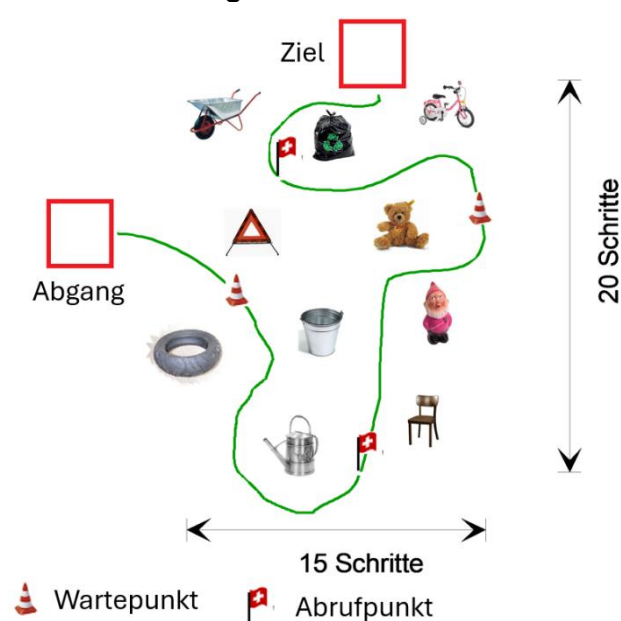


1 SLALOM UM ALLTAGSGEGENSTÄNDE

Beschreibung der Anlage

Der WKB legt 10 Alltagsgegenstände auf einer Fläche von 15x20 Schritten aus. Der Weg vom **Abgangsviereck** um die Gegenstände bis zum **Zielviereck** ist mit Sägemehl o.ä. markiert. Zwei Stopp- und „Abrufstellen“ sind mit je einem Fähnchen oder einer Pylone markiert.

Skizze der Anlage



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

Material

- WKB:
- **Abgangs- und Zielviereck**
 - 10 Alltagsgegenstände
 - 2 Fähnchen und 2 Pylonen
 - Sägemehl o.ä.

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*.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Nein

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 rein körpersprachlicher auf der rechten Seite entlang der Markierung um die Gegenstände geführt, ohne diese zu beschnüffeln oder zu berühren.

Fehlerhaft

- Das **Zielviereck** wird nicht innerhalb der gegebenen Zeit erreicht
- **Gegenstände mehr als 50 cm entfernt von 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)

2. Das Warten und Herankommen beim 1. Stopp

Ziel

Der H wartet bei beim Stopp ohne Hörzeichen. Sofern er wartet, darf er die Position (Sitz, Steh, Platz) wechseln. Auf ein Sichtzeichen des HF kommt der Hund auf direktem Weg zu diesem und lässt sich weiter führen.

Fehlerhaft

- HF berührt H, um diesen zum Warten aufzufordern
- H wartet nicht
- H kommt nicht
- H kommt, aber schnüffelt an Gegenständen
- H kommt, aber rennt/geht an HF vorbei
- Hörzeichen eingesetzt fürs Warten und/oder fürs Heranrufen

3. Das Warten und Herankommen beim 2. Stopp

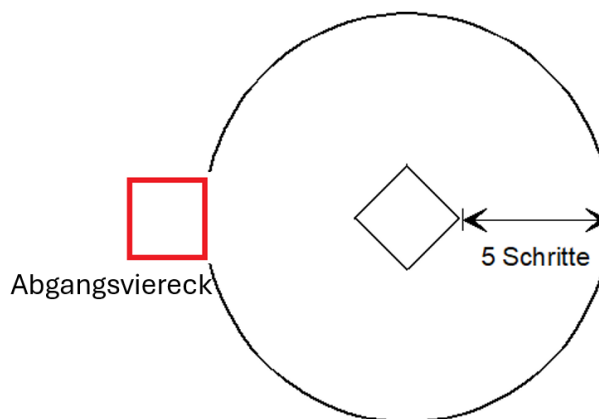
Ziel und Bewertung analog 1. Stopp

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 **Abgangsviereck** markiert.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - 1 Hindernis
 - Sägemehl o.ä.
- HF:
- 10 Futterstücke
 - 2 Suchgegenstände

Aufgabe

Der HF lässt seinen H in beliebiger Position im **Abgangsviereck** 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 und ohne zu berühren um das Hindernis zurück ins Abgangsviereck führen, also *rein körpersprachlich*.

