaft:

- H kommt zurück zum HF
- H geht nicht auf das Podest
- H legt sich nicht in die Abschluss-Liegeposition auf dem Podest
- H bleibt nicht 3" liegen, bis ihn der HF auf dem Podest abholt
- HF verlässt die Markierungslinie, bevor er den H abholen darf

3 HÜETLISPIEL MIT FÜNF AUGEN

Beschreibung der Anlage

5 kleine Hüetli (Markierteller) werden analog eines Würfels mit 5 Augen im Abstand von 5 Schritten aufgestellt. Um jedes Hüetli ist ein Kreis mit Durchmesser von circa 1m gezeichnet. 2 Schritte davon entfernt wird eine Linie aus Sägemehl o.ä. als Standort für den HF gekennzeichnet.

Material:

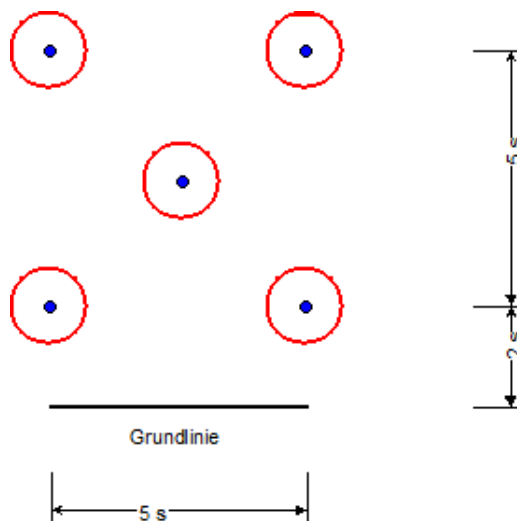
Helfer: 5 nummerierte oder unterschiedlich farbige Hüetli (Markierteller), Lose (1 - 4 oder Farben der Hüetli und Sitz / Platz / Steh / Pirouette links / Pirouette rechts) Sägemehl, Spray o.ä.

Aufgabe:

Der HF zieht sowohl Lose für die Reihenfolge der beiden Eckhüetli als auch für die beiden Aufgaben. Aufgabe-Möglichkeiten sind: Sitz, Platz, Steh, Pirouette links, Pirouette rechts. Die Stellung beim Hüetli in der Mitte ist frei wählbar und darf auch unterschiedlich gezeigt werden.

HF und H stehen hinter der Linie. Der H wird auf das mittlere Hüetli in eine frei wählbare Verharrposition geschickt. Verharrzeit 3". Der H muss jedesmal mit mindestens 2 Pfoten im oder auf dem Kreis stehen. Der WKB zählt laut die drei Sekunden. Der HF schickt nun seinen H zum ersten der zwei zuvor ausgelosten Hüetchen und führt die dazu geloste Aufgabe aus. Nun geht der H wieder zum mittleren Hüetli und verharrt dort 3". Der HF schickt nun seinen H zum zweiten der zwei zuvor ausgelosten Hüetchen und führt die dazu geloste Aufgabe aus. Zum Abschluss geht der Hund wieder zum mittleren Hüetli und wird nach der Verharrzeit von 3" vom HF abgerufen.

Skizze der Anlage:



Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Geht der H vom mittleren Hüetli nicht zum richtigen Aussenhüetli oder zeigt dort nicht die richtige Aufgabe, kann mit der Einweisung des H zum mittleren Hüetli weiter gefahren werden. (Punkteabzug)

Zeitlimite 1 Minute

Hüetlispiel mit fünf Augen

Aufgabe:

Der HF zieht sowohl Lose für die Reihenfolge der beiden Eckhüetli als auch für die beiden Aufgaben. Aufgabe-Möglichkeiten sind: Sitz, Platz, Steh, Pirouette links, Pirouette rechts. Die Stellung beim Hüetli in der Mitte ist frei wählbar und darf auch unterschiedlich gezeigt werden.

HF und H stehen hinter der Linie. Der H wird auf das mittlere Hüetli in eine frei wählbare Verharrposition geschickt. Verharrzeit 3". Der H muss jedesmal mit mindestens 2 Pfoten im oder auf dem Kreis stehen. Der WKB zählt laut die drei Sekunden. Der HF schickt nun seinen H zum ersten der zwei zuvor ausgelosten Hüetchen und führt die dazu geloste Aufgabe aus. Nun geht der H wieder zum mittleren Hüetli und verharrt dort 3". Der HF schickt nun seinen H zum zweiten der zwei zuvor ausgelosten Hüetchen und führt die dazu geloste Aufgabe aus. Zum Abschluss geht der Hund wieder zum mittleren Hüetli und wird nach der Verharrzeit von 3" vom HF abgerufen.

Bewertung

1. Anlaufen des mittleren Hüetli, Verharrstellungen und Zurückkommen zum HF

Ziel:

Am Anfang, zwischen den Aussenübungen und am Ende läuft der H zum mittleren Hüetli und zeigt eine beliebige Verharrstellung. Am Schluss kommt er zum HF zurück.

Fehlerhaft:

- Der H läuft nicht dreimal das mittlere Hüetli an
- H ist nicht mit wenigstens zwei Pfoten im oder auf dem Kreis beim richtigen Hüetli
- die Verharrzeit wird nicht eingehalten
- HF übertritt seine Wartelinie
- H kommt am Schluss nicht zurück zum HF

2. Anlaufen erstes gelostes Hüetli und Ausführen der Aufgabe

Ziel:

Der H geht auf Anweisung des HF zum ausgelosten Hüetli und zeigt die ausgeloste Arbeit.

Fehlerhaft:

- H läuft nicht das richtige, ausgeloste Hüetli an
- H ist nicht mit wenigstens zwei Pfoten im oder auf dem Kreis beim richtigen Hüetli
- H zeigt nicht die richtige Aufgabe
- HF übertritt seine Wartelinie

3. Anlaufen zweites gelostes Hüetli und Ausführen der Aufgabe

Ziel:

Der H geht auf Anweisung des HF zum ausgelosten Hüetli und zeigt die ausgeloste Arbeit.

Fehlerhaft:

- H läuft nicht das richtige, ausgeloste Hüetli an
- H ist nicht mit wenigstens zwei Pfoten im Kreis oder auf dem beim richtigen Hüetli
- H zeigt nicht die richtige Aufgabe
- HF übertritt seine Wartelinie

Achtung

Bei den beiden Aussenhütli muss der H nur beim Anlaufen des Hütli mit zwei Pfoten im oder auf dem Kreis stehen. Die Aufgabe soll er im Bereich bei des Hütli zeigen und muss nicht mehr zwingend mit den beiden Pfoten im Kreis stehen.

4 ACHTILAUFE

Beschreibung der Anlage:

6 grössere, verschiedene Objekte wie z.B. Kartonschachtel, Schutzwändli, Futtersäcke etc. werden à je 3 pro Seite aufgestellt im Abstand von jeweils 4 Schritten. Auf der 2. Seite sind die Gegenstände 2 Schritte zur ersten Seite versetzt. Die beiden Reihen zueinander haben einen Abstand von 8 Schritten. Eine Sägemehllinie in Form eines U (Breite circa 2 Schritt, Länge bis zum 2. Gegenstand auf der Startseite) signalisiert dem HF, wie weit er seinen H begleiten darf. Ein Fähnchen markiert die Startposition. Die Anlage kann auch gegengleich aufgestellt werden, dann erfolgt der Start nach rechts.

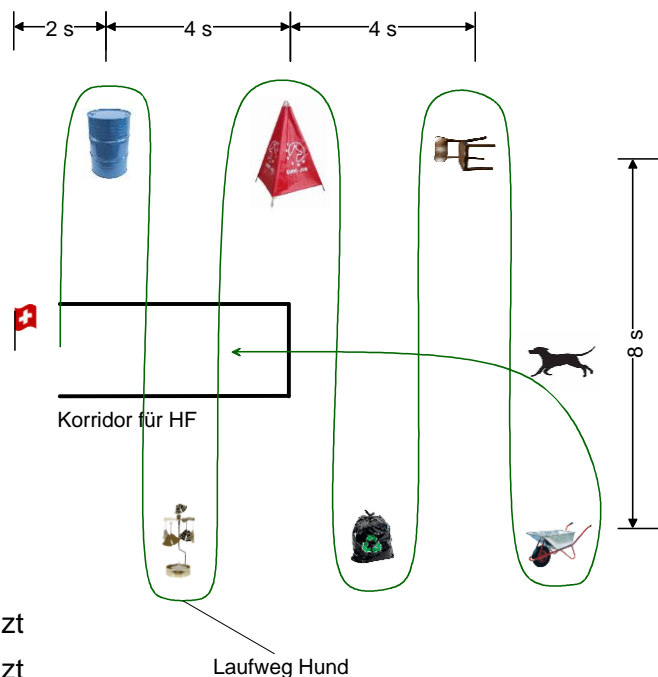
Material:

Helfer: 6 grössere Objekte wie Windräder, IPO-Wändli, Tonnen, sehr grosse Pylonen, umgedrehte Stühle o.ä. (Phantasie der Veranstalter), 1 Fähnchen für den Abgang, Sägemehl oder ähnliches für die Markierung des Korridors für den HF.

