Kommission Polydog

SpassSport Wettkampfreglement

Inhaltsverzeichnis

1	AUSRÜSTUNG VON HUNDEFÜHRER UND HUND	2
2	VERHALTEN DER WETTKAMPFTEILNEHMER	2
3	VORFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN	3
4	GEGENSTÄNDE IN DER NASENARBEIT	4
5	HERBEIBRINGEN ODER ANZEIGEN VON GEGENSTÄNDEN	5
6	HAFTBARKEIT UND VERSICHERUNG	5
7	BEZUG VON UNTERLAGEN UND NUTZUNG DES WETTKAMPFPROGRAMMS	5
8	ANMELDUNG EINES WETTKAMPFS	5
9	AUSSCHREIBUNG	6
10	ZULASSUNG DER TEILNEHMER	6
11	KATEGORIEN UND DISZIPLINEN	7
12	BEURTEILUNGSWEISE	7
13	WETTKAMPFVERANSTALTER (WKV)	8
14	WETTKAMPFLEITER (WL)	8
15	WETTKAMPFBEWERTER (WB)	9
16	WETTKAMPFNACHWEIS (WKN)	10
17	MEDAILLE / AUSZEICHNUNG	10
18	BESCHWERDEN	11
19	SANKTIONEN	11
20	REKURSE	13

Anhang 1 Bindung Mensch-Hund
Anhang 2 Führigkeit
Anhang 3 Geschicklichkeit
Anhang 4 Nasenarbeit

A Allgemeine Bestimmungen

Die Allgemeinen Bestimmungen reglementieren, was allgemein Gültigkeit für alle Wettkämpfe des SpassSports und seiner Disziplinen hat.

In den Besonderen Bestimmungen werden die einzelnen Disziplinen in den jeweiligen Kategorien aufgeführt.

Die an den Wettkämpfen teilnehmenden Hundeführer sind zum Bezug des Wettkampfreglementes gehalten.

I Allgemeines

1 AUSRÜSTUNG VON HUNDEFÜHRER UND HUND

Für die Ausrüstung des Hundes sind vorgeschrieben: Halsband oder Brustgeschirr und Leine.

Bei Disziplinen, wo keine Leine benutzt wird, kann der Hund auch ohne Halsband oder Brustgeschirr vorgeführt werden.

Jegliche Verwendung von Zwangsmitteln ist untersagt (Würge- oder Stachelhalsbänder, Lendenschnüre und – bänder, Zusätze mit zulaufenden Bändern oder Schnüren, Elektroschock-, Spray- und Ultraschallgeräte und dergleichen).

2 VERHALTEN DER WETTKAMPFTEILNEHMER

Zu jeder Arbeit begibt sich der Hundeführer mit angeleintem Hund zum verantwortlichen Wettkampfbewerter zur Begrüssung und stellt sich vor mit Vor- und Nachnamen.

Der Hundeführer hat seinen Hund in einwandfreier, fairer Weise vorzuführen. Es ist ihm verboten, sein Tier roh zu behandeln.

Böswillige Verstösse können durch Ausschluss von der Weiterarbeit und mit Verzeigung an die zuständige Behörde geahndet werden.

Die Entscheidung hierfür hat in allen Fällen der Wettkampfbewerter.

3 VORFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Den Anweisungen des Wettkampfleiters und der Wettkampfbewerter sind Folge zu leisten. Der Wettkampfbewerter gibt die Anweisungen für den Start zu einer Disziplin.

Der Startplatz und wo nötig das Ziel der jeweiligen Disziplin sind mit einem Fähnchen oder einer Sägemehlmarkierung o.ä. gekennzeichnet.

Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt. Bei eventuellen Abweichungen sind die Weisungen des Wettkampfreglementes zu beachten. Hörzeichen sind normal gesprochene Worte. Es werden keine einheitliche Hör- und Sichtzeichen verlangt. Der Name des Hundes kann zusätzlich zu den Hörzeichen und der Körpersprache verwendet werden (trifft nicht zu bei „ausschliesslich körpersprachlicher Führung“).

Auf dem Parcoursgelände ist Futterabgabe verboten und wird mit Punkteabzug bestraft. Ausnahme: Nach Beendigung einer Kategorie darf der Hund auf der zugehörigen Belohnungsinsel bestätigt werden (siehe Belonungsinsel). Ein Spielzeug kann in der geschlossenen Jackentasche mitgeführt werden. Clickereinsatz und andere Geräuschhilfen (wie klatschen, laut rufen) sind während dem Wettkampf zu unterlassen.

Auf dem Wettkampfgelände sind die Hunde an der Leine zu führen. Von Disziplin zu Disziplin darf der Hund an der Leine oder frei geführt werden, es sei denn, ein Anleinen wird in der Übungsbeschreibung explizit verlangt.

Während der Disziplinen darf der Hund nicht angefasst werden, ausser beim freizuwählenden Kunststück, falls das Berühren zur Disziplin gehört wie ein Sprung in die Arme oder dergleichen.

Grundsätzlich wird ohne Leine vorgeführt. Ausnahmen sind in den einzelnen Disziplinen umschrieben.

Muss der Hund bei einer Disziplin in einer Stellung verharren, werden die verlangten Sekunden vom Wettkampfbewerter laut gezählt (z.B. bei drei Sekunden Verharrzeit: „einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig“), so lange hat der Hund zu verharren.

Führt ein Hund nach Aufforderung des Hundeführers eine Disziplin nicht aus, so ist die jeweilige Disziplin ohne Bewertung (= O Punkte) zu beenden.

Zu Beginn sowie am Ende jeder Disziplin hat sich der Hund beim Hundeführer (egal ob links, rechts oder vor dem HF) hinzusetzen und zwar so, dass der Hundeführer seinen Standort nicht verlassen muss (müsste), um ihn ab- respektive anzuleinen. Dies gehört bereits zur Bewertung. Ein Lob ist nach jeder Disziplin erlaubt. Futterabgabe und Spiel mit einem Spielgegenstand sind nur auf den dafür vorgesehenen „Belohnungsinseln“ am Ende jeder Kategorie erlaubt.

Externe Belohnung / Belohnungsinsel

Während des Wettkampfes darf der Hund nach jeder beendeten Kategorie auf der zugehörigen und abgesteckten Belohnungsinsel mit Spiel oder Futter belohnt werden.

Die Belohnungsinseln sind mit Sägemehl o.ä. markiert. Die Vierecke messen 4 m auf 4 m.

Pro Kategorie muss eine Stelle als Belohnungsinsel bezeichnet werden.

Die vier Belohnungsinseln sind deutlich angeschrieben mit der zugehörigen Kategorie: „Führigkeit“, „Nasenarbeit“, „Bindung Mensch-Hund“ oder „Geschicklichkeit“. Es muss klar ersichtlich sein, welche Belohnungsinsel zu welcher Kategorie gehört.

Innerhalb dieser Insel darf gespielt und der Hund gefüttert werden. Will der Hundeführer Futter streuen, nimmt er eine Decke mit, die er ins Viereck legt und streut sein Futter darauf aus. Es soll kein Futter neben die Decke gestreut werden (wegen einer eventuellen Futterallergie nachfolgender Hunde). Hat der Hund sein Futter gefressen, nimmt der Hundeführer die Decke mitsamt etwaiger Futterreste mit zur nächsten Belohnungsinsel, respektive am Ende des Wettkampfs entfernt er die Decke samt Futterresten ganz. Das Futter darf offen oder in verschliessbaren Behältern auf der Belohnungsinsel stationiert werden, ebenso der Spielgegenstand. Der Spielgegenstand darf versteckt in einer Jacken- oder Hosentasche im Wettkampfgelände mitgetragen werden. Futter muss in einer geschlossenen Tasche untergebracht sein (Verunreinigungsgefahr des Wettkampfbodens für nachfolgende Hunde).

Nach jeder abgeschlossenen Kategorie hat der Hundeführer 30 Sekunden Zeit seinen Hund im Viereck zu belohnen. Macht er davon Gebrauch, begibt er sich unmittelbar nach der beendeten Kategorie auf die zugehörige Belohnungsinsel.