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

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Nein
Zeitmessung	Inklusive Auslegen der Futterstücke und der Suchgegenstände

Hindernis umgehen

Aufgabe

Der HF lässt seinen H in beliebiger Position im **Abgangsviereck** 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 und ohne zu berühren um das Hindernis zurück ins Abgangsviereck führen, also *rein körpersprachlich*.

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

Bewertung

1. Das Warten im Abgangsviereck

Ziel

Im **Abgangsviereck** 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 verlässt das **Abgangsviereck**
- 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

- Das **Abgangsviereck** wird innerhalb vorgegebenen Zeit nicht wieder erreicht
- 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 **oder berührt es (z.B. mit einer oder mehreren Pfoten draufstehen)**
- 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

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

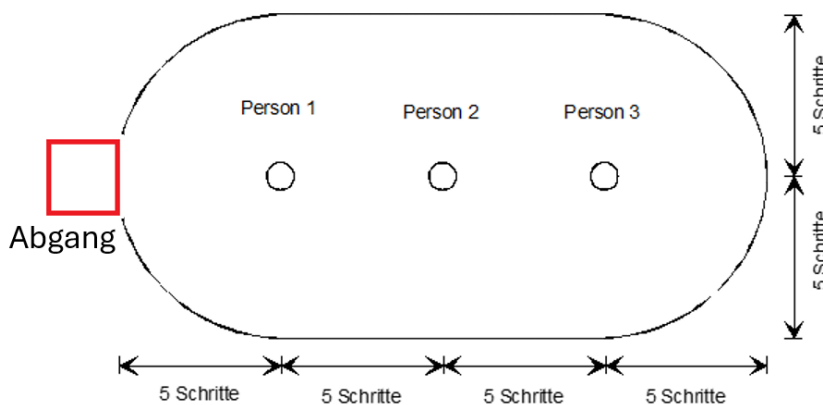
Beschreibung der Anlage

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

- 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.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - Beim Abgangsviereck liegen auf dem Boden bereit:
 - auffällige Kleidungsstücke
 - CD-Player, Radio oder Musikinstrument
 - 2 Stühle
 - Sägemehl o.ä.
- HF:
- Suchgegenstand
 - Futterstücke

Aufgabe

Der HF lässt seinen H mittels Sichtzeichen in beliebiger Position im **Abgangsviereck** 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 **Abgangsviereck** 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 ins Abgangsviereck. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen und ohne zu berühren um die Personen führen, also *rein körpersprachlich*.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Nein
Zeitmessung	Inklusive Ausrüsten der Personen

Slalom um Personen

Aufgabe

Der HF lässt seinen H mittels Sichtzeichen in beliebiger Position im **Abgangsviereck** 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 **Abgangsviereck** 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 ins **Abgangsviereck**. Der HF soll seinen H ohne Hörzeichen und ohne zu berühren um die Personen führen, also *rein körpersprachlich*.

Bewertung

1. Das Warten im **Abgangsviereck**

Ziel

Im Abgangsviereck 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 verlässt das **Abgangsviereck**
- 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

- Das **Abgangsviereck** wird innerhalb der gegebenen Zeit nicht wieder erreicht
- 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

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 Abgangsviereck entfernt steht eine Sitzgelegenheit.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - Stuhl oder Hocker
 - niedrige Sitzgelegenheit max. 20 cm hoch .
- HF:
- Stofftuch

Aufgabe

Der HF lässt den H im Abgangsviereck 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 im Abgangsviereck zurück ist.

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 sind dann auf dem Boden aufgestützt und berühren das Tuch ebenfalls nicht.

Sichtzeichen

Unbegrenzte Zeichen mit Kopf, Blick und Rumpf sind erlaubt.
Die Hände sowie auch die Beine und Füße müssen ruhig gehalten werden.

Hörzeichen

Unbegrenzt

Kinn

Aufgabe

Der HF lässt den H im **Abgangsviereck** 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 im Abgangsviereck zurück ist.

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 sind dann auf dem Boden aufgestützt und berühren das Tuch ebenfalls nicht.

Bewertung

1. Das Warten im **Abgangsviereck**

Ziel

Der H wartet im **Abgangsviereck** 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 verlässt das **Abgangsviereck**

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 ins **Abgangsviereck**

Ziel

Der H folgt dem HF ins **Abgangsviereck** zurück.