Aufgabe:

Aus der Startposition schickt der HF seinen H um das erste Objekt. Der H umrundet es, achtet auf den HF, der bereits die zweite Umrundung auf der gegenüber liegenden Seite anzeigt, dann geht der H auf die andere Seite. Es wird in einem Fluss gearbeitet ohne Unterbruch. Der HF darf seinen H bis zum Ende des Korridors begleiten. Die restlichen Objekte, werden vom H ohne Begleitung des HF umrundet. Zum Schluss ruft der HF seinen H zu sich. Eine Mölichkeit des Laufweges ist in der Skizze der Anlage dargestellt. Eine Umrundung der Objekte in Form einer Acht ist ebenfalls zulässig, ebenso im Wechsel.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler

Umgeht der H ein Hindernis nicht, wird mit den andern Hindernissen weiter gearbeitet. Umläuft der H ein Hindernis zu weit vorne, darf nicht mehr zurück gekommen werden. Kein Neustart.

Zeitlimite

1 Minute

Achtilaufe

Aufgabe:

Aus der Startposition schickt der HF seinen H um das erste Objekt. Der H umrundet es, achtet auf den HF, der bereits die zweite Umrundung auf der gegenüber liegenden Seite anzeigt, dann geht der H auf die andere Seite. Es wird in einem Fluss gearbeitet ohne Unterbruch. Der HF darf seinen H bis zum Ende des Korridors begleiten. Die restlichen Objekte, werden vom H ohne Begleitung des HF umrundet. Zum Schluss ruft der HF seinen H zu sich. Eine Mölichkeit des Laufweges ist in der Skizze der Anlage dargestellt. Eine Umrundung der Objekte in Form einer Acht ist ebenfalls zulässig, ebenso im Wechsel.

Bewertung

1. Objekte 1 und 2

Ziel:

Der H umgeht zuerst Hindernis 1, dann Hindernis 2 vollständig und läuft in einem Fluss

Fehlerhaft:

- H umgeht die Hindernisse nicht vollständig und nicht in einem Fluss
- H hält die Reihenfolge der zu umgehenden Hindernisse nicht ein
- H kommt zum HF zurück
- HF übertritt den Korridor

2. Objekte 3 und 4

Ziel:

Der H umgeht zuerst Hindernis 3, dann Hindernis 4 vollständig und läuft in einem Fluss

Fehlerhaft:

- H umgeht die Hindernisse nicht vollständig und nicht in einem Fluss
- H hält die Reihenfolge der zu umgehenden Hindernisse nicht ein
- H kommt zum HF zurück
- HF übertritt den Korridor

3. Objekte 5 und 6

Ziel:

Der H umgeht zuerst Hindernis 5, dann Hindernis 6 vollständig und läuft in einem Fluss

Fehlerhaft:

- H umgeht die Hindernisse nicht vollständig und nicht in einem Fluss
- H hält die Reihenfolge der zu umgehenden Hindernisse nicht ein
- H kommt zum HF zurück
- HF übertritt den Korridor
- H kommt nicht zum HF zurück am Schluss

5 LUEGE- VORAN-WART!

Beschreibung der Anlage

Ein Teppichrest markiert den Abgang. In einer Distanz von 7 Schritten steht ein Fähnchen. Nach weiteren 7 Schritten liegt ein gerader Tunnel und nach weiteren 7 Schritten liegt ein weiterer Teppichrest.

Material:

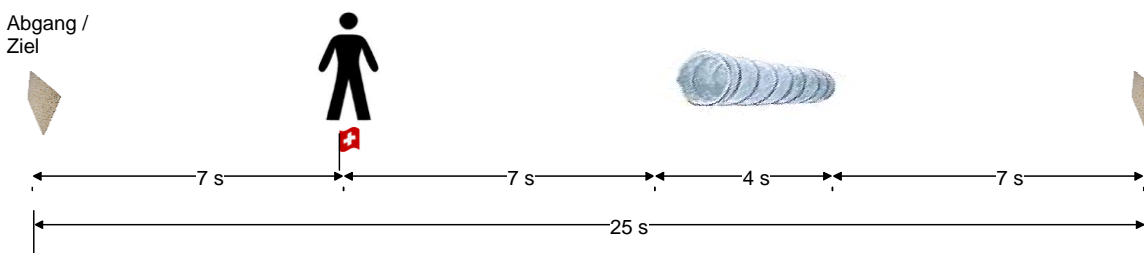
Helfer: 2 Teppichresten (ca. 50 x 50 cm), 1 Agility-Tunnel, 1 Fähnchen o.ä.

Aufgabe:

Auf dem ersten Teppich lässt der HF seinen H sitzend warten. Der HF geht weiter bis zum Fähnchen und stellt sich mit dem Rücken zum H ausgerichtet und mit gegrätschten Beinen auf. Er ruft seinen H durch die Beine ab und schickt ihn sogleich weiter voran durch den Tunnel zum 2. Teppich. Dort angekommen wartet der H 3 Sekunden in beliebiger Stellung und mit Blickkontakt zum HF. Danach ruft der HF, der noch immer mit gegrätschten Beinen an der Markierung steht, seinen H wieder durch den Tunnel und durch seine Beine ab und schickt den H in einem Fluss wieder „voran“ zum ersten Teppich zurück in die Position Sitz oder Platz, ohne seinen Standort zu verlassen! Zum Schluss holt er seinen H dort ab.

Alternative: Statt dass der Hund durch den Tunnel geht, darf er rund um den Tunnel und dann weiter geschickt werden, sowohl im Hin- wie auch im Rückweg. Der Rest der Übung bleibt wie beschrieben. Der HF meldet dem WKB vor Beginn der Disziplin, wenn er diese Variante wählt.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Weiterarbeit nach Fehler	Umläuft der H den Tunnel (obwohl er durch den Tunnel hätte laufen sollen oder umgekehrt) und / oder die Beine, wird weiter gearbeitet
Zeitlimite	1 Minute

Luege-Voran-Wart!

Aufgabe:

Auf dem ersten Teppich lässt der HF seinen H sitzend warten. Der HF geht weiter bis zum Fähnchen und stellt sich mit dem Rücken zum H ausgerichtet und mit gegrätschten Beinen auf. Er ruft seinen H durch die Beine ab und schickt ihn sogleich weiter voran durch den Tunnel zum 2. Teppich. Dort angekommen wartet der H 3 Sekunden in beliebiger Stellung und mit Blickkontakt zum HF. Danach ruft der HF, der noch immer mit gegrätschten Beinen an der Markierung steht, seinen H wieder durch den Tunnel und durch seine Beine ab und schickt den H in einem Fluss wieder „voran“ zum ersten Teppich zurück in die Position Sitz oder Platz, ohne seinen Standort zu verlassen! Zum Schluss holt er seinen H dort ab.

Alternative: Statt dass der Hund durch den Tunnel geht, darf er rund um den Tunnel und dann weiter geschickt werden, sowohl im Hin- wie auch im Rückweg. Der Rest der Übung bleibt wie beschrieben. Der HF meldet dem WKB vor Beginn der Disziplin, wenn er diese Variante wählt.

Bewertung

1. Warten – abrufen durch die Beine – voran durch den Tunnel

Ziel:

Der HF lässt seinen H auf dem ersten Teppichrest in der Position Sitz warten und begibt sich zu der in 7 Schritten entfernten Seitenmarkierung. Da stellt sich der HF mit dem Rücken zum H auf und ruft diesen durch seine Beine ab, schickt ihn dann sofort ins Voran durch den Tunnel.