Der Hundeführer ist sich im Klaren darüber, dass das Belohnen des Hundes nicht nach oder vor jeder Kategorie Sinn macht, falls sich der Hund schlecht von der Belohnungsinsel lösen kann und sich bei einer nachfolgenden Such-Disziplin dorthin begeben will. Die Hunde müssen im Training mit dieser Belohnungsform vertraut gemacht werden.

Das Belohnen auf den Belohnungsinseln ist freiwillig. Auf dem restlichen Wettkampfgelände ist das Belohnen mit Futter oder Spiel untersagt, ausser wenn es in der jeweiligen Disziplin vermerkt ist wie z.B. Luege-nimm, Abrufen unter Ablenkung, etc...

4 GEGENSTÄNDE IN DER NASENARBEIT

Für die Nasenarbeit werden persönliche Gegenstände verwendet. Grösse und Gewicht sind nicht vorgeschrieben, sie sollen jedoch so beschaffen sein, dass der Hund diese herbeibringen und der HF sie mittragen kann.

5 HERBEIBRINGEN ODER ANZEIGEN VON GEGENSTÄNDEN

Die Art und Weise des Herbeibringens und des Anzeigens sind in den einzelnen Disziplinen umschrieben.

6 HAFTBARKEIT UND VERSICHERUNG

Hundeführer (Eigentümer oder Halter) müssen als Hundehalter auf eigene Kosten haftpflichtversichert sein.

II Durchführung von Wettkämpfen

7 BEZUG VON UNTERLAGEN UND NUTZUNG DES WETTKAMPFPROGRAMMS

Reglemente, Wettkampfmelde- und Bestellformulare können über die Homepage der SKG (www.skg.ch) herunter geladen werden. Die SKG stellt kostenfrei ein Prüfungsprogramm zur Verfügung. Mit diesem können Startlisten, Notenblätter, Ranglisten sowie Wettkampfnachweise erzeugt und gedruckt werden.

Der Wettkampfveranstalter verpflichtet sich, vom Startgeld jedes Teilnehmers einen Betrag von Fr. 5.00 für SKG-Mitglieder und Fr. 10.00 für Nicht-SKG-Mitglieder der SKG zu überweisen.

Medaillen sind bei der Kommission Polydog zu bestellen. Die Kosten pro Medaille betragen Fr. 25.00.

8 ANMELDUNG EINES WETTKAMPFS

Die Wettkampfmeldeformulare sind genau und vollständig auszufüllen.

Das deutsche Formular muss spätestens 10 Wochen vor der Veranstaltung und das französische Formular spätestens 12 Wochen vor der Veranstaltung per Post im Doppel oder per Fax oder E-Mail der Kommission Polydog zugestellt werden.

Soll ein Wettkampf in beiden Publikationsorganen veröffentlicht werden, so sind je zwei Exemplare in deutscher und französischer Sprache auszufüllen und einzusenden.

Die Sprache des Inhaltes muss der Sprache des Formulars entsprechen.

Mangelhaft und ungenau ausgefüllte Formulare werden zur Ergänzung an den Antragsteller zurückgesandt. Daraus entstehende nachteilige Folgen trägt der Wettkampfveranstalter.

9 AUSSCHREIBUNG

Die Ausschreibung im „Bulletin von HUNDE“ resp. im „Cynologie Romande“ erfolgt für alle Wettkämpfe ausschliesslich durch die Kommission Polydog. Vorbedingung ist, dass der Wettkampfveranstalter seine Verpflichtungen gegenüber der Kommission Polydog erfüllt hat.

Die Ausschreibung erfolgt in dem offiziellen Publikationsorgan, das der Sprache des Wettkampfanmeldeformulars inkl. Inhalt entspricht. Formular und Inhalt müsse in der gleichen Sprache verfasst sein.

Bei Sistierung, Umstellung und Ergänzungen von bereits gemeldeten Wettkämpfen ist der Kommission Polydog sofort in schriftlicher Form und noch vor Wettkampfdatum Meldung zu erstatten.

Verschiebungen von Wettkämpfen können nur dann vorgenommen werden, wenn diese schriftlich der Kommission Polydog gemeldet werden und durch diese erneut mit dem neuen Wettkampfdatum ausgeschrieben werden können.

Einsprachen gegen Wettkampfausschreibungen sind innert 8 Tagen nach dem Erscheinen mit eingeschriebenem Brief an den Präsidenten der Kommission Polydog zu richten. Der Einsprachenentscheid wird von der Kommission Polydog getroffen.

10 ZULASSUNG DER TEILNEHMER

a) Sowohl SKG-Mitglieder wie auch Nicht-SKG-Mitglieder können an diesen Wettkämpfen teilnehmen.
Alle Hunde unabhängig von Grösse, Rasse oder Abstammungsurkunde sind an diesen Wettkämpfen startberechtigt. Es ist dem Wettkampfveranstalter überlassen, ob er einen Hundeführer mit mehr als einem Hund teilnehmen lässt. Es dürfen am gleichen Wettkampf nicht mehrere Personen mit dem selben Hund teilnehmen.

Findet eine Auslosung für die Startreihenfolge statt, muss diese eingehalten werden.

Der Wettkampfveranstalter kann die Teilnehmerzahl beschränken. Eine solche Beschränkung muss in der Publikation erwähnt sein.

b) Nur gesunde Hunde sind zugelassen. Hunde, die nach dem 1. Juni 2002 an Ohren und/oder Rute illegal kupiert oder illegal in die Schweiz eingeführt wurden, sind nicht zugelassen. Ansteckungsverdächtige Hunde sind nicht zugelassen.

Trächtige Hündinnen sind zum Schutz der Hündin und der ungeborenen Welpen ab der abgeschlossenen fünften Woche nach dem Deckakt ausgeschlossen.

Während der Schutzzeit ist die Teilnahme am Wettkampf untersagt. Für läufige Hündinnen gelten folgende Bedingungen.

a) Der Hundeführer muss bei der Anmeldung die (mögliche) Läufigkeit seiner Hündin vermerken.

b) Die läufigen Hündinnen sind von den anderen Hunden fernzuhalten.

c) Sie starten als letzte.

d) An 2-tägigen Veranstaltungen starten sie am zweiten Wettkampftag als letzte.

c) Für die Zulassung an einem Wettkampf muss der Hund am Wettkampftag das vorgeschriebene Mindestalter von 9 Monaten vollendet haben.

11 KATEGORIEN UND DISZIPLINEN

Der Disziplinen-Katalog ist verbindlich.

Die Disziplinen sind in folgende Kategorien unterteilt:

a. Bindung Mensch – Hund
b. Führigkeit
c. Geschicklichkeit
d. Nasenarbeit.

Pro Kategorie (a – d) stehen je 5 Disziplinen zur Verfügung.

Aus den 5 vorgeschlagenen Disziplinen werden am Vorabend des Wettkampfes 3 Disziplinen ausgelost. Über den ganzen Wettkampf werden dieselben Disziplinen geprüft. Die einzelnen Disziplinen sind im Disziplinen-Katalog umschrieben.

12 BEURTEILUNGSWEISE

Jede vorgeführte Arbeit wird von einem Wettkampfbewerter mit offener Wertung beurteilt. Wenn bei Wettkämpfen in Folge grosser Beteiligung mehrere Wettkampfbewerter verpflichtet werden, so teilt der Wettkampfleiter den Wettkampfbewertern die von ihnen zu beurteilenden Kategorien zu. Bedingung ist jedoch, dass die Disziplinen innerhalb einer Kategorie (a – d) immer vom gleichen Wettkampfbewerter zu beurteilen sind.

Kommt eine mit dem Reglement in Widerspruch stehende Arbeitsanlage vor, so muss der Wettkampfleiter und/oder Wettkampfbewerter diese Anlage für ungültig erklären und anschliessend die Arbeiten in reglementarischer Ausführung wiederholen lassen und bewerten.