Fehlerhaft

- H geht nicht mit HF zurück zum **Abgangsviereck**

5 TRANSPORT

Beschreibung der Anlage

Im Abstand von je 5 Schritten befinden sich **Abgangsviereck**, Markierung und **Zielviereck**.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangs- und Zielviereck
 - Markierung (Fähnchen, Pylone, Sägemehl o.ä.).

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen im **Abgangsviereck**. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zur Markierung, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Bei der Markierung hält der HF an und der H geht rückwärts weg. Der HF lässt den H warten und geht zum **Zielviereck**. 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.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Zeitmessung Ab Start im **Abgangsviereck** bis der H im **Zielviereck** wieder zwischen den Beinen des HF ist.

Transport

Aufgabe

Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen im **Abgangsviereck**. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zur Markierung, der Hund geht dabei zwischen den Beinen des HF. Bei der Markierung hält der HF an und der H geht rückwärts weg. Der HF lässt den H warten und geht zum **Zielviereck**. 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 im **Abgangsviereck** die Startposition ein und geht mit dem H zwischen den Beinen bis zur Mittelmarkierung.

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 im **Zielviereck** 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

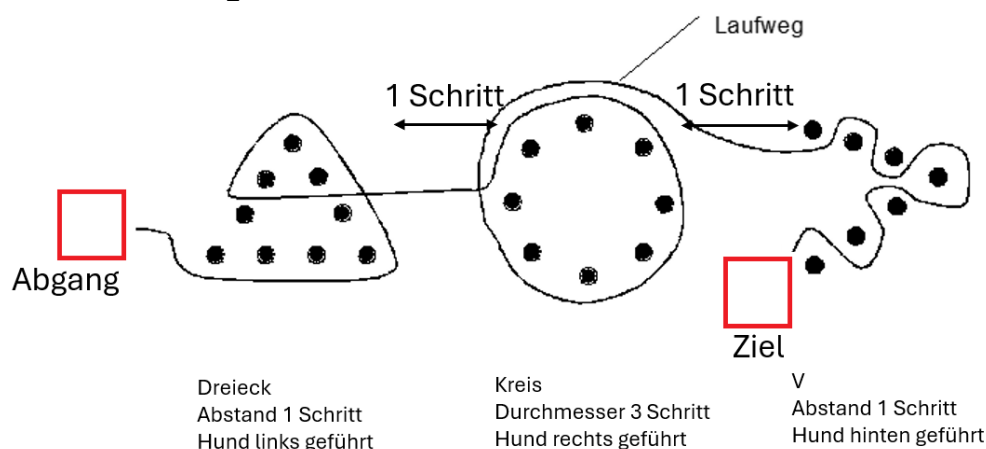
- H kommt nicht
- H umläuft den HF nicht
- H kommt nicht zwischen die Beine des HF
- H kommt beim Abrufen von vorne zwischen die Beine des HF

1 STANGENLABYRINTH

Beschreibung der Anlage

9 Stangen werden zu einem Dreieck, daneben 8 Stangen zu einem Kreis (Ø 3 Schritte), daneben 7 Stangen zu einem offenen „V“ gesteckt entsprechend der Skizze. Abstand von Figur zu Figur ist ein Schritt. Gestartet wird im **Abgangsviereck**.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangs- und Zielviereck**
 - 24 unbiegsame Stangen (80-150 cm hoch)
 - Sägemehl o.ä.

Aufgabe

Start im **Abgangsviereck** 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 ins **Zielviereck**.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Stangenlabyrinth

Aufgabe

Start im **Abgangsviereck** 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 ins **Zielviereck**.

Bewertung

1. Figur Dreieck

Ziel

Aus dem **Abgangsviereck** 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
- Das **Zielviereck** wird innerhalb der gegebenen Zeit nicht erreicht

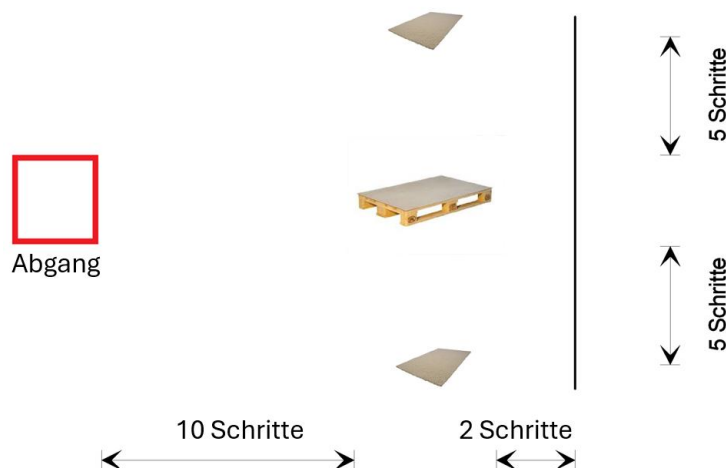
2 DETACHIEREN

Beschreibung der Anlage

Im Abstand von 10 Schritten zum **Abgangsviereck** wird ein Podest aufgestellt.