Fehlerhaft:

- H wartet nicht sitzend
- H geht nicht durch die Beine
- H geht nicht durch den Tunnel
 - Alternative 1½ Mal Umlaufen des Tunnels:
 - HF meldet nicht, dass der H den Tunnel umläuft
 - Umrundet nicht 1½ Mal in einem Fluss den Tunnel
- Der HF bleibt nicht mit gegrätschten Beinen an Ort stehen, mit Rücken zum Abgangsort

2. Voran auf den Teppich, Verharren und Blickkontakt

Ziel:

Nach dem Tunnel geht der H unverzüglich auf den 2. Teppich. Dort wartet er 3 Sekunden in beliebiger Position, und hält den Blickkontakt zum HF

Fehlerhaft:

- H geht nicht auf den Teppich
- H ist mit mindestens zwei Pfoten auf dem Teppich
- H wartet nicht in der gewählten Position
- H hält den Blickkontakt nicht während 3 Sekunden
- Der HF bleibt nicht mit gegrätschten Beinen an Ort stehen, mit Rücken zum Abgangsort

3. Abrufen durch den Tunnel und die Beine, Voran auf den Ausgangsteppich

Ziel:

Der HF ruft seinen H wiederum durch den Tunnel und anschliessend durch die Beine, diesmal mit Blickrichtung zum H und grösser Distanz ab, schickt den H weiter voran zum ersten Teppichrest, ohne seine Grätschposition zu verlassen, wo der H sofort wieder die Position Sitz oder Platz einnimmt. Dort holt ihn der HF ab.

Fehlerhaft:

- H geht nicht durch den Tunnel
 - Alternative 1½ Mal Umlaufen des Tunnels: Umläuft nicht 1½ Mal in einem Fluss den Tunnel
- H geht nicht durch die Beine
- H geht nicht mit mindestens 2 Pfoten auf den Startteppich
- H nimmt keine Sitz- oder Platzposition auf dem Startteppich ein
- HF bleibt nicht mit gegrätschten Beinen an Ort stehen, mit Rücken zum Abgangsort
- H wartet nicht sitzend oder liegend auf dem Abgangsteppich, bis er vom HF abgeholt wird

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 – VOR UND ZURÜCK

Beschreibung der Anlage

Ein flaches Podest (Palette) liegt ca. 7 Schritte vom Abgangspunkt auf dem Boden.

Material

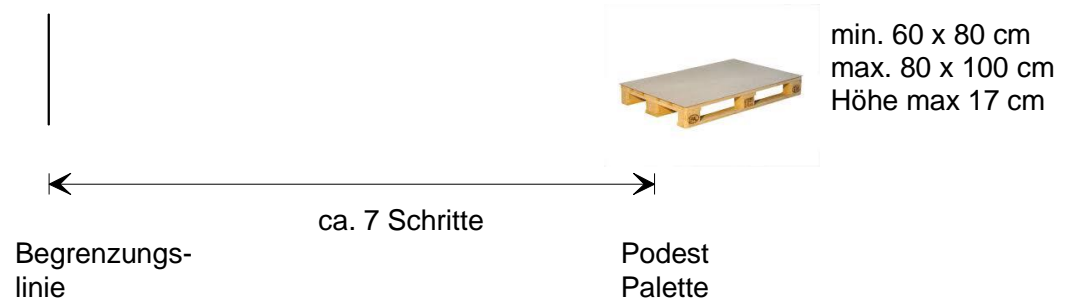
Helfer Abgangsmarkierung (Pylone, Fähnchen, Sägemehl, Markierungskreide).
 Palette min. 60x80 cm, max. 80 x 100 cm. Flacher Belag (Holz, Teppich oder rutschfester Kunststoff). Für kleine H auf niedere Palettenhöhe achten!

Aufgabe

Der HF schickt seinen Hund (ohne Hörzeichen) auf die Palette. Der H dreht sich zum HF und steht. Auf Sichtzeichen bewegt sich der H rückwärts, so dass seine Hinterpfoten auf dem Boden stehen. So verharrt er stehend 3 Sekunden. Der HF nimmt seinen H (ohne Hörzeichen) wieder näher zu sich auf die Palette, dort steht der H während 3 Sekunden mit allen 4 Pfoten auf der Palette. Nun nimmt der HF den H noch näher, so dass beide Vorderpfoten auf dem Boden stehen. Der H verharrt stehend während weiteren 3 Sekunden. Nun darf der H zurück zum HF gewinkt werden.

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

Skizze der Anlage



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Keine
Weiterarbeit nach Fehler	Geht der H während der Arbeit vom Podest, so ist dieser Teil der Arbeit fehlerhaft. Er darf aber rein körpersprachlich wieder auf das Podest geführt werden und weiter arbeiten.
Zeitlimite	1 Minute

Auf Palette – Vor und zurück

Aufgabe

Der HF schickt seinen Hund (ohne Hörzeichen) auf die Palette. Der H dreht sich zum HF und steht. Auf Sichtzeichen bewegt sich der H rückwärts, so dass seine Hinterpfoten auf dem Boden stehen. So verharrt er 3 Sekunden. Der HF nimmt seinen H (ohne Hörzeichen) wieder näher zu sich auf die Palette, dort steht der H während 3 Sekunden mit allen 4 Pfoten auf der Palette. Nun nimmt der HF den H noch näher, so dass beide Vorderpfoten auf dem Boden stehen. Der H verharrt während weiteren 3 Sekunden. Nun darf der H zurück gewinkt werden.

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

Bewertung

1. Auf das Podest schicken und rückwärts mit den Pfoten auf den Boden stehen

Ziel

H geht auf das Podest und dreht sich zum HF um. Dann geht er rückwärts vom Podest und verharrt dort für 3 Sekunden stehend.

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- Steigt nicht mit allen vier Pfoten aufs Podest
- Dreht sich nicht zum HF
- Steigt nicht mit den Hinterpfoten vom Podest
- H wartet nicht stehend 3 Sekunden mit Hinterpfoten auf dem Boden, Vorderpfoten auf dem Podest
- HF übertritt die Begrenzungslinie

2. H steigt zurück auf das Podest und verharrt stehend

Ziel

H steigt mit allen Vieren auf das Podest und verharrt dort stehend 3 Sekunden

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- H steigt nicht mit allen Vieren auf das Podest
- H verharrt nicht stehend für 3 Sekunden
- HF übertritt die Begrenzungslinie

3. Vorwärts Vorderpfoten auf den Boden stellen

Ziel

H kommt dem HF so weit entgegen, dass er mit den Vorderpfoten auf dem Boden steht. Er verharrt so stehend 3 Sekunden und kommt dann zum HF

Fehlerhaft

- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- Steigt nicht mit den Vorderpfoten vom Podest, Hinterpfoten bleiben auf dem Podest
- H wartet nicht stehend 3 Sekunden
- H kommt nicht zum HF zurück
- HF übertritt die Begrenzungslinie

2 GYMNASTIK MIT PNEU

Beschreibung der Anlage

Ein Pneu liegt circa 2 Schritte vom Abgangspunkt auf dem Boden.

Material

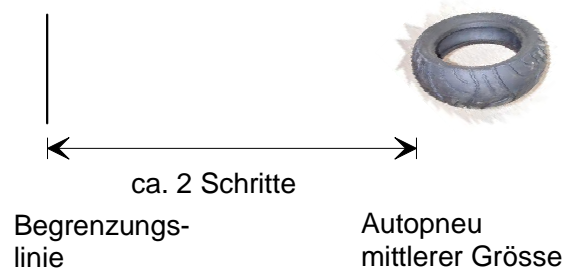
Helfer: Abgangsmarkierung, Pneus unterschiedlicher Grösse (möglichst mit rauer Seitenfläche - weniger Rutschgefahr, möglichst Formstabil), der Grösse des H angepasst.

Aufgabe

Der HF schickt den H vom Abgang zum Pneu seiner Wahl. Dort steigt der H mit den beiden Vorderpfoten in den Pneu und verharrt dort stehend 3 Sekunden. Nun steigt der H mit allen vier Pfoten auf den Pneu und verharrt wiederum stehend für 3 Sekunden. Auf Anweisung nimmt der H die Sitzstellung ein und verharrt so für weitere 3 Sekunden. Danach ruft der HF den H wieder zu sich.

Die Begrenzungslinie darf vom HF nicht überschritten werden. Grössere Distanzen des HF zum Pneu sind auf Wunsch HF zulässig.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Steigt der H zuerst auf den Pneu statt ins Loch, lässt sich jedoch wieder mit den Pfoten ins Loch einweisen, darf ohne Abzug weitergearbeitet werden.