Die Gesamtbeurteilungsweise erfolgt nach folgender Bewertungstabelle:

- Vorzüglich (fehlerlos ausgeführte Arbeit) 2 Punkte
- Sehr Gut (Arbeit ausgeführt jedoch mit Beanstandungen) 1 Punkt
- Mangelhaft (Arbeit nicht ausgeführt) 0 Punkte

Die Beurteilungsweisen sind in den einzelnen Disziplinen aufgeführt. Die nachfolgenden Bewertungsregeln und Verhaltenshinweise gelten aber für alle Kategorien und Disziplinen:

- SpassSport – Spass und Sport. Der Name sei Gebot. Ehrgeiz in allen Ehren. SpassSport soll Sport sein, wo Hund und Mensch zusammen Spass erleben und mit Engagement und Freude die gestellten Aufgaben zu erfüllen versuchen. Dazu gehört auch eine seriöse Vorbereitung. Nur wer Sicherheit in den Übungen erlangt hat, kann diese mit Freude zeigen. Zeigt ein Hund die Disziplin nur unter Druck, kann er maximal 1 Punkt dafür erhalten.
- Im Zweifelsfall sind die Regeln zugunsten des Hundes auszulegen
- Nicht innerhalb der Zeitlimite: Viele Disziplinen sind beendet, wenn der Hund
  - wieder beim Hundeführer,
  - mit dem Hundeführer am Ausgangspunkt zurück oder
  - am Ziel ist.

  Wird dies nicht erreicht, muss mit 0 Punkten gewertet werden. Damit der Hundeführer weiss, dass die Zeit zu Ende geht, meldet der Bewerter nach 45 Sekunden den Zeitstand mit den Worten „15 Sekunden“.
- Mehrmaliges Bellen, Jaulen, Winseln etc. wird mit Punktabzug bestraft. Bellt, jault, winselt ein Hund beim Arbeitsbeginn ein- oder zweimal kurz, darf dies toleriert werden.
- Verlassen der Anlage: Dies ist so zu interpretieren, dass ein „Weglaufen“ des Hundes aus der Arbeit als ein Verlassen der Anlage gilt. Dies ist nicht unbedingt eine Frage der Distanz (ein Hund, der bei der Nasenarbeit auf Distanz weiträumig sucht, kann an der Arbeit sein, während ein Hund, der sich nicht um Hundeführer und Hulahoop-Ring kümmert und nur einige Schritte wegläuft, die Anlage verlassen hat).

Die Entscheidung des Wettkampfbewerters ist endgültig und unanfechtbar.

13 WETTKAMPFVERANSTALTER (WKV)

Wettkämpfe können ausschliesslich durch Sektionen der SKG veranstaltet werden.

14 WETTKAMPFLEITER (WL)

Die Gesamtorganisation eines Wettkampfes liegt in den Händen des vom Wettkampfveranstalter zu bestimmenden Wettkampfleiters und dieser ist somit die Kontaktperson zwischen dem Wettkampfveranstalter und der Kommission Polydog.

Der Wettkampfleiter ist für eine reibungslose Abwicklung des Wettkampfes verantwortlich.

Der Wettkampfleiter selber darf an einem von ihm geleiteten Wettkampf nicht teilnehmen.

Seine Aufgabe erstreckt sich speziell auf:

1. Rekognoszieren und Einteilen eines hinreichend grossen Wettkampfgeländes.
2. Stellen und Einarbeiten einer genügenden Anzahl von Helfern (Wettkampfbewertern, Ordnern, Helfern usw.)
3. Bereitstellen der benötigten Geräte
4. Vorbereiten der erforderlichen Notenblätter
5. Zuverlässiges und rasches Bereitmachen der Notenblätter und Wettkampfnachweise für die Rangverkündigung.
6. Überprüfung der eingegangenen Daten des Hundeführers und des Hundes.
7. Einsenden der Datensicherungs-CD, des Wettkampfrapportes und der Medaillenbestellung an die Kommission Polydog innert 2 Tagen nach dem Wettkampf.

Den Wettkampfbewertern sind die vollständig vorbereiteten Notenblätter zu übergeben. Ein Doppel des Notenblattes ohne Bemerkungen der Wettkampfbewerter und der Wettkampfnachweis mit dem eingetragenen Wettkampfergebnis sind bei der Rangverkündigung dem Hundeführer auszuhändigen oder in einem vom Hundeführer mitgebrachten, voradressierten und –frankierten Couvert diesem zuzusenden.

15 WETTKAMPFBEWERTER (WB)

Um als Wettkampfbewerter eingesetzt zu werden, braucht es keine besondere Ausbildung. Als Wettkampfbewerter können fähige Personen des Wettkampfveranstalters oder anderer SKG-Sektionen eingesetzt werden. Sie müssen Mitglieder von SKG-Sektionen sein. Die Kommission Polydog empfiehlt als Wettkampfbewerter nur Personen, welche über gute Kenntnisse bezüglich Hunden und über Erfahrung im Umgang mit Menschen verfügen.

Der Wettkampfbewerter selber darf nicht an einem Wettkampf teilnehmen, an dem er als Wettkampfbewerter amtet.

Bewertung:

Der Wettkampfbewerter ist verpflicht, alle ihm durch den Wettkampfleiter zugewiesenen Disziplinen nach den Massstäben des Wettkampfreglements einheitlich und gewissenhaft zu bewerten.

Die Notenabzüge müssen auf dem Notenblatt des Wettkampfbewerters in der Kolonne „ Bemerkungen“ begründet werden.

Die Beurteilung jeder Arbeit ist durch den Wettkampfbewerter in offener Wertung bekannt zu geben.

Verhalten und Präsenz:

- Der Wettkampfbewerter soll sich in jeder Beziehung vor, während und nach dem Wettkampf korrekt verhalten.
- Ist ein Wettkampfbewerter verhindert, einem Aufgebot Folge zu leisten, hat er unverzüglich den Wettkampfleiter zu benachrichtigen.
- Die Präsenz des Wettkampfbewerters erstreckt sich auf eine halbe Stunde vor Wettkampfbeginn und höchstens neunzig Minuten nach Abschluss der letzten Arbeit.

16 WETTKAMPFNACHWEIS (WKN)

Als Wettkampfnachweis dient der Aktivitätsnachweis „Mein Hund“. Dieser darf nur durch die SKG-Sektionen erworben werden. Er kann bei der Kommission Polydog schriftlich bestellt werden.

- Es sind alle Wettkämpfe, ob beendet oder nicht, im Wettkampfnachweis einzutragen und von den Wettkampfbewertern handschriftlich zu unterschreiben.
- Es ist ein Stempel des Wettkampfveranstalters oder eine Etikette zu verwenden.
- Rang, Qualifikation, Punkte und Medaille sind anhand des Notenblattes einzusetzen. Die Kolonne Medaille ist mit ja oder nein auszufüllen.

Bei Punktegleichheit ist für die Rangreihenfolge wie folgt vorzugehen:

1. Höhere Anzahl vorzügliche Arbeiten
2. Höhere Anzahl sehr gute Arbeiten
3. Niedrigere Anzahl 0 Punkte.
4. Der ältere Hund

17 MEDAILLE / AUSZEICHNUNG

Eine Medaille / Auszeichnung kann nach folgenden Kriterien vergeben werden:

- **Bronzemedaille**
  bei Erreichen von mindestens 70 % der Gesamtpunktzahl = 17-19 Punkte
- **Silbermedaille**
  bei Erreichung von mindestens 80 % der Gesamtpunktzahl = 20-21 Punkte
- **Goldmedaille**
  bei Erreichung von mindestens 90 % der Gesamtpunktzahl = 22-24 Punkte

Gegen Entrichtung einer entsprechenden Gebühr können die Medaillen bei der Kommission Polydog bezogen werden. Die Bestellungen sind auf speziellen Formularen gleichzeitig mit der Zusendung des Wettkampfrapportes der Kommission Polydog zuzustellen.

III Beschwerden und Sanktionen

18 BESCHWERDEN

Beschwerden über Vorkommnisse an Wettkämpfen gegen Hundeführer, Wettkampfveranstalter, Wettkampfleiter, Wettkampfbewerter und andere Organe sind, wenn immer möglich an Ort und Stelle zu erledigen.

Kann anlässlich der Veranstaltung keine Einigung erzielt werden, so kann innert 30 Tagen nach der Durchführung der Veranstaltung eine Beschwerde beim Präsidenten der Kommission Polydog zuhanden der Kommission Polydog eingereicht werden. Die Beschwerde hat schriftlich mit eingeschriebenem Brief zu erfolgen. Sie muss einen Antrag und eine Begründung enthalten. Zur Beschwerde ist berechtigt, wer betroffen ist. Ebenfalls innert der Beschwerdefrist von 30 Tagen sind als Kostenbeitrag Fr. 200.-- der SKG einzuzahlen, ansonsten auf die Beschwerde nicht eingetreten wird.