Neben dem Podest im Abstand von 5 Schritten links und rechts liegt je ein Teppich. Weitere 2 Schritte hinter dem Podest wird eine Linie am Boden markiert.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - 1 Podest
 - 2 Teppiche
 - Sägemehl o.ä.

Aufgabe

Der Hund wird vom **Abgangsviereck** 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 abzusitzen. Abschliessend ruft der HF seinen Hund nach 3 Sekunden Wartezeit zu sich.

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)

Detachieren

Aufgabe

Der Hund wird vom **Abgangsviereck** 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 abzusitzen. Abschliessend ruft der HF seinen Hund nach 3 Sekunden Wartezeit zu sich.

Bewertung

1. Aufs Podest schicken

Ziel

Vom **Abgangsviereck** 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

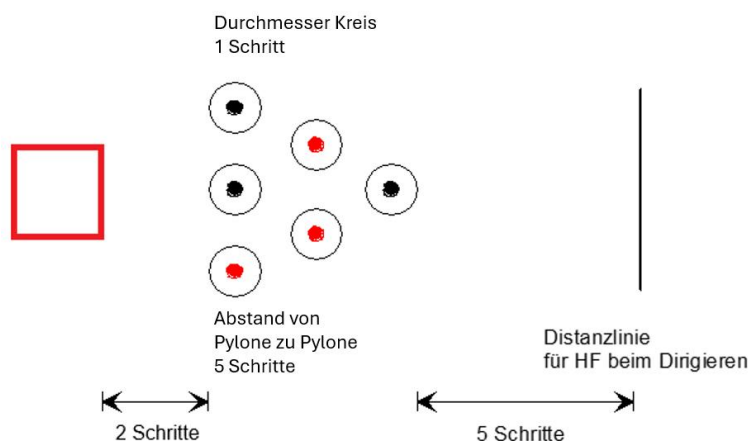
- H kommt nicht direkt auf Abruf

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 5 Schritte. Der Start wird mit einem **Abgangsviereck** markiert, 2 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 Schritt gezeichnet (Sägemehl oder Spray).

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - 6 Pylonen in 2 Farben, von mind. 15cm Höhe
 - Ev. Farbband/-Spray o.ä. um Pylonen zu markieren (z.B. 3 rot, 3 gelb)
 - Sägemehl o.ä.

Aufgabe

Der WKB bestimmt vor Arbeitsbeginn die Farbe der Hütchen, mit denen gearbeitet wird (3 Hütchen). Der HF lässt seinen H im **Abgangsviereck** 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.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Hütchenspiel

Aufgabe

Der WKB bestimmt vor Arbeitsbeginn die Farbe der Hütchen, mit denen gearbeitet wird (3 Hütchen). Der HF lässt seinen H im **Abgangsviereck** 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, so dass 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

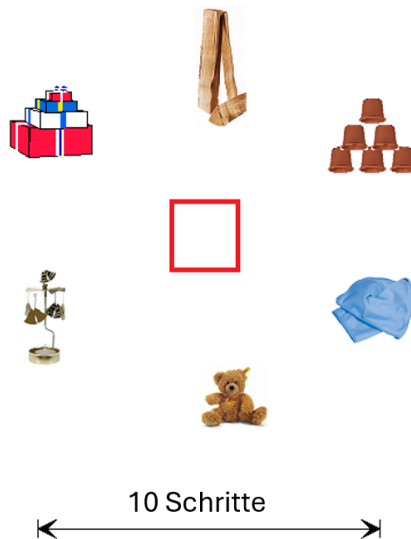
- Wartet der Hund nicht im Abgangsviereck, bis der HF sich hinter der gegenüberliegenden Linie bereitgestellt hat, arbeitet der HF von da weg, wo der H sich dann befindet. Es wird ihm von den erreichten Punkten einen Punkt abgezogen.
- H steht nicht mit zwei Pfoten innerhalb oder auf der Kreismarkierung 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 **10 Schritten** Durchmesser werden sechs bewegliche Gegenstände aufgestellt. In der Mitte ist ein Abgangsviereck markiert.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - 1 grosses Tuch (nicht flach am Boden liegend!)
 - 5 bewegliche Gegenstände, z.B. 6 Plastikblumentöpfe oder Büchsen (werden als Pyramide aufgestellt), Teddybär riesengross, Holzklötze (aufeinander geschichtet) oder anderes (max. 50x50x100)