Sitzt der H schon auf den Pneu, bevor er darauf gestanden hat und lässt sich wieder ins Stehen bringen ohne mit einem Pfoten auf den Boden zu stehen, darf ohne Abzug weitergearbeitet werden.

Steigt der H während einer Stellung vom Pneu und berührt den Boden, gilt dieser Teil der Arbeit als fehlerhaft, er darf dann die nächsten Arbeiten weiter zeigen.

Zeitlimite 1 Minute

Gymnastik mit Pneu

Aufgabe

Der HF schickt den H vom Abgang zum Pneu seiner Wahl. Dort steigt der H mit den beiden Vorderpfoten in den Pneu und verharrt dort stehend 3 Sekunden. Nun steigt der H mit allen vier Pfoten auf den Pneu und verharrt wiederum stehend für 3 Sekunden. Auf Anweisung nimmt der H die Sitzstellung ein und verharrt so für weitere 3 Sekunden. Danach ruft der HF den H wieder zu sich.

Die Begrenzungslinie darf vom HF nicht überschritten werden. Grössere Distanzen des HF zum Pneu sind auf Wunsch HF zulässig.

Bewertung

1. Zum Pneu gehen, in den Pneu steigen und stehend verharren

Ziel

H geht zum Pneu und steigt dort mit vom HF Vorderpfoten in den Pneu.
H verharrt in der Stellung stehend für 3 Sekunden

Fehlerhaft

- H steigt nicht mit den Vorderpfoten in den Pneu
- H verharrt nicht stehend für 3 Sekunden mit den Vorderpfoten im Pneu
- HF übertritt die Begrenzungslinie

2. Auf den Pneu steigen und stehend verharren

Ziel

H steigt mit allen vier Pfoten auf den Pneu.
H verharrt in der Stellung stehend für 3 Sekunden

Fehlerhaft

- H steigt nicht mit allen vier Pfoten auf den Pneu
- H berührt nach dem ersten Hochsteigen mit einer Pfote den Boden
- H verharrt nicht stehend für 3 Sekunden auf dem Pneu
- HF übertritt die Begrenzungslinie

3. Einnehmen der Stellung Sitz und zurück zum HF

Ziel

Der H setzt sich auf Anweisung des HF auf dem Pneu, verharrt für 3 Sekunden und kommt auf Abruf zum HF zurück

Fehlerhaft

- H verlässt den Pneu (steht mit einer oder mehreren Pfoten neben den Pneu)
- H setzt sich nicht auf dem Pneu
- H verharrt nicht sitzend für 3 Sekunden auf dem Pneu
- H kommt auf Abruf nicht zum HF
- HF übertritt die Begrenzungslinie

Anmerkung

Ob der H quer über das Reifenloch oder seitlich auf dem Gummi die Stellungen zeigt, ist egal.

3 VORAN DURCH HULAHOOPREIF SPRINGEN UND ZURÜCK

Beschreibung der Anlage

5 Schritte vom Abgangspunkt entfernt liegt ein Hulahoopreifen am Boden. Der Bewerter nimmt den Reifen und hält ihn mit beiden Händen senkrecht auf Brusthöhe des Hundes ruhig vor sich und ist seitlich um 90 Grad vom H abgewendet. Er stabilisiert den Reifen zusätzlich zu den beiden Händen mit den Knien. Weitere 5 Schritt entfernt liegt ein Gegenstand am Boden.

Material

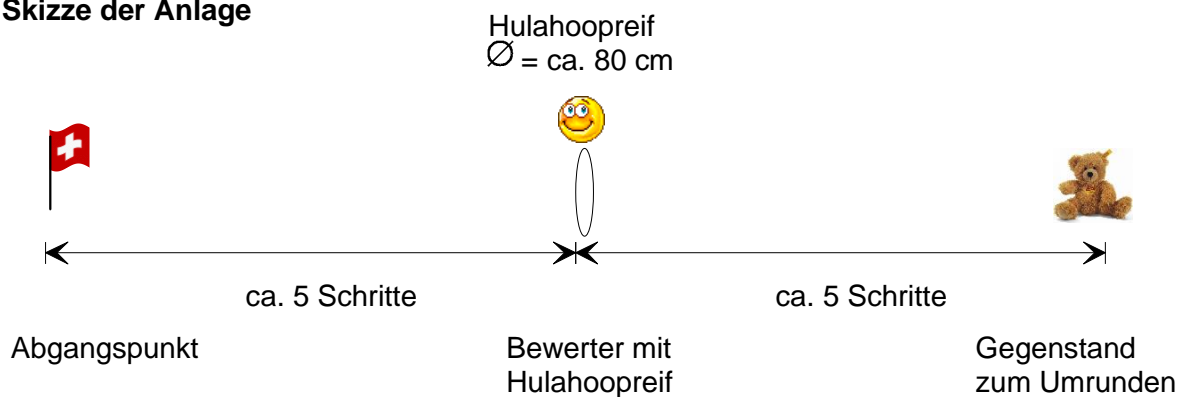
Helfer: Abgangsmarkierung (Pylone, Fähnchen, Sägemehl, Markierungskreide, o.ä.).

Hulahoopreifen, Durchmesser ca. 80 cm. 1 Gegenstand wie Spielzeug, Pylone etc.

Aufgabe

HF und H sind am Abgangspunkt. Der HF schickt den Hund vorwärts durch den vom Bewerter (oder einem Helfer) ruhig gehaltenen Hulahoopring zum Gegenstand. Der Hund umrundet den Gegenstand und kommt durch den Hulahoopreif zum HF zurück.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Lläuft der H am Hulahoopreifen vorbei, darf er weiter geschickt werden.
 Lläuft der H nicht um den Gegenstand, darf er durch den Hulahoopreifen abgerufen werden.
 Ist der H auf dem Hinweg um den Helfer oder Reifen gelaufen und von der entgegengesetzten Seite durch den Hulahoopreifen gesprungen, muss er zurück gerufen werden. Es zählt nur dieser eine Rücksprung.
 Ein neues Ansetzen ist nicht erlaubt.

Zeitlimite 1 Minute

Voran Durch Hulahoopreif springen und zurück

Aufgabe

HF und H sind am Abgabepunkt. Der HF schickt den Hund vorwärts durch den vom Bewerter (oder einem Helfer) ruhig gehaltenen Hulahoopring zum Gegenstand. Der Hund umrundet den Gegenstand und kommt durch den Hulahoopreif zum HF zurück.

Bewertung

1. Voran mit Sprung durch den Hulahoopreif

Ziel

Der H löst sich vom HF und springt durch den vom Bewerter oder einem Helfer auf der Brusthöhe des Hundes ruhig gehaltenen Hulahoopreif.

Fehlerhaft

- H springt nicht durch den Hulahoopreif
- H läuft am Reifen vorbei und springt von der entgegengesetzten Richtung durch den Reifen

2. Voran mit Umlaufen des Gegenstandes

Ziel

Hund läuft nach dem Sprung weiter und umläuft den Gegenstand.

Fehlerhaft

- Hund läuft nicht zum Gegenstand
- H berührt oder nimmt den Gegenstand
- H umläuft den Gegenstand nicht
- HF übertritt den Abgangspunkt

3. Sprung durch den Hulahoopreif auf dem Rückweg zum HF

Ziel

H durchspringt den Hulahoopreif auf dem Rückweg vom Gegenstand zum HF

Fehlerhaft

- H springt nicht durch den Hulahoopreif
- H läuft am Reifen vorbei und springt von der entgegengesetzten Richtung durch den Reifen
- HF übertritt den Abgangspunkt

Achtung

Nimmt der H den Gegenstand mit und springt damit durch den Reifen, wird ihm der zweite Punkt abgezogen, nicht jedoch der dritte Punkt

4 RÜCKWÄRTS UM DEN HUNDEFÜHRER

Beschreibung der Anlage

Platz ca. 3 x 5 m

Material

Helfer: Abgangsmarkierung (Sägemehl, Markierungskreide).

Aufgabe

Der Hund steht oder sitzt auf der linken Seite des Hundeführeres und geht auf Anweisung rückwärts in einem Fluss um den Hundeführer herum, bis er wieder in der Anfangsstellung ist. Danach läuft der H 3 Mal in einem Fluss, ohne mit der Hand gelockt zu werden im Zick-Zack durch die Beine des HF (Acht oder Slalom). Er befindet sich nun auf der rechten Seite des HF. Von dort geht der H auf Anweisung rückwärts in einem Fluss um den HF herum.