Die Kosten des Beschwerdeverfahrens bestehen aus einer Gebühr sowie den angefallenen Auslagen. Die Gebühr beträgt Fr. 50.-- - Fr. 1'000.--. Die Gebühr wird je nach dem Zeitaufwand, den Umtrieben und den Schwierigkeiten des Falls bemessen. Über die Höhe und die Tragung der Kosten wird im Beschwerdeentscheid befunden. Die Parteien eines Beschwerdeverfahrens tragen die Kosten im Verhältnis ihres Obsiegens oder Verlierens. Bei vollumfänglicher Gutheissung der Beschwerde wird die vom Beschwerdeführer geleistete Gebühr zurückerstattet.

19 SANKTIONEN

Die Kommission Polydog kann gegen Personen oder Hunde, SKG-Sektionen, Rasseklubs und Wettkampfveranstalter, Wettkampfleiter, Wettkampfbewerter und andere Organe, die dem vorliegenden Wettkampfreglement oder den Statuten, Reglementen, Weisungen und sonstigen Bestimmungen des Verbandsrechts der SKG zuwiderhandeln, den Weisungen und Aufforderungen der Kommission Polydog keine Folge leisten oder durch sonstige Handlungen oder Unterlassungen die Interessen der SKG und/oder der Kommission Polydog schädigen sowie gegen aggressive Hunde, von sich aus oder auf Anzeige hin, Sanktionen aussprechen.

Das rechtliche Gehör des Betroffenen ist zu gewährleisten. Die ausgesprochenen Sanktionen müssen der Art des Verstosses und dem Verschulden entsprechen. Die Grundsätze der Verhältnismässigkeit und der Gleichbehandlung sind zu wahren.

Die ausgesprochenen Sanktionen können bestehen aus:

a) Verweis

b) Annullation von Wettkampfergebnissen

c) Befristetes oder unbefristetes Verbot zur Teilnahme an schweizerischen und ausländischen FCI- bzw. SKG-kontrollierten Leistungs- und Sporthundewettkämpfen (inkl. Mehrkämpfen) und Wettkämpfen

d) Befristetes oder unbefristetes Verbot zur Organisation und Durchführung von FCI- bzw. SKG-kontrollierten Leistungs- und Sporthundewettkämpfen (inkl. Mehrkämpfen), Wettkämpfen oder sonstigen Veranstaltungen

e) Befristetes oder unbefristetes Verbot, mit bestimmten Hunden an schweizerischen oder ausländischen FCI- bzw. SKG-kontrollierten Leistungs- und Sporthundewettkämpfen (inkl. Mehrkämpfen) und Wettkämpfen teilzunehmen.

Die Sanktionen können miteinander verbunden werden. Vorbehalten bleibt die Anzeige bei den zuständigen staatlichen Strafverfolgungsbehörden.

Während des Sanktionsverfahrens und begrenzt auf dessen Dauer kann die Kommission Polydog provisorische Verbote gemäss vorstehender lit. c) - e) verfügen. Solche Verfügungen sind nicht mit Rekurs anfechtbar.

Hunde, die an Wettbewerben aggressives Verhalten zeigen, können durch die Kommission Polydog mit sofortiger Wirkung provisorisch für jeglichen Wettbewerb gesperrt werden. Die provisorische Sperrung dauert bis zum definitiven Entscheid der Kommission Polydog. Der Wettkampfnachweis wird durch die Kommission Polydog eingezogen.Die betroffenen Hunde sind in der Regel durch die Kommission Polydog zu überprüfen. Die Überprüfung ist innert nützlicher Frist vorzunehmen. Die Überprüfung erfolgt durch ein Mitglied der Kommission Polydog und einen oder mehrere von ihm bestimmten Experten. Die Vorführung des Hundes geschieht durch die gleiche Person, die den Hund geführt hat, als dessen aggressives Verhalten festgestellt wurde. Die Experten erstellen einen schriftlichen Bericht zuhanden der Kommission Polydog. Die Kosten der Überprüfung gehen zulasten des betroffenen Hundeführers.

Die Kosten des Sanktionsverfahrens bestehen aus einer Gebühr sowie den angefallenen Auslagen. Die Gebühr beträgt Fr. 50.-- - Fr. 1'000.--. Die Gebühr wird je nach dem Zeitaufwand, den Umtrieben und den Schwierigkeiten des Falls bemessen. Über die Höhe und die Tragung der Kosten wird im Sanktionsentscheid befunden. Die von einem Sanktionsverfahren Betroffenen tragen die Kosten, wenn ihnen gegenüber eine Sanktion ausgesprochen wird. Der Anzeigeerstatter trägt die Kosten, wenn keine Sanktion ausgefällt wird und der Anzeigeerstatter leichtfertig Anlass zum Sanktionsverfahren gegeben hat oder die Anzeige zurückzieht.

Sanktionen gemäss vorstehender lit. c) - e) werden in den Publikationsorganen der SKG veröffentlicht.

20 REKURSE

Gegen Beschwerde- und Sanktionsentscheide steht den Betroffenen innert 30 Tagen seit Mitteilung des Entscheids der Rekurs an das Verbandsgericht der SKG offen. Die Eingabe muss den Anforderungen an einen Rekurs gemäss Reglement über das Verbandsgericht genügen.

IV Schlussbestimmungen

Die elektronische Veröffentlichung des Wettkampfreglementes obliegt ausschliesslich der SKG. Das Wettkampfreglement ist urheberrechtlich geschützt.

Die männliche Form steht stellvertretend für männlich und weiblich.

Das vorliegende Wettkampfreglement wurde vom Zentralvorstand der SKG am 27. Mai 2009 erlassen. Es tritt auf 1. Juni 2009 in Kraft.

1 SLALOM UM ALLTAGSGEGENSTÄNDE

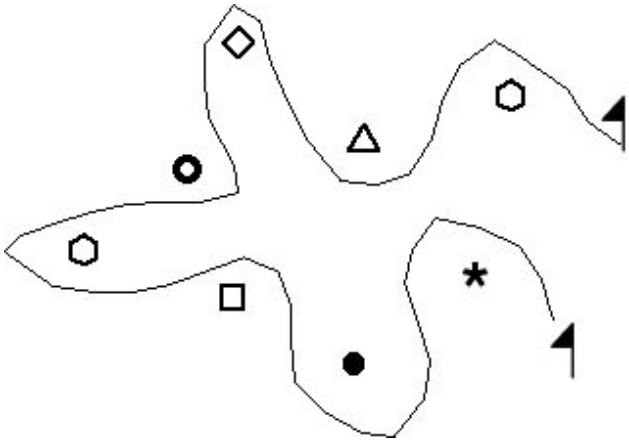
Beschreibung der Anlage
Der WB legt 8 Alltagsgegenstände auf dem Platz aus, auf einer Fläche von 10x10m. Die Gegenstände können verschieden gross sein, mind. 30x30x5cm, max. 50x50x50cm. Die Gegenstände dürfen sich nicht bewegen. Aufgespannter Schirm, der vom Wind bewegt werden kann, ist ungeeignet.

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

Aufgabe
Der HF folgt mit seinem frei folgenden H einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg, um die 8 Alltagsgegenstände.

Der HF soll seinen H ohne Worte, Leine und ohne ihn zu berühren, der Markierung folgend, um die Gegenstände führen, also *rein körpersprachlich*.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Keine
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen

Bewertung: Slalom um Alltagsgegenstände

Aufgabe
Der HF folgt mit seinem frei folgenden H, einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg, um die 8 Alltagsgegenstände.

Der HF soll seinen H ohne Worte, Leine und ohne ihn zu berühren, der Markierung folgend, um die Gegenstände führen, also *rein körpersprachlich*.

2 Punkte – vorzüglich
- Ohne Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- Das Team umläuft die Gegenstände auf der markierten Strecke gemeinsam.
- Eimaliges Schnuppern an einem Gegenstand wird toleriert.

1 Punkt – sehr gut
- Bei einmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten
- 1 Gegenstand nicht auf der vorgegebenen Markierung umgangen
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung.
- H schnüffelt mehrfach an Gegenständen.