Aufgabe

Das Team startet im **Abgangsviereck**. 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 das **Abgangsviereck** nicht übertreten.

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

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Bewertung Rundum

Rundum

Aufgabe

Das Team startet im **Abgangsviereck**. 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 das **Abgangsviereck** 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 ins Viereck zum HF

5 LUEGE- NIMM

Beschreibung der Anlage

In einer Distanz von 5 Schritten vom Abgangsviereck steht ein Napf. Nach weiteren 15 Schritten folgt eine Boden-/oder Seitenmarkierung, nach 5 weiteren Schritten das Zielviereck.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangs- und Zielviereck
 - Futternapf
 - Seitenmarkierung/Bodenmarkierung (z.B. kleines Fähnchen, Pylone, Sägemehl o.ä.)
- HF:
- Futter oder Suchgegenstand

Aufgabe

Der HF lässt seinen H im **Abgangsviereck** warten und geht alleine weiter. Er legt Futter oder ein Spielzeug in den Napf und geht weiter bis zum Zielviereck. Nun dreht er sich um und nimmt Blickkontakt mit seinem H auf während 3 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 3 Sekunden Blickkontakt wird der H zurück zum Napf geschickt, wo er den Suchgegenstand holen / das Futter fressen muss und anschliessend auf direktem Weg zum HF zurückkommt.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitmessung	Ab Start im Abgangsviereck bis H zurück beim HF

Luege - Nimm

Aufgabe

Der HF lässt seinen H im **Abgangsviereck** warten und geht alleine weiter. Er legt Futter oder ein Spielzeug in den Napf und geht weiter bis zum Zielviereck. Nun dreht er sich um und nimmt Blickkontakt mit seinem H auf während 3 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 3 Sekunden Blickkontakt wird der H zurück zum Napf geschickt, wo er den Suchgegenstand holen / das Futter fressen muss und anschliessend auf direktem Weg zum HF zurückkommt.

Bewertung

1. Warten, Blickkontakt und abrufen

Ziel

H wartet ruhig im **Abgangsviereck**, wenn der HF sich entfernt. Er darf dabei 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 verlässt das **Abgangsviereck** vorzeitig
- 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 Boden-/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 Boden-/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 das Spielzeug zu holen oder das Futter zu fressen. Dann kommt der H zum HF ins **Zielviereck**. Fallen Lassen des Spielzeugs ist erlaubt.

Fehlerhaft

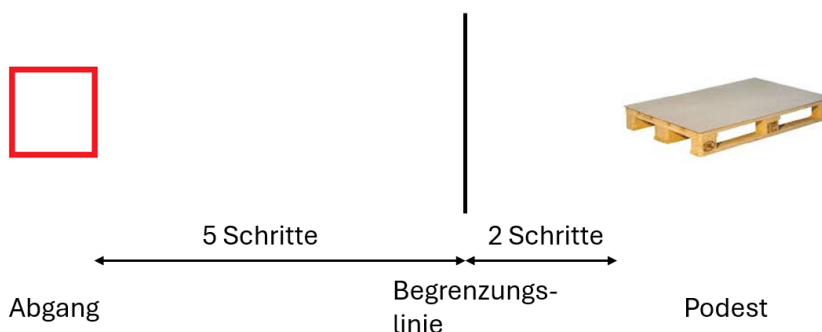
- H geht nicht mehr zurück zum Napf (auch zum schon evtl. geleerten)
- H startet vorzeitig
- H frisst nicht / bringt das Spielzeug nicht zum HF zurück
- H gibt das Spielzeug nicht aus

1 AUF PALETTE PIROUETTE DREHEN

Beschreibung der Anlage

5 Schritte vom **Abgangsviereck** ist eine Begrenzungslinie für den HF markiert. Weitere 2 Schritte weiter befindet sich ein Podest.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - Palette
 - Sägemehl o.ä.