Sichtzeichen Unbegrenzt, aber kein Führen des Hundes an der Hand und kein Locken des H durch die Beine des HF

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler Macht der H den einen Teil der Arbeit nicht, kann mit dem nächsten Teil der Arbeit begonnen werden.

Zeitlimite 1 Minute



Rückwärts um den Hundeführer

Aufgabe

Der Hund steht oder sitzt auf der linken Seite des Hundeführeres und geht auf Anweisung rückwärts in einem Fluss um den Hundeführer herum, bis er wieder in der Anfangsstellung ist. Danach läuft der H 3 Mal in einem Fluss, ohne mit der Hand gelockt zu werden im Zick-Zack durch die Beine des HF (Acht oder Slalom). Er befindet sich nun auf der rechten Seite des HF. Von dort geht der H auf Anweisung rückwärts in einem Fluss um den HF herum.

Bewertung

1. Umgehen des HF rückwärts von der linken Seite des HF aus

Ziel

Der H geht von der linken Seite des HF aus rückwärts in einem Fluss um den HF, bis er sich wieder an der linken Seite des HF befindet.

Fehlerhaft

- H geht nicht komplett rückwärts in einem Fluss um den HF
- H geht traversierend (seitlich laufend statt rückwärts) um den HF, der Hundekopf zeigt Richtung HF

2. Zick-Zack durch die Beine des HF

Ziel

Der H geht auf Anweisung in einem Fluss 3 Mal durch die Beine des HF, sodass er sich danach auf der rechten Seite des HF befindet (Acht oder Slalom).

Fehlerhaft

- H geht nicht 3 Mal in einem Fluss durch die Beine des HF
- HF lockt den H mit der Hand durch die Beine

3. Umgehen des HF rückwärts von der rechten Seite des HF aus

Ziel

Der H geht von der rechten Seite des HF aus rückwärts in einem Fluss um den HF, bis er sich wieder an der rechten Seite des HF befindet.

Fehlerhaft

- H geht nicht komplett rückwärts in einem Fluss um den HF
- H geht traversierend (seitlich laufend statt rückwärts) um den HF, der Hundekopf zeigt Richtung HF

5 WER IST DER GRÖSSTE

Beschreibung der Anlage

Eine Markierung befindet sich 5 Schritte vor drei bis fünf Blumentöpfen unterschiedlicher Grösse

Material

Helfer: 6 Blumentöpfe unterschiedlicher Grösse aber aus derselben „Baureihe“. Minimaler Durchmesser Bodenfläche kleinster Topf 6 cm, maximaler Durchmesser Bodenfläche grösster Topf 22 cm. Abstand der Töpfe zu einander 20 bis 40 cm, in einer Linie oder durcheinander

Aufgabe

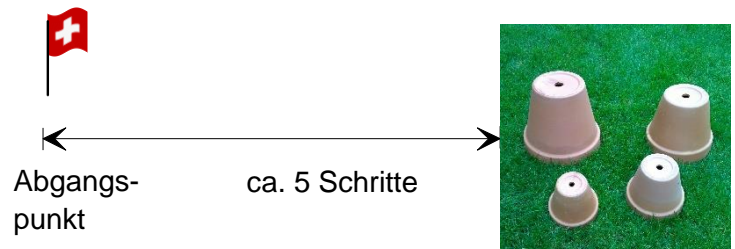
Die Töpfe stehen immer auf dem Kopf.

Der Bewerter stellt 3 der unterschiedlich grossen Blumentöpfe auf. Der HF schickt aus einer Distanz von etwa 5 Schritt den Hund, damit er den grössten der Töpfe anzeigt. Danach ruft der HF den Hund wieder zu sich.

Der Bewerter stellt 4 der unterschiedlich grossen Blumentöpfe auf. Der HF schickt aus einer Distanz von etwa 5 Schritt den Hund, damit er den grössten der Töpfe anzeigt. Danach ruft der HF den Hund wieder zu sich.

Der Bewerter stellt 5 der unterschiedlich grossen Blumentöpfe auf. Der HF schickt aus einer Distanz von etwa 5 Schritt den Hund, damit er den grössten der Töpfe anzeigt. Danach ruft der HF den Hund wieder zu sich.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen und Hörzeichen

Unbegrenzt zum Senden des H zu den Töpfen, kein Lenken des Hundes sobald er im Bereich der Töpfe ist keine Einflussnahme bei der Anzeige

Weiterarbeit nach Fehler

Zeigt der H den falschen Topf an, wird mit der nächsten Aufgabe begonnen.

Zeitlimite

1 Minute; 20 Sekunden pro Teilaufgabe vom Schicken des H zu den Töpfen bis zur eindeutigen Anzeige (das Aufstellen der Töpfe durch den Bewerter zählt nicht zur Zeit)

Bewertung

Ziel

Der H geht auf Anweisung vom HF zu den Töpfen und zeigt klar erkennbar den jeweils grössten Topf eindeutig an. Der Bewerter unterbricht die Zeit, wenn er die Anzeige als korrekt oder falsch bewertet.

Fehlerhaft

- H geht nicht zu den aufgestellten Töpfen
- H zeigt den grössten Topf nicht an
- H macht eine falsche Anzeige (zeigt einen der kleineren Töpfe an)
- H macht keine eindeutige Anzeige
- H kommt nicht zum HF zurück nach der Anzeige

Pro richtig angezeigter Topf gibt es einen Punkt

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. FREMDER SCHLÜSELBUND VERLOREN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Rechteck von 5x30 Schritten mit Plastikbändern markiert. Das Gras im Rechteck sollte nicht zu kurz gemäht sein, so dass der Schlüsselbund leicht versteckt werden kann.

2 Markierungen je etwa 7 Schritte ausserhalb in der Mitte der Längsseiten des Rechtecks.

Material

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

2 Fähnchen oder Pylonen

Schlüsselbund Grösse des Schlüsselbundes:
4-6 Schlüssel plus ein Anhänger aus Holz, Stoff oder Leder; total nicht grösser als 12x6x3 cm,
keine leuchtenden Farben!

Beispiel Schlüsselbund

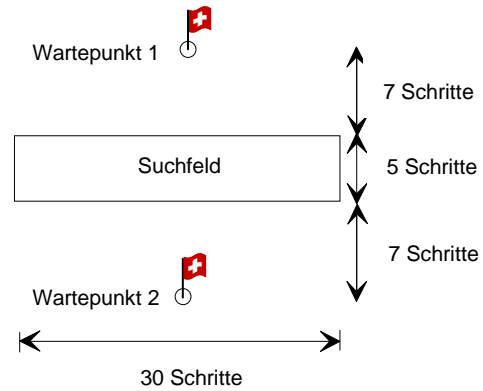


Aufgabe

Der HF stellt sich mit dem H auf der Seite seiner Wahl bei der Markierung 1 oder 2 bereit. Für die Suche muss er auf dieser Längsseite des Rechtecks bleiben. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H bei der Markierung ausserhalb des Rechtecks, so dass er nicht erkennen kann, wo der WKB den Schlüsselbund innerhalb des Rechtecks 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 Rechteck suchen zu gehen. Der HF darf sich ausserhalb des Rechtecks auf der gewählten Längsseite frei bewegen, aber keinen Schritt ins Rechteck setzen, ebenso sich nicht auf eine der Kurzseiten begehen. Der H soll den Schlüsselbund anzeigen und dort bleiben oder aber bringen. Die Art der Anzeige ist frei. Beim Bringen soll der H den Schlüsselbund 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 Rechteck 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)

Fremder Schlüsselbund verloren

Aufgabe

Der HF stellt sich mit dem H auf der Seite seiner Wahl bei der Markierung 1 oder 2 bereit. Für die Suche muss er auf dieser Längsseite des Rechtecks bleiben. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H bei der Markierung ausserhalb des Rechtecks, so dass er nicht erkennen kann, wo der WKB den Schlüsselbund innerhalb des Rechtecks 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 Rechteck suchen zu gehen. Der HF darf sich ausserhalb des Rechtecks auf der gewählten Längsseite frei bewegen, aber keinen Schritt ins Rechteck setzen, ebenso sich nicht auf eine der Kurzseiten begeben. Der H soll den Schlüsselbund anzeigen und dort bleiben oder aber bringen. Die Art der Anzeige ist frei. Beim Bringen soll der H den Schlüsselbund 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 Rechteck 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 den 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).