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Mehrmalige Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- H verlässt die Anlage
- Gegenstände nicht auf der vorgegebenen Markierung oder nicht gemeinsam umgangen
- H nimmt Gegenstand auf
- H versäubert sich auf der Anlage

2 HINDERNIS UMGEHEN

Beschreibung der Anlage
Um ein Hindernis von etwa 80 x 80cm verläuft ein mit Sägemehl, Spray o.ä. markierter Kreis im Abstand von 5 Schritten zum Hindernis.

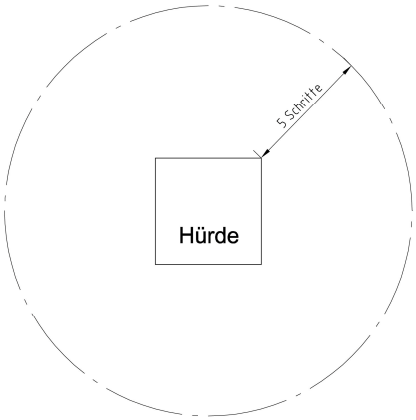
Material
Als Hindernis können folgende Gegenstände benutzt werden: Hürde, Agility-Tisch, ½ Palette, Harass

Sägemehl o.ä.

Aufgaben
Der HF geht mit seinem frei folgenden H um das Hindernis innerhalb der Markierung.

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

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Keine
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab ableinen bis anleinen

Bewertung Hindernis umgehen

Aufgaben

Der HF geht mit seinem frei folgenden H um das Hindernis innerhalb der Markierung.

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

2 Punkte – vorzüglich

- Ohne Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- Das Team umläuft die Hürde innerhalb des markierten Abstandes
- Eimaliges schnuppern an der Hürde wird toleriert.

1 Punkt – sehr gut

- Bei einmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung
- H schnüfelt mehrfach an der Hürde.

0 Punkte – mangelhaft

- Überschreitung der Zeitlimite
- Mehrmalige Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- Verlassen der vorgegebenen Markierung
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

3 SLALOM UM PERSONEN

Beschreibung der Anlage
3 Personen sind in einer Linie aufgestellt, mit einem Abstand von 5 Schritten von einander. Jede dieser Personen versucht den H abzulenken.

- Person steht ruhig auf einem Stuhl und macht leise Geräusche.
- 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.
- Person steht ruhig aber auffällig gekleidet (Hut, Umhang, Gummihandschuhe, Helm, Velo-regenschutz usw.).

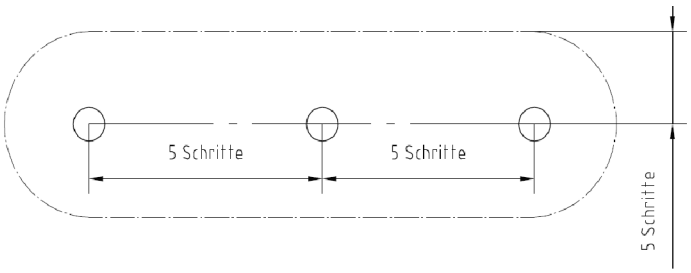
Eine Begrenzungslinie im Abstand von 5 Schritten zu den drei Personen ist mit Sägemehl, Spray o.ä. entsprechend der Skizze markiert. HF entscheidet, auf welcher Seite er einfädelt.

Material
Helfer: 2 Stühle, auffällige Kleidungsstücke, Sägemehl o.ä.
HF Suchgegenstand, Futterstücke

Aufgabe
Der HF geht mit seinem frei folgenden H im Slalom um die Personen und zurück.

Der H kann mit Worten und Sichtzeichen zum Mitgehen aufgemuntert werden. Berührungen sind jedoch nicht erlaubt.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab ableinen bis anleinen

Bewertung Slalom um Personen

Aufgabe
Der HF geht mit seinem frei folgenden H im Slalom um die Personen und zurück.

Der H kann mit Worten und Sichtzeichen zum Mitgehen aufgemuntert werden. Berührungen sind jedoch nicht erlaubt.

2 Punkte – vorzüglich
- Ohne Berührung des H
- Das Team umläuft die Personen innerhalb des markierten Abstandes

1 Punkt – sehr gut
- Bei einmaliger Berührung des Hundes
- Der Hund lässt sich kurz ablenken (an Person schnuppern) folgt jedoch gleich wieder dem HF
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Mehrmalige Einflussnahme auf den H durch Berührung
- Hund frisst das Futter bei der 2. Person oder nimmt das Spielzeug
- H verlässt die vorgegebene Markierung oder die Anlage
- H verbellt eine oder mehrere Personen, springt sie an und/oder läuft nicht an ihnen vorbei
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

4 ABRUFEN UNTER ABLENKUNG

Beschreibung der Anlage
Aufstellung im Dreieck: HF mit H, Futternapf mit Futter und einem vom HF mitgebrachten Suchgegenstand gefüllt, Abstand je 5 Schritte zu den 3 Punkten. Die drei Punkte sind mit Sägemehl, Spray o.ä. markiert.

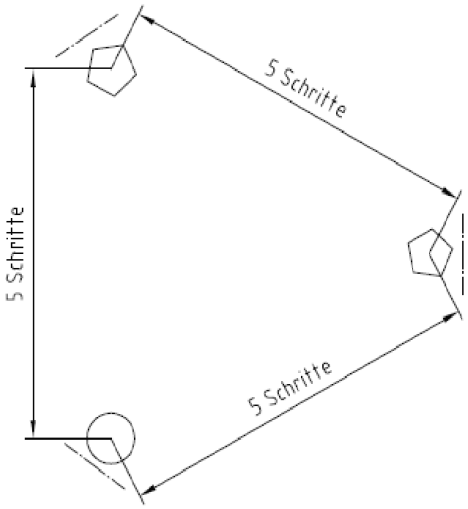
Helfer: Sägemehl o.ä., Futternapf gefüllt (siehe Aufgabe)

HF: Suchgegenstand, Futterstückchen

Aufgabe
Der HF lässt den H an einer markierten Stelle warten. Der HF legt das Futter und den Suchgegenstand in den Futternapf, geht zur zweiten markierten Stelle und ruft den H zu sich.

Der H muss direkt zum HF kommen. Die Übung ist beendet, und der H darf zum Futternapf.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein.
Zeitlimite	1 min, ab ableinen bis Übungsende (siehe Aufgabe)

Bewertung Abrufen unter Ablenkung

Aufgabe
Der HF lässt den H an einer markierten Stelle warten. Der HF legt das Futter und den Suchgegenstand in den Futternapf, geht zur zweiten markierten Stelle und ruft den H zu sich.

Der H muss direkt zum HF kommen. Die Übung ist beendet, und der H darf zum Futternapf.

2 Punkte – vorzüglich
- o H wartet, bis er abgerufen wird und kommt auf Kommando direkt zum HF

1 Punkt – sehr gut
- o Hund macht einen Bogen zum Futternapf ohne etwas zu nehmen
- o H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- o Überschreitung der Zeitlimite
- o H verlässt den Ausgangspunkt vor dem Abrufen
- o H holt zuerst das Futter oder den Spielgegenstand
- o H verlässt die Anlage
- o H versäubert sich auf der Anlage

5 TRANSPORT

Beschreibung der Anlage
Im Abstand von 5 Schritten befinden sich 2 Markierungen am Boden. Die eine ist der Abgangspunkt, die andere das Ziel.

Material
Material für 2 Markierungen am Boden (Fähnchen, Pillonen, Sägemehl oder ähnliches.)