Aufgabe

Der HF lässt den H im **Abgangsviereck** 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 Abgangsviereck 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.

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.

Auf Palette Pirouette drehen

Aufgabe

Der HF lässt den H im **Abgangsviereck** 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 freigestellt).

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

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

Bewertung

1. Warten, aufs Podest steigen und zurückwinken

Ziel

H wartet im **Abgangsviereck** 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 ins **Abgangsviereck** zurück.

Fehlerhaft

- HF übertritt die Begrenzungslinie
- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- Steigt nicht aufs Podest
- H verlässt das **Abgangsviereck** vorzeitig oder kommt nicht in dieses zurück

2. Pirouette rechts herum (Reihenfolge unwichtig)

Ziel

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

Fehlerhaft

- HF übertritt die Begrenzungslinie
- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- H 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 360° (Gegenuhrzeigersinn), ohne das Podest zu verlassen.

Fehlerhaft

- HF übertritt die Begrenzungslinie
- Einflussnahme auf den H durch Hörzeichen
- H dreht nicht um 360°
- H verlässt das Podest (steht mit einer oder mehreren Pfoten neben das Podest)

Anmerkung

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 **5 Schritte** vom Abgangsviereck entfernt auf dem Boden.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - Autopneu mittlerer Grösse

Aufgabe

Der HF führt den H vom **Abgangsviereck** 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 ins Abgangsviereck zurück.

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.

Autopneu umkreisen mit Vorderpfoten auf dem Pneu

Aufgabe

Der HF führt den H vom **Abgangsviereck** 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 ins **Abgangsviereck** 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 **Abgangsviereck** 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

5 Schritte vom Abgangsviereck 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.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - Hulahoopreifen

Aufgabe

H wartet im **Abgangsviereck** 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.

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.

Zeitmessung Bis nach dem 4. Sprung

Durch Hulahoopreif springen und zurück

Aufgabe

H wartet im **Abgangsviereck** 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.

Bewertung

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

Ziel

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

Fehlerhaft

- H verlässt das Abgangsviereck vorzeitig
- 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

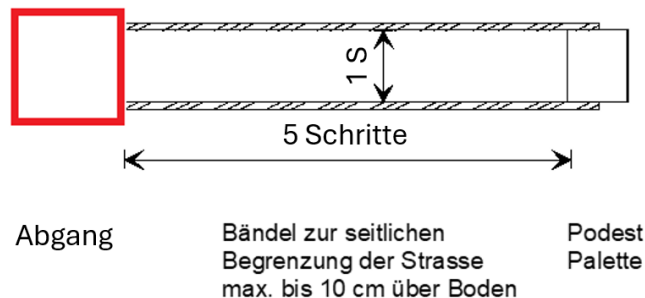
- H kehrt nicht, wechselt die Laufrichtung nicht
- Reif wird zu tief gehalten
- Reif wird nicht mit beiden Händen gehalten
- H springt nicht zweimal in dieser Richtung durch den Reif
- H läuft nicht hinter dem HF durch
- HF bewegt sich = verlässt den Standort

4 RÜCKWÄRTS AUF EIN PODEST

Beschreibung der Anlage

Abgangsviereck, anschliessende, mit Bändern begrenzte Strasse, 5 Schritte lang, **1 Schritt** breit bis zum Podest, Bänder max. bis 10 cm über Boden.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- **Abgangsviereck**
 - Begrenzungsband für die „Strasse“ mit Befestigungspfosten
 - Palette
- HF:
- Halsband (evtl. zusätzlich zum Brustgeschirr), aus dem/in das der Hund ohne Öffnen eines Verschlusses schlüpfen kann.

Aufgabe

Der HF führt seinen H im **Abgangsviereck** 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 und 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.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Weiterarbeit nach Fehler **Ein Wideransetzen ist nicht erlaubt**

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

Rückwärts auf ein Podest

Aufgabe

Der HF führt seinen H im **Abgangsviereck** 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 und 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.

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

- HF verlässt das Abgangsviereck
- 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).