Standort des HF

Verlässt der HF seine gewählte Seite und begibt sich in die Suchfläche oder auf eine der Kurzseiten, ergibt das 0 Punkte.

2. HIN UND HER

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Sägemehlquadrat o.ä. von 2 x 2 m markiert.

10 Schritte links und 10 Schritte rechts davon ist je ein Quadrat von 1 x 1 Schritt mit Sägemehl markiert

Material

Helfer: Geeignete Anlage, Sägemehl zur Markierung,

6 Spielgegenstände mit der Grösse von maximal 12x12x10 cm oder 20x6x6 cm

HF: 2 identische persönliche Suchgegenstände

Grösse Suchgegenstände: Maximal 12x12x10 cm oder 20x6x6 cm

Aufgabe

Vorbereitung: Der WKB legt bei beiden Quadraten rechts und links je drei Spielgegenstände hin. Die drei Gegenstände liegen je in den drei Ecken des Quadrates von 1 Schritt Seitenlänge. Je eine Ecke bleibt frei für den persönlichen Suchgegenstand des HF. Welche Ecke je im Quadrat frei bleibt, ist dem WKB überlassen, jedoch für alle Teams über den Wettkampf gleich zu handhaben.

Der WKB sagt dem HF, in welches der Quadrate hinter den Seitenlinien – das rechte oder linke – der HF den ersten persönlichen Gegenstand legen soll.

Nun lässt der HF seinen H im Viereck warten.

Er geht auf die erstgenannte Seite und legt den einen persönlichen Suchgegenstand in die freie Ecke des Quadrates. Danach geht er zum H zurück.

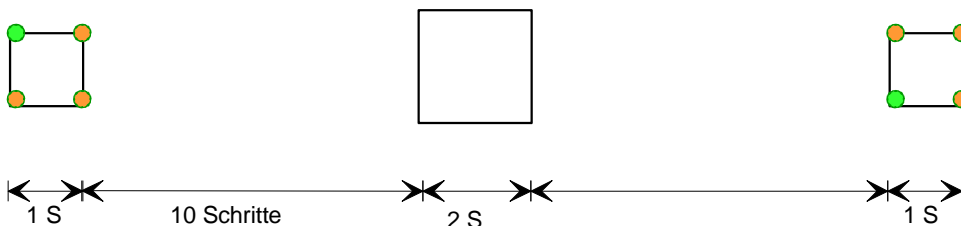
Er wiederholt diesen Vorgang auf der entgegengesetzten Seite mit dem zweiten persönlichen Suchgegenstand. Danach kehrt er zum H zurück.

Die Zeit läuft ab Schicken des H in die Suche.

Jetzt schickt der HF den H auf den **zuerst** gelegten persönlichen Suchgegenstand. Der H bringt diesen zu ihm in das Viereck zurück. Die Art des Bringens ist frei, fallen lassen erlaubt. Dann schickt er den H auf den als zweiten gelegten persönlichen Suchgegenstand. Der H bringt diesen zu ihm in das Viereck zurück.

Der HF bleibt immer im mittleren Quadrat.

Skizze der Anlage



- mögliche Liegeorte der Gegenstände des WKB
- mögliche Liegeorte der persönlichen Suchgegenstände

Sichtzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für ein Umdirigieren bei falscher Seitenwahl nach dem Schicken aus dem mittleren Quadrat und ebenso für die Auswahl der Gegenstände in einem der kleinen Quadrate)
Hörzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für ein Umdirigieren bei falscher Seitenwahl nach dem Schicken aus dem mittleren Quadrat und ebenso für die Auswahl der Gegenstände in einem der kleinen Quadrate)
Zweiter Neuanfang	Ist der H <u>in jedem kleinen Quadrat gewesen</u> , ist die Arbeit beendet und der H darf nicht erneut geschickt werden
Zeitlimite	1 Minute, ab Schicken des H in die Suche

Hin und Her

Aufgabe

Vorbereitung: Der WKB legt bei beiden Quadraten rechts und links je drei Spielgegenstände hin. Die drei Gegenstände liegen je in den drei Ecken des Quadrates von 1 Schritt Seitenlänge. Je eine Ecke bleibt frei für den persönlichen Suchgegenstand des HF. Welche Ecke je im Quadrat frei bleibt, ist dem WKB überlassen, jedoch für alle Teams über den Wettkampf gleich zu handhaben.

Der WKB sagt dem HF, in welches der Quadrate hinter den Seitenlinien – das rechte oder linke – der HF den ersten persönlichen Gegenstand legen soll.

Nun lässt der HF seinen H im Viereck warten.

Er geht auf die erstgenannte Seite und legt den einen persönlichen Suchgegenstand in die freie Ecke des Quadrates. Danach geht er zum H zurück.

Er wiederholt diesen Vorgang auf der entgegengesetzten Seite mit dem zweiten persönlichen Suchgegenstand. Danach kehrt er zum H zurück.

Die Zeit läuft ab Schicken des H in die Suche.

Jetzt schickt der HF den H auf den **zuerst** gelegten persönlichen Suchgegenstand. Der H bringt diesen zu ihm in das Viereck zurück. Die Art des Bringens ist frei, fallen lassen erlaubt. Dann schickt er den H auf den als zweiten gelegten persönlichen Suchgegenstand. Der H bringt diesen zu ihm in das Viereck zurück.

Der HF bleibt immer im mittleren Quadrat.

Bewertung

1. Warten

Ziel

H wartet im mittleren Quadrat, bis der HF beide persönlichen Suchgegenstände gelegt hat und wieder zurück im mittleren Quadrat ist.

Fehlerhaft

- H verlässt Quadrat vorzeitig
- HF stoppt H laut oder unfreundlich, damit dieser im mittleren Quadrat bleibt
- HF fasst H an

2. Bringen *beider persönlichen* Suchgegenstände

Ziel

H bringt beide persönlichen Suchgegenstände zum HF ins Quadrat (fallen lassen erlaubt, Reihenfolge unwichtig – hier wird nur bewertet, ob er *beide eigenen* Gegenstände bringt).

Fehlerhaft

- H bringt keinen oder nur einen persönlichen Suchgegenstand ins mittlere Quadrat
- HF beeinflusst den H, damit der H den persönlichen Suchgegenstand nimmt (Aus! Nein! Tausch! Sii laa! Lass es! Jawohl! Bring! Apport! Genau! Etc.)

- H bringt einen oder beide persönlichen Suchgegenstände ins mittlere Quadrat, aber gibt nicht aus
- HF verlässt das mittlere Quadrat nach dem Zeitstart

3. Reihenfolge

Ziel

H bringt die persönlichen Suchgegenstände in der richtigen Reihenfolge zum HF ins mittlere Quadrat (fallen lassen erlaubt). Hier geht es nur um die Reihenfolge der gebrachten persönlichen Suchgegenstände, also zuerst den zuerst gelegten persönlichen Suchgegenstand, danach den als zweiten gelegten persönlichen Suchgegenstand.

Fehlerhaft

- H bringt zuerst den als zweiten gelegten persönlichen Suchgegenstand ins mittlere Quadrat
- H bringt einen fremden Spielgegenstand ins mittlere Quadrat
- H bringt zusammen mit einem persönlichen Suchgegenstand einen oder mehrere fremde Gegenstände ins mittlere Quadrat
- H läuft mit einem oder mehreren Gegenständen (egal ob eigener oder fremde/r) im Fang am mittleren Quadrat vorbei zum andern Aussenquadrat und tauscht dort gegen einen andern Gegenstand aus
- H läuft mit einem oder mehreren Gegenständen (egal ob eigener oder fremde/r) im Fang am mittleren Quadrat vorbei zum andern Aussenquadrat und nimmt dort einen oder mehrere Gegenstände zusätzlich mit
- Falls der H in die falsche Richtung läuft und der HF dirigiert ihn um, entfällt der Punkt für die Reihenfolge trotzdem
- HF beeinflusst den H, damit der H den persönlichen Suchgegenstand nimmt (Aus! Nein! Tausch! Sii laa! Lass es! Jawohl! Bring! Apport! Genau! Etc.)
- HF verlässt das mittlere Quadrat nach dem Zeitstart

Achtung:

- Verlässt der H das Quadrat bevor beide persönlichen Suchgegenstände liegen, entfallen alle drei Punkte. Der H darf die schon gelegten Gegenstände holen ohne Bewertung oder der HF sammelt sie ein.
- Verlässt der H das Quadrat nachdem beide persönlichen Suchgegenstände liegen, aber der HF sich noch auf dem Rückweg ins mittlere Quadrat befindet, lässt der WKB die Zeit laufen und das Team darf die Aufgabe lösen. Der HF begibt sich ins mittlere Quadrat. Es entfällt der Punkt fürs Warten.
- Die Bewertung für das Warten während des Auslegens der persönlichen Suchgegenstände durch den HF läuft schon, obwohl die Zeitmessung erst beginnt, wenn der H in die Suche geschickt wird.