Aufgabe
Der HF steht mit dem H zwischen den Beinen beim Abgangspunkt. Zusammen gehen die beiden vorwärts bis zur zweiten Markierung. Der H bleibt zwischen den Beinen.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Start bei Markierung 1 bis überschreiten (Person) der Markierung 2

Bewertung Transport

2 Punkte – vorzüglich
- Ausführung innerhalb der Zeitlimite
- H und HF gehen zusammen vorwärts bis über die 2 Markierung hinaus

1 Punkt – sehr gut
- H zögert beim Gehen
- Transport von nur ca. 80% der Strecke
- H springt an HF hoch, erfüllt aber sonst seine Aufgabe
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H und HF gehen weniger als ca. 80% der Strecke
- H springt an HF hoch und bellt mehrmals
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

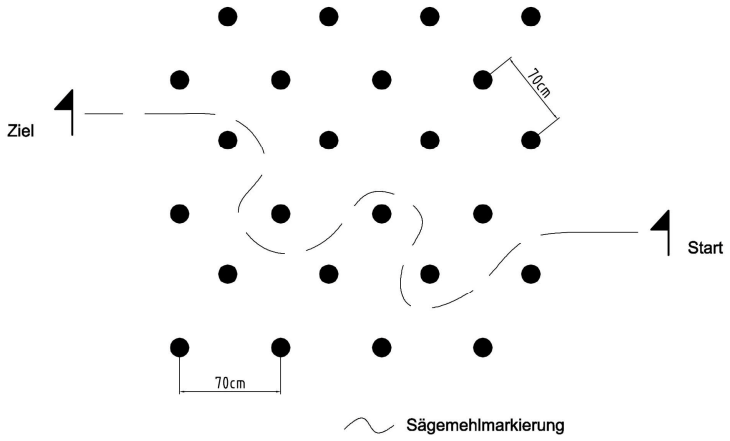
1 STANGENLABYRINTH

Beschreibung der Anlage
Ein Stangenwald von 24 Stangen, die im Abstand von 70cm zueinander fest im Boden verankert sind, ist als Labyrinth in versetzter Form aufzustellen (siehe Skizze).
Der Weg durch das Labyrinth ist mit Sägemehl o.ä. markiert. Start und Ziel sind mit je einem Fähnchen gekennzeichnet.

Material
24 unbiegsame Stangen, 100 bis 150 m hoch
Sägemehl o.ä.
2 Fähnchen

Aufgabe
Der HF führt seinen H an lockerer Leine von Fähnchen zu Fähnchen (es dürfen auch andere Markierungen wie z.B. Pylonen verwendet werden) auf der markierten Linie durch den Stangenwald.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Start des Hundes

Bewertung Stangenlabyrinth

Aufgabe
Der HF führt seinen H an lockerer Leine von Fähnchen zu Fähnchen (es dürfen auch andere Markierungen wie z.B. Pylonen verwendet werden) auf der markierten Linie durch den Stangenwald.

2 Punkte – vorzüglich
- Weder HF noch H verlassen die Sägemehl-Linie
- Die Leine ist locker und verheddert sich nicht

1 Punkt – sehr gut
- Maximal 2 kurze Korrekturen (Verheddern, Leine straff)
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Mehr als 2 Korrekturen (Verheddern, Leine straff)
- HF und H verlassen die Markierung definitiv
- HF und H verlassen die Anlage
- HF ruckt an der Leine
- Anfassen des Hundes
- H versäubert sich auf der Anlage

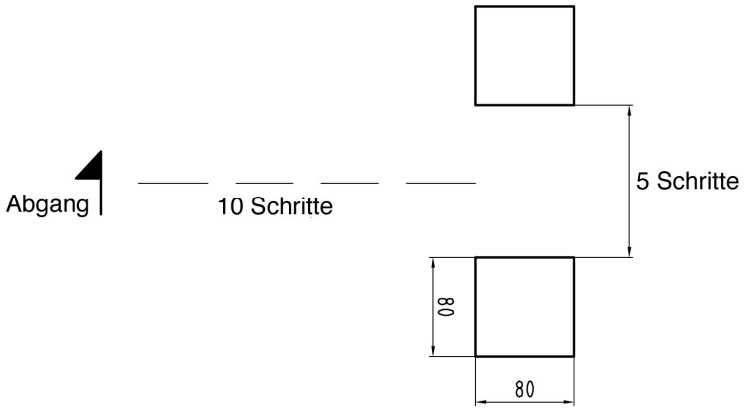
2 DETACHIEREN

Beschreibung der Anlage
Zwei Podeste von ca. 80 x 80 x 10 cm stehen 5 Schritte von einander entfernt am Boden. In 10 Schritten Entfernung in der Mitte der beiden Podeste, ist der Abgang mit einem Fähnchen markiert.

Material
2 Podeste, 1 Fähnchen

Aufgabe
HF und H stellen sich beim Fähnchen auf. Der WB entscheidet, ob sich der H auf das linke oder rechte Podest begeben soll. Der HF schickt seinen Hund ohne den Standort zu verlassen auf das verlangte Podest. Dort verharrt der H (sitzend, liegend, stehend oder wechselnd). Nach 3 Sekunden gibt der WB dem HF die Anweisung, seinen H auf dem Podest abzuholen.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein, kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet.
Zeitlimite	1 min, ab Start des Hundes

Bewertung Detachieren

Aufgabe
HF und H stellen sich beim Fähnchen auf. Der WB entscheidet, ob sich der H auf das linke oder rechte Podest begeben soll. Der HF schickt seinen Hund ohne den Standort zu verlassen auf das verlangte Podest. Dort verharrt der H (sitzend, liegend, stehend oder wechselnd). Nach 3 Sekunden gibt der WB dem HF die Anweisung, seinen H auf dem Podest abzuholen.

2 Punkte – vorzüglich
- Richtiges Podest
- Der H verharrt auf dem Podest, bis er abgeholt wird

1 Punkt – sehr gut
- Falsches Podest. Der H verharrt auf dem Podest, bis er abgeholt wird
- Richtiges Podest, der Hund verlässt das Podest vorzeitig
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Besteigt kein Podest
- Verlässt das falsche Podest vorzeitig
- HF schreit seinen H an
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

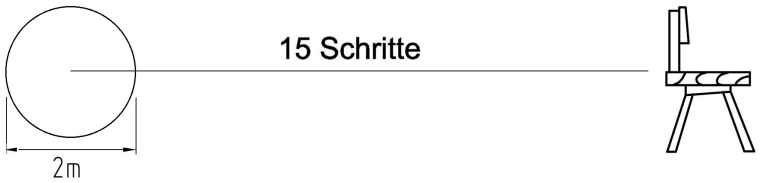
3 BLEIBEN

Beschreibung der Anlage
Ein Sägemehl-Kreis von 2m ø ist auf dem Boden markiert. In einer Entfernung von 15 Schritten steht ein Stuhl mit Lehne zum Sägemehlkreis.

Material
Sägemehl o.ä., 1 Stuhl

Aufgabe
HF geht mit seinem H auf Anweisung des WB in den markierten Kreis. Dort leint er seinen H ab und heisst ihn in beliebiger Position warten. Der HF begibt sich zum Stuhl und setzt sich mit dem Rücken zum H darauf. Nach 3 sec, auf Zeichen des WB begibt sich der HF zu seinem H und leint ihn wieder an.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen

Bewertung Bleiben

Aufgabe
HF geht mit seinem H auf Anweisung des WB in den markierten Kreis. Dort leint er seinen H ab und heisst ihn in beliebiger Position warten. Der HF begibt sich zum Stuhl und setzt sich mit dem Rücken zum H darauf. Nach 3 sec, auf Zeichen des WB begibt sich der HF zu seinem H und leint ihn wieder an.