Der H darf nicht verkleidet werden. Aufgaben (auch Teile davon) aus dem Reglement Stufe B1, auch wenn sie nicht verlangt werden am jeweiligen Wettkampf, dürfen nicht als Kunststück gezeigt werden.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Folgende Übungen gelten auf dieser Stufe nicht als Kunststück:

- Einfaches Pfötchen geben
- Rugeli (sich über den Rücken drehen)
- Laut geben

Bewertung 3 frei wählbare Kunststücke

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

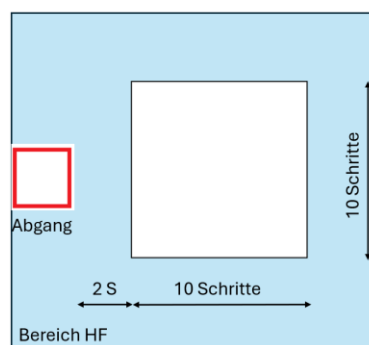
1 SCHLÜSSELBUND VERLOREN

Beschreibung der Anlage

Max. 10 cm vom Boden ist ein Quadrat von 10 x 10 Schritten mit Absperrband markiert. Das Gras im Quadrat sollte nicht allzu kurz gemäht sein, so dass ein Schlüsselbund leicht versteckt werden kann.

Abgangsviereck 2 Schritte ausserhalb des Quadrates.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - Absperrband
 - 4 Pflöcke oder Zeltheringe zum Befestigen oder Spannen des Absperrbandes in den Ecken
- HF:
- Schlüsselbund

Aufgabe

Der HF steht mit dem H im Abgangsviereck und übergibt dem WKB den Schlüsselbund. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H im Abgangsviereck, 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 kann er seinen H wieder anleinen.

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

Sichtzeichen

Unbegrenzt

Hörzeichen

Unbegrenzt

Zeitmessung

Zeit läuft, sobald der H das Abgangsviereck verlässt und dauert solange, bis der HF den Schlüsselbund in den Händen hält.

Schlüsselbund verloren

Aufgabe

Der HF steht mit dem H im Abgangsviereck und übergibt dem WKB den Schlüsselbund. Dann dreht der HF der Anlage den Rücken zu und wartet mit dem angeleiteten H im Abgangsviereck, 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 verharret, bis der HF dort ist. Der HF hebt den Gegenstand auf. Dort kann er seinen H wieder anleinen.

H muss im Bereich von etwa 5 Schritten 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 Schritte 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 ihn 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).
 -

Standort des HF

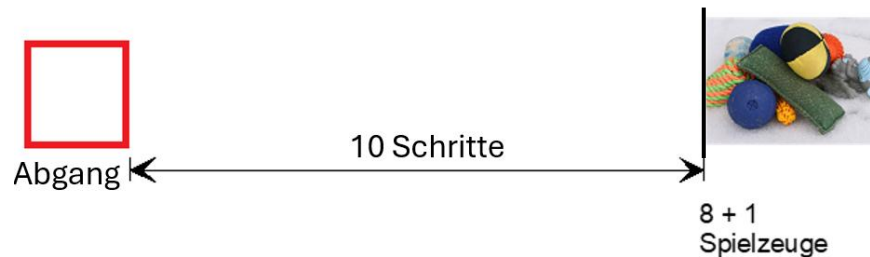
Begibt sich der HF in den Suchbereich, ergibt das 0 Punkte

2. HAUFEN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Abgangsviereck markiert. 10 Schritte von diesem Quadrat entfernt, liegen 8 Gegenstände auf einem Haufen hinter einer Linie von 2m Länge.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - 8 fremde Spielgegenstände
 - Sägemehl o.ä
- HF:
- 1 persönlicher Suchgegenstand

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H in das Abgangsviereck. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 10 Schritte vom Hund und geht zum Haufen der fremden Spielgegenstände. 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.

Sichtzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für die Auswahl)
Hörzeichen	Unbegrenzt (jedoch keine Beeinflussung des Hundes für die Auswahl)
Zeitmessung	Ab Schicken des H zum Haufen

Haufen

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H in das Abgangsviereck. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 10 Schritte vom Hund und geht zum Haufen der fremden Spielgegenstände. 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 das Abgangsviereck 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.)
- HF verlässt das Abgangsviereck

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 Abgangsviereck.
- H bringt den Gegenstand, aber lässt nicht aus.
- H bringt keinen Gegenstand.
- HF verlässt das Abgangsviereck

3 SUCHEN VON ZWEI PERSÖNLICHEN SUCHGEGENSTÄNDEN

Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Abgangsviereck markiert. 30 Schritte davon entfernt befinden sich 4 Versteckmöglichkeiten für einen persönlichen Suchgegenstand, z.B. Gebüsch, Baum, Grasbüschel, Röhren o.ä.. Die Anlage ist evtl. mit einem Abtrennungsaun gegenüber andern Arbeitsplätzen abgeteilt z.B. mit Schafsaun o.ä.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Geeignete Anlage
 - Abgangsviereck
 - Versteckmöglichkeiten
 - evtl. Abtrennungsaun
- HF:
- 2 persönliche Suchgegenstände.