- Bringt der H zusammen mit dem persönlichen Suchgegenstand auch einen oder mehrere fremde Spielgegenstände, wird dies nur bei der Reihenfolge bestraft, nicht jedoch beim Bringen
- Läuft der H die falsche Seite an oder kehrt um in die andere Richtung, muss ihn der HF laufen lassen. Dirigiert der HF seinen H um, verliert er den Punkt bei der Reihenfolge trotzdem.
Solange sich der H in die richtige Richtung bewegt, darf er dabei unterstützt werden.
- Ist der H in jedem kleinen Quadrat gewesen, ist die Arbeit beendet und der H darf nicht erneut geschickt werden
- Nimmt der H in einem der kleinen Quadrate einen fremden Gegenstand, bringt ihn jedoch nicht ganz zurück ins mittlere Quadrat, sondern entscheidet sich auf dem Rückweg selbständig um und kehrt nochmals zurück ins kleine Quadrat, um den persönlichen Suchgegenstand zu holen, darf ihn der HF machen lassen. Sobald er ihn jedoch in der Auswahl beeinflusst, verliert er den Punkt fürs Bringen. Bringt der H danach ohne Beeinflussung den persönlichen Suchgegenstand ins mittlere Quadrat, kriegt er weder Abzug beim Bringen noch bei der Reihenfolge. Die Arbeit muss einfach innerhalb der Minute vollbracht werden

3. SUCHEN VON ZWEI PERSÖNLICHEN SUCHGEGENSTÄNDEN IN DER HÖHE

Beschreibung der Anlage

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

Material

Helfer: Geeignete Anlage, Sägemehl zur Markierung

HF: 2 persönliche Suchgegenstände

Grösse Suchgegenstände: Maximal 12x12x10 cm oder 20x6x6 cm.

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 tut bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal einen der Suchgegenstände aufhängen oder auflegen würde. Auf oder an den von ihm ausgewählten Verstecken, platziert er je einen Suchgegenstand tatsächlich. Die Suchgegenstände müssen auf ungefähre Nasenhöhe (entspricht der Widderristhöhe des Hundes) aufgehängt oder aufgelegt sein. Der H soll sie ohne sich auf die Hinterbeine zu stellen fassen können. Achtung: Keine gefährlichen Anlagen kreieren! An impulsive Hunde denken!

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, nimmt den Suchgegenstand 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 beim H 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

Bewertung von Suchen von zwei persönlichen Suchgegenständen in der Höhe

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 tut bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal einen der Suchgegenstände aufhängen oder auflegen würde. Auf oder an den von ihm ausgewählten Verstecken, platziert er je einen Suchgegenstand tatsächlich. Die Suchgegenstände müssen auf ungefähre Nasenhöhe (entspricht der Widderristhöhe des Hundes) aufgehängt oder aufgelegt sein. Der H soll sie ohne sich auf die Hinterbeine zu stellen fassen können. Achtung: Keine gefährlichen Anlagen kreieren! An impulsive Hunde denken!

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, nimmt den Suchgegenstand 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 beim H beendet.

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"
- 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 währ. mehr als 10"

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, er kann auch beide gleichzeitig bringen)

- Kriterien analog des ersten Suchgegenstandes.

4. HASELNÜSSE

Beschreibung der Anlage

Drei Stühle stehen in einer Reihe nebeneinander oder alternativ eine Bank mit Platz links und rechts des Hundeführers. Zwei Schritte vor dem mittleren Stuhl hat es eine Markierung. Sechs kleinere, identische, undurchsichtige Behälter mit Deckel (Blech, Tupperware o.ä.) stehen paarweise auf dem ersten Stuhl. Die Behälter sollen sich nicht berühren und nicht gestapelt werden. Als Paar gilt ein Behälter mit Haselnüssen und ein Behälter mit Mandeln.

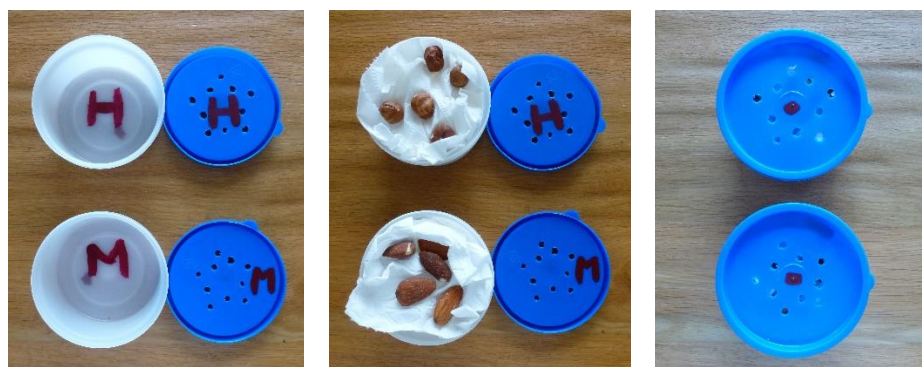
Der mittlere Stuhl ist leer.

Auf dem dritten Stuhl steht ein Behälter, der aussen gut lesbar am Rand des Behälters mit "H" beschriftet ist. Darin befinden sich ebenfalls Haselnüsse. Er dient der Geruchsaufnahme, damit der H weiss, nach welchem Geruch er suchen soll. (Romandie/Tessin "N" noisettes/nocciole)



Plus die Markierung zwei Schritt vor dem mittleren Stuhl

Jeder Behälter hat im Deckel 5-10 kleine Löcher von circa 3-4 mm Durchmesser und ist mit neutralem Haushalt- oder Toilettenpapier ausgefüllt, damit man die Haselnüsse nicht kullern hört. Auf dem Papier liegen in drei Behältern je 5-12 Mandeln, in den andern drei je 5-12 Haselnüsse. Die Haselnussbecher sind innen am Boden mit einem "H" beschriftet, die Mandelbecher mit "M". Inwendig am Deckel sind auch die Deckel beschriftet (Beschriftung gut auslüften lassen!) Der eine Behälter mit dem Identifikationsgeruch, der aussen am Rand mit "H" beschriftet ist, beinhaltet ebenfalls 5-12 Haselnüsse und steht separat auf dem dritten Stuhl.



Material

- Helfer: Drei Stühle zum Deponieren der Behälter oder alternativ eine Bank
1 Fähnchen oder Pylone als Markierung
7 kleinere, identische, undurchsichtige Behälter (Blech, Tupperware o.ä.)
neutrales Haushalt- oder Toilettenpapier (ohne Geruch wie Kamille etc.)
Mindestens 20 Haselnüsse, mindestens 15 Mandeln; beide ohne Hartschale; mit braunem Häutchen; natur, weder gesalzen noch geräucht, noch sonst mit Gewürzen versehen; frisch, nicht ranzig! Alle Haselnüsse müssen aus dem gleichen Sortiment (Tüte) stammen. Einheimische Haselnüsse schmecken sogar für uns Menschen anders als zum Beispiel solche aus der Türkei. Darum riechen sie auch anders für die Hunde. Das könnte zu Fehlanzeigen führen, wenn die Haselnüsse in den Döschen unterschiedlicher Herkunft sind.
4 Döschen mit je 5-12 Haselnüssen, 3 Döschen mit je 5-12 Mandeln.

Aufgabe

Der HF lässt den H bei der Markierung warten. Anschliessend setzt sich der HF auf den mittleren Stuhl. Falls er will, präsentiert er seinem H zur Identifikation den Haselnussgeruch, der auf dem dritten Stuhl steht. Danach bringt er seinen H zurück zur Markierung und setzt sich wieder auf den mittleren Stuhl.

Nun nimmt der HF vom ersten Paar einen Behälter in die linke Hand und den andern Behälter in rechte Hand. Wenn er so bereit ist, fordert er seinen H auf, daran riechen. Der H muss den Behälter mit den Haselnüssen anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Der HF stellt den Behälter, den ihm sein Hund als Haselnussbehälter identifiziert hat, auf den dritten Stuhl, den Mandelbehälter zurück auf den ersten Stuhl.