2 Punkte – vorzüglich
- Hund bleibt während der ganzen Übung im Kreis (wechseln der Stellung erlaubt, solange er im Kreis bleibt)

1 Punkt – sehr gut
- H geht dem HF beim Zurückkommen entgegen
- H verlässt den Kreis vorzeitig
- H kann nicht im Kreis angeleint werden
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H wartet nicht, geht gleich mit dem HF oder verlässt den Kreis, solange der HF noch auf dem Stuhl sitzt
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

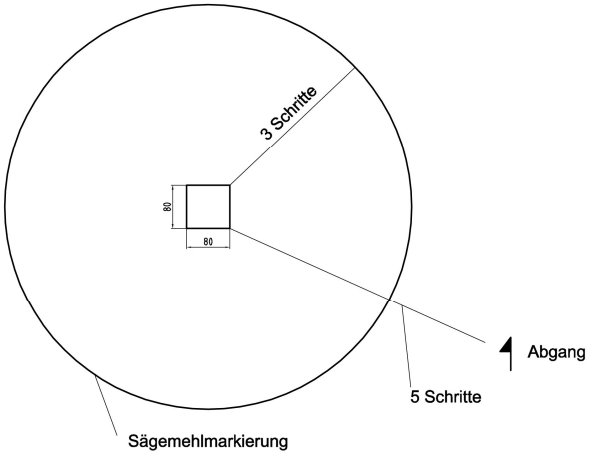
4 RUNDUM

Beschreibung der Anlage
In einem mit Pflöcken und Absperrband markierten Feld liegt ein Gegenstand. Grösse des Feldes 80 x 80 x 100cm. In 3 Schritten Entfernung zum Quadrat wird rund um dieses mit Sägemehl, Spray o.ä. eine Linie gelegt. Beim Abgang steckt ein Fähnchen 5 Schritte vom Gegenstand entfernt

Material
4 Pflöcke, Absperrband, Sägemehl o.ä., Gegenstand (Teddybär, Giesskanne, Puppe, Stuhl oder dergleichen), 1 Fähnchen

Aufgabe
Der HF schickt seinen H vom Abgangsfähnchen um das abgesteckte Quadrat innerhalb der Markierung. Darauf ruft er ihn zu sich und leint ihn an. Der HF bleibt beim Fähnchen stehen.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Start des H bis zum Anleinen

Bewertung Rundum

Aufgabe
Der HF schickt seinen H vom Abgangsfähnchen um das abgesteckte Quadrat innerhalb der Markierung. Darauf ruft er ihn zu sich und leint ihn an. Der HF bleibt beim Fähnchen stehen.

2 Punkte – vorzüglich
- H umrundet nach dem Startzeichen des HF den Gegenstand korrekt
- HF kann seinen H am Abgangspunkt anleinen

1 Punkt – sehr gut
- H legt mindestens halbe Strecke korrekt zurück und kehrt auf gleichem Weg zum HF zurück
- H umrundet den Gegenstand, aber HF muss Standort verlassen, um den H zurück zurufen und anzuleinen
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H legt weniger als die halbe Strecke zurück
- HF muss zum Anleinen den Abgansort um mehr als zwei Schritte verlassen
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

5 LUEGE - NIMM

Beschreibung der Anlage
Zwei Markierungen von 1m ø befinden sich in gerader Linie 5 Schritte voneinander entfernt am Boden

Material
Helfer: Sägemehl o.ä., Futternapf

HF: Suchgegenstand und Futterstückchen

Aufgabe
In einer der Markierungen lässt der HF seinen H warten. Darauf füllt er den Futternapf mit seinem Suchgegenstand und Futterstücken und stellt ihn direkt vor den H. Darauf begibt er sich ohne H in die zweite Markierung. Von dort aus fordert er seinen H auf, Blickkontakt mit ihm aufzunehmen. Nach 3 sec (WB gibt Zeichen) darf der HF seinem H die Erlaubnis erteilen, den Futternapf zu leeren. Dann ruft er den H zu sich in seinen Kreis und leint ihn an.

Skizze

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung Luege - nimm

Aufgabe
In einer der Markierungen lässt der HF seinen H warten. Darauf füllt er den Futternapf mit seinem Suchgegenstand und Futterstücken und stellt ihn direkt vor den H. Darauf begibt er sich ohne H in die zweite Markierung. Von dort aus fordert er seinen H auf, Blickkontakt mit ihm aufzunehmen. Nach 3 sec (WB gibt Zeichen) darf der HF seinem H die Erlaubnis erteilen, den Futternapf zu leeren. Dann ruft er den H zu sich in seinen Kreis und leint ihn an.

2 Punkte – vorzüglich
- H wartet
- H hält Blickkontakt während 3 sec
- H leert Napf erst nach Erlaubnis durch den HF
- HF kann H anleinen, ohne Standort zu verlassen

1 Punkt – sehr gut
- H wartet, hält aber Blickkontakt nur 2 sec
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H wartet nicht in seinem Kreis
- H nimmt weniger als 2 sec Blickkontakt auf
- H leert Napf vorzeitig
- H verlässt Anlage mit oder ohne seinen Suchgegenstand
- H versäubert sich auf der Anlage

1 IN GEGENSTAND HINEIN ODER DARAUF STEHEN

Beschreibung der Anlage
Ein flaches Gefäss liegt mit der Öffnung nach oben auf dem Boden. Es ist so befestigt, dass es nicht kippen kann, auch wenn ein schwerer Hund auf den Rand steht. Alternativ kann das Gefäss auch mit der Öffung nach unten verwendet werden.

Material
Abgangsmarkierung.
Blumentopfuntersatz oder Baumscheibe, leere Kiste, etc. Randhöhe: maximal 10 cm

Flächen: - Nur Vorderpfoten: minimal 30 cm x 30 cm oder 30 cm Durchmesser
- Alle vier Pfoten: minimal 80 cm x 40 cm oder 80 cm Durchmesser

Aufgabe
Der H steht mit zwei oder allen vier Pfoten während mindestens 3 Sekunden in oder auf das Gefäss. Der WB zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig).

Der HF führt seinen H rein körpersprachlich, ohne Worte und ohne Berühren. Auch für das Anlaufen ist kein Hörzeichen erlaubt. Es sind mehrere Versuche innerhalb der Zeitlimite erlaubt. Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit Hund am Abgangspunkt zurück ist.

Aufgabenvarianten
Variante 1, grosse Fläche
H steht mit allen vier Pfoten im oder auf dem Untersatz

Variante 2, kleine Fläche
H steht mit den beiden Vorderpfoten im oder auf dem Untersatz, Hinterpfoten auf dem Boden

Es wird pro Wettkampf nur eine Variante geprüft. Der WL bestimmt das Material, der WB die Ausführung.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Keine
Zweiter Neuanfang	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung In Gegenstand hinein oder darauf stehen

Aufgabe
Der H steht mit zwei oder allen vier Pfoten während mindestens 3 Sekunden in oder auf das Gefäss. Der WB zählt die Sekunden laut (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig).

Der HF führt seinen H rein körpersprachlich, ohne Worte und ohne Berühren. Auch für das Anlaufen ist kein Hörzeichen erlaubt. Es sind mehrere Versuche innerhalb der Zeitlimite erlaubt. Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit Hund am Abgangspunkt zurück ist.

Aufgabenvarianten

Variante 1, grosse Fläche
H steht mit allen vier Pfoten im oder auf dem Untersatz

Variante 2, kleine Fläche
H steht mit den beiden Vorderpfoten im oder auf dem Untersatz, Hinterpfoten auf dem Boden

Es wird pro Wettkampf nur eine Variante geprüft. Der WL bestimmt das Material, der WB die Ausführung.

2 Punkte – vorzüglich
- der H muss während mindestens 3 sec in oder auf dem Gegenstand in der verlangten Form verharren
- Keine Einflussnahme auf den Hund durch Worte oder Berührung

1 Punkt – sehr gut
- Hund sitzt oder liegt anstelle zu stehen
- H steht mit nur einer Pfote in der gewünschten Form im oder auf dem Gegenstand
- H erfüllt die Übung nur kurz, das heisst nicht mindestens 3 Sekunden
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, winselt, heult oder jault mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- H verbeisst sich in Gegenstand
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

2 IN ODER AUF AUTOPNEU STEHEN

Beschreibung der Anlage
Ein Autopneu liegt auf dem Boden, für sehr kleine Hunde ein Mofapneu.

Material
Abgangsmarkierung.
Autopneu mittlerer Grösse und Mofapneu

Aufgabe
Je nach Verlangen des WB steht H ruhig mit den Vorderpfoten auf dem Pneurand oder mit den Vorderpfoten im Loch. Der HF führt seinen H mit Hörzeichen und Körpersprache. Berühren ist nicht gestattet. Es sind mehrere Versuche innerhalb der Zeitlimite erlaubt. Die Arbeit ist beendet, wenn der HF mit Hund am Abgangspunkt zurück ist.

Der WB bestimmt, welcher Hund mit welchem Pneu arbeiten muss.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung

2 Punkte – vorzüglich
- H steht ruhig 3 sec mit beiden Vorderpfoten in der gewünschten Form auf dem Pneurand oder im Pneuloch
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung

1 Punkt – sehr gut
- Hund sitzt oder liegt statt zu stehen
- Hund steht mit mindestens einer Pfote in der gewünschten Form auf dem Pneurand oder im Pneuloch
- Hund erfüllt die Aufgabe nur kurz, das heisst nicht mindestens 3 Sekunden
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- H verbeisst sich in Gegenstand
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

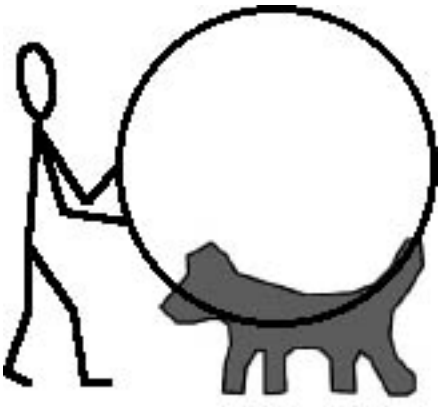
3 DURCH HULAHOOPREIF SPRINGEN UND ZURÜCK

Beschreibung der Anlage
Der HF hält einen Hulahoopreif senkrecht auf Ellbogenhöhe seines Hundes vor sich.

Material
Hulahoopreif, Mindestdurchmesser 60 cm

Aufgabe
H springt durch den Reif und zurück, das heisst einmal von rechts, einmal von links. Der Retoursprung muss nicht unbedingt direkt nach dem Hinsprung erfolgen.
Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt, nicht jedoch Berühren des H.
Der Reif muss ruhig gehalten werden.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung Durch Hulohoopreif springen und zurück

Aufgabe
H springt durch den Reif und zurück, das heisst einmal von rechts, einmal von links. Der Retoursprung muss nicht unbedingt direkt nach dem Hinsprung erfolgen.
Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt, nicht jedoch Berühren des H.
Der Reif muss ruhig gehalten werden.

2 Punkte – vorzüglich
- H springt hin und zurück (H darf den Reifen touchieren)
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung

1 Punkt – sehr gut
- H springt nur hin oder nur zurück (nicht von links und von rechts)
- HF hält den Ring zu tief
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- H verbeisst sich in den Reif
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

4 IM ZICK-ZACK DURCH DIE BEINE DES HF

Beschreibung der Anlage
-

Material
-

Aufgabe
H geht im Zick-Zack durch die Beine des HF, hin und zurück und nochmals hin und zurück.

Der HF steht dabei entweder an Ort mit gegrätschten Beinen (Hund führt eine Acht aus) oder geht im Schritt vorwärts (Hund geht Slalom).

Hörzeichen und Körpersprache erlaubt, nicht jedoch Anfassen des H.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Ja, in dem Sinne, dass mit der Übung so lange weiter gefahren werden kann, bis die erforderliche Anzahl in einem Fluss erfüllt ist, respektive die Zeit abgelaufen ist
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung

2 Punkte – vorzüglich
- H läuft 4 Mal durch die Beine des HF, abwechselnd von links und von rechts in einem Fluss
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung

1 Punkt – sehr gut
- H läuft 2 oder 3 Mal durch die Beine des HF, abwechselnd von links und von rechts in einem Fluss
- H läuft nicht in Abfolge links-rechts, links-rechts (oder umgekehrt)
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H läuft nur einmal durch die Beine
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

5 FREI WÄHLBARES KUNSTSTÜCK

Material
Der HF ist selbst für das nötige Material besorgt

Aufgabe
Der HF zeigt ein Kunststück mit seinem H, das dieser gerne ausführt, sei dies Häschen, Vorderkörpertiefstellung, robben, auf den Hinterbeinen gehen, Pirouette, rückwärtsgehen, 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 WL mit, was sein H anschliessend vorführen soll. Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt, nicht jedoch Anfassen des H (Ausnahme, wenn die Berührung zur Aufgabe gehört, wie dem HF in die Arme springen).

H darf nicht verkleidet werden. Aufgaben aus dem Reglement, die nicht verlangt werden am jeweiligen Wettkampf, dürfen nicht als Kunststück gezeigt werden.

Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Ja
Zeitlimite	1 min, ab Ableinen bis Anleinen des H

Bewertung

2 Punkte – vorzüglich
- H zeigt das Kunststück mindestens ein Mal
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung (Ausnahme siehe Beschreibung der Aufgabe)

1 Punkt – sehr gut
- Die Übung gelingt nur teilweise
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H läuft nur einmal durch die Beine
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H mit Berührung
- Hund verbeisst sich in einen allfälligen Gegenstand
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

1 BRINGEN EINES PERSÖNLICHEN GEGENSTANDES

Beschreibung der Anlage
Am Boden ist ein Sägemehlquadrat o.ä. von 2 x 2 m markiert. 15 Schritte von diesem Quadrat entfernt, ist am Boden eine 2 m lange Sägemehllinie o.ä. markiert

Material
Helfer: 3 Fremdgegenstände (nicht nach Futter riechend), Sägemehl o.ä. zur Markierung

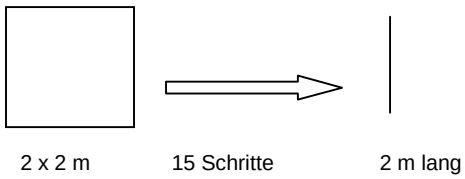
HF: 1 persönlicher Gegenstand

Grösse Gegenstände
maximal 20 cm Länge.

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H in das markierte Quadrat. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom Hund, hinter die markierte Sägemehllinie. Dort legt er seinen persönlichen Gegenstand ab und kehrt zum H ins Quadrat zurück. Dann werden vom Helfer drei Fremdgegenstände locker um den persönlichen Gegenstand platziert im Abstand von circa 40 cm.

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

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
Zeitlimite	1 min, ab Start des H aus dem Quadrat H

Bewertung Bringen eines persönlichen Gegenstandes

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H in das markierte Quadrat. Dort lässt der HF seinen H warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom Hund, hinter die markierte Sägemehllinie. Dort legt er seinen persönlichen Gegenstand ab und kehrt zum H ins Quadrat zurück. Dann werden vom Helfer drei Fremdgegenstände locker um den persönlichen Gegenstand platziert im Abstand von circa 40 cm.

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

2 Punkte – vorzüglich
- H holt seinen Gegenstand und bringt ihn zum HF ins Quadrat (fallen lassen ist erlaubt)
- HF verlässt das markierte Quadrat nicht

1 Punkt – sehr gut
- H wartet, holt aber einen fremden Gegenstand
- H bringt zusammen mit dem eigenen zusätzlich einen fremden Gegenstand
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H zerstört einen fremden Gegenstand
- H bringt keinen Gegenstand
- H wartet nicht im Quadrat
- HF schreit seinen H an
- H verlässt die Anlage
- H kehrt nicht zurück
- H lässt den Gegenstand nicht aus innerhalb der Zeitlimite
- HF verlässt das markierte Quadrat
- H versäubert sich innerhalb der Anlage

2 BRINGEN VON 2 PERSÖNLICHEN GEGENSTÄNDEN

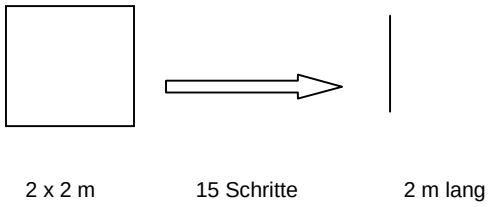
Beschreibung der Anlage
Es wird dieselbe Anlage wie für Aufgabe 1 „Bringen eines persönlichen Gegenstandes“ benötigt. Die Anlage kann hintereinander für Aufgabe 1 und 2 sowie 3 gebraucht werden. Es ist darauf zu achten, dass sich in einer Entfernung von 30 Schritten, ab Oberkante des Quadrats, mindestens vier natürliche Hindernisse befinden, oder genügend Platz vorhanden ist, solche aufzustellen (s. Aufgabe 3).

Material
Helfer: Sägemehl o.ä. zur Markierung
HF: 2 persönliche Gegenstände

Grösse Gegenstände
maximal 20 cm Länge

Aufgabe
Der HF lässt seinen H im markierten Quadrat warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom H hinter die markierte Sägemehllinie. Dort legt er zwei persönliche Gegenstände ab und kehrt zum H ins markierte Quadrat zurück. Der H muss nacheinander (oder gleichzeitig) seine beiden persönlichen Gegenstände holen und in das markierte Quadrat zum HF bringen. Die Art des Bringens ist frei. HF darf das markierte