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H ins Abgangsviereck. 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 vorbestimmten 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 ins Abgangsviereck 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 ins Abgangsviereck zurück. Dann schickt der HF seinen H zum Suchen des zweiten Suchgegenstandes. Die Arbeit ist mit dem Bringen ins Abgangsviereck beendet. Falls der H anzeigt, ist die Arbeit bei der zweiten Anzeige mit der Ankunft des HF beendet.

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

Zeitmessung

Ab Start des H aus dem Abgangsquadrat

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 Abgangsviereck. 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 vorbestimmten 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 ins Abgangsviereck 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 ins Abgangsviereck zurück. Dann schickt der HF seinen H zum Suchen des zweiten Suchgegenstandes. Die Arbeit ist mit dem Bringen ins Abgangsviereck 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
- HF verlässt das Abgangsviereck
- 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 Abgangsviereck (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 Abgangsviereck oder zeigt ihn nicht korrekt an.
- Bringt Suchgegenstand ins Abgangsviereck, aber gibt ihn nicht aus.

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

- Kriterien analog des ersten Suchgegenstandes.

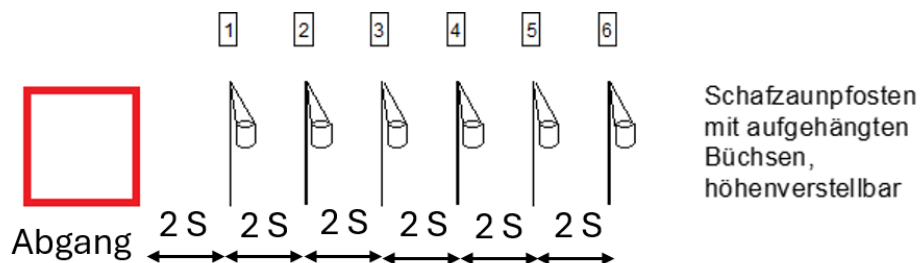
4 FUTTERSUCHE IN BECHERN

Beschreibung der Anlage

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

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

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - geeignete Becher mit Deckel (z.B. 750 g / 1000g Yoghurtbecher)
 - Trockenleckerchen
 - Kieselsteinchen
 - Schafsaunpfosten
 - Nummernschilder 1-6

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H ins Abgangsviereck. 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.

Sichtzeichen Unbegrenzt

Hörzeichen Unbegrenzt

Zeitmessung Ab Start bis 3. Anzeige oder letzten Becher

Futtersuche in Bechern

Aufgabe

Der HF stellt sich mit seinem H ins Abgangsviereck. 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.

WKB: 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.

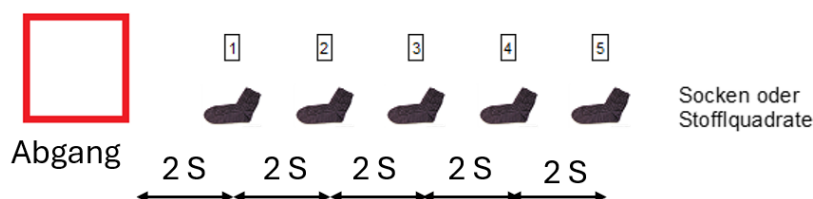
5 SOCKEN (IST ZWINGEND DIE LETZTE NASENARBEIT!)

Beschreibung der Anlage

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

2 Schritte vom ersten Nummernschild entfernt, ist auf dem Boden Abgangsviereck markiert.

Skizze der Anlage



Material

- WKB:
- Abgangsviereck
 - Nummernschilder 1 – 5
 - Sägemehl o.ä.
 - Genügend identische Socken

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 ins Abgangsviereck. Auf Aufforderung des WKB 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 im Abgangsviereck, 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, angeleitet 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.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zeitmessung	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 ins Abgangsviereck. Auf Aufforderung des WKB 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!).