Der H darf nach jedem Paar zurück zur Markierung gebracht oder geschickt werden oder auch beim HF bleiben.

So wird mit jedem der Döschen-Paare vorgegangen, bis drei Behälter auf dem dritten Stuhl stehen (plus der Behälter mit dem Identifikationsgeruch).

Wie oft der H an einem Behälter riecht, ist dem HF überlassen. Die Minute gibt das Zeitlimit vor.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Zweiter Neuanfang Nein

Zeitlimite 1 min, ab da, wo der HF das erste Paar Behälter in den Händen hält und den H auffordert daran zu riechen, bis der dritte Behälter auf dem dritten Stuhl steht.
Das Vorbereiten des H mit dem Identifizierungsgeruch zählt noch nicht zur Minute.
Bringt der HF seinen H zwischen den Paaren zurück zur Markierung, läuft die Zeit trotzdem weiter.

Haselnüsse

Aufgabe

Der HF lässt den H bei der Markierung warten. Anschliessend setzt sich der HF auf den mittleren Stuhl. Falls er will, präsentiert er seinem H zur Identifikation den Haselnussgeruch, der auf dem dritten Stuhl steht. Danach bringt er seinen H zurück zur Markierung und setzt sich wieder auf den mittleren Stuhl.

Nun nimmt der HF vom ersten Paar einen Behälter in die linke Hand und den andern Behälter in rechte Hand. Wenn er so bereit ist, fordert er seinen H auf, daran riechen. Der H muss den Behälter mit den Haselnüssen anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Der HF stellt den Behälter, den ihm sein Hund als Haselnussbehälter identifiziert hat, auf den dritten Stuhl, den Mandelbehälter zurück auf den ersten Stuhl.

Der H darf nach jedem Paar zurück zur Markierung gebracht oder geschickt werden oder auch beim HF bleiben.

So wird mit jedem der Döschen-Paare vorgegangen, bis drei Behälter auf dem dritten Stuhl stehen (plus der Behälter mit dem Identifikationsgeruch).

Wie oft der H an einem Behälter riecht, ist dem HF überlassen. Die Minute gibt das Zeitlimit vor.

Bewertung

Ziel

Der HF identifiziert die drei Haselnuss-Behälter dank seinem H.

Zur Verifizierung werden die drei Behälter auf dem dritten Stuhl im Anschluss geöffnet. Pro richtigen Haselnuss-Behälter kriegt das Team einen Punkt

Fehlerhaft

- Fehlanzeige, das heisst einer oder mehrere Behälter auf dem dritten Stuhl haben Mandeln darin
- Zeitüberschreitung – es zählen nur die durch den H identifizierten Behälter auf dem dritten Stuhl. Stellt der HF aus Zeitnot den letzten Behälter ohne Identifizierung durch den H auf dem dritten Stuhl, wird ihm dieser Punkt nicht angerechnet, auch wenn er stimmen würde.
- Zerstört der H einen Becher, wird die Arbeit abgebrochen → 0 Punkte!

Achtung

HF: Bei kleinen Hunden muss man sich bücken oder niederknien. Der mittlere Stuhl darf bei kleinen Hunden auch weggestellt werden.

H: Zerstört der H einen Becher, wird die Arbeit abgebrochen → 0 Punkte!

Helfer: Die Haselnüsse müssen sich immer in den GLEICHEN Behältern befinden. Behälter getrennt aufbewahren! (Die anderen Becher nehmen beim Aufbewahren den Geruch der andern Nüsse an. Haselnussbehälter und Mandelbehälter geruchstrennt stapeln!)
Nur mit frischen Nüssen, also nicht ranzigen arbeiten! Nach jedem H die Döschen vom etwaigen Gesabber eines H mit einem Lappen abwischen.

5. AUFGEHÄNGTE SOCKEN (IST ZWINGEND DIE LETZTE NASENARBEIT!)

Beschreibung der Anlage

Fünf Schafsaunpfosten sind im Abstand von 2 Schritten in einer Linie aufgestellt.

Bei jedem Pfosten liegt ein Nummernschild (1-5).

10 Schritte vom ersten Nummernschild/Pfosten entfernt, steht ein Fähnchen oder eine Pylone.

Material

Helfer: 1 Fähnchen oder Pylone, 5 Schafsaunpfosten, 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 trägt sie auf sich, damit sie Witterung des HF aufnehmen kann.

Analoges Vorgehen mit 4 identischen Stoffquadraten von circa 30 x 30 cm aus Baumwollfrottee, 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.

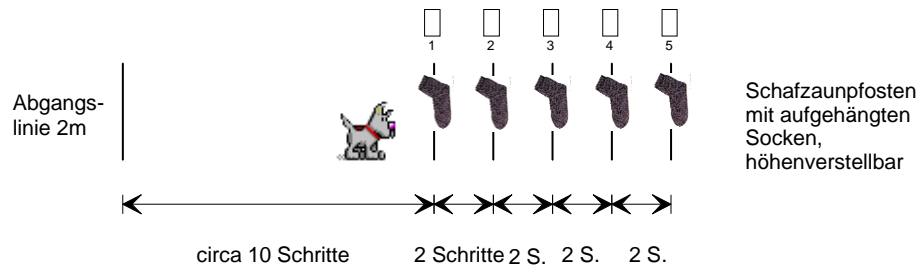
Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H zur Markierung. 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 bei der Markierung, so dass er nicht erkennen kann, wie der WKB die Socken an die Pfosten hängt. Der WKB hängt nun die vier neutralen, nicht mit HF-Geruch kontaminierten Socken, und die HF-Socke einzeln auf Hundenasenhöhe an die Pfosten, so dass ein grösserer Teil herunterhängt. Achtung: Die Socken sollen durch den H einfach zu nehmen sein, nicht dass der Pfosten umfällt, falls der H an einer Socke zieht. Auch beim Aufhängen darf die HF-Socke keine der neutralen Socken berühren (Geruchskontamination)! Der WKB merkt und notiert sich die HF-Socke. Dann kehrt er zum HF zurück.

Auf ein Zeichen des WKB geht der HF mit seinem H, angeleitet oder frei, von Socke zu Socke. 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. Der HF darf nur 1x tippen.

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.

Aufgehangte Socken

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H zur Markierung. Auf Aufforderung des Helfers gibt der HF dem WKB die HF-Socke. *Der WKB halt in der einen Hand die neutralen, in der andern Hand die HF-Socke. Die HF-Socke darf die neutralen Socken nicht beruhren, damit sie nicht mit HF-Geruch kontaminiert werden.* Dann dreht der HF der Anlage den Rucken zu und wartet mit dem angeleiteten H bei der Markierung, so dass er nicht erkennen kann, wie der WKB die Socken an die Pfosten hangt. Der WKB hangt nun die vier neutralen, nicht mit HF-Geruch kontaminierten Socken, und die HF-Socke einzeln auf Hundenasenhohe an die Pfosten, so dass ein groerer Teil herunterhangt. Achtung: Die Socken sollen durch den H einfach zu nehmen sein, nicht dass der Pfosten umfallt, falls der H an einer Socke zieht. Auch beim Aufhangen darf die HF-Socke keine der neutralen Socken beruhren (Geruchskontamination)! Der WKB merkt und notiert sich die HF-Socke. Dann kehrt er zum HF zuruck.

Auf ein Zeichen des WKB geht der HF mit seinem H, angeleint oder frei, von Socke zu Socke. 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. Der HF darf nur 1x tippen.

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

Bewertung

1. Suchen

Ziel

H nimmt erkennbar fur den WKB die Witterung der Socken auf. (Die Hundenase muss die Socken nicht beruhren, 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 fur den WKB bei der HF-Socke.

Fehlerhaft

- H reagiert nicht erkennbar fur 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, Herunternehmen, Bringen (fallen lassen erlaubt) - auch im Wechsel oder in Kombination gestattet.

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!).

Achtung:

- Fällt beim Riechen des H an einer Socke diese auf den Boden, wird einfach weiter gearbeitet, als ob nichts passiert wäre, auch wenn es die HF-Socke ist. Der H soll dann diese anzeigen oder bringen. Handelt es sich um eine neutrale Socke, soll er sie trotzdem nicht anzeigen oder bringen.
- Fällt beim Ziehen an der richtigen Socke der Pfosten um, darf der HF wählen, ob er weiterarbeiten oder nochmals mit neuer Anlage starten möchte.
- Posten gut in den Boden drücken und nach jedem H kontrollieren!

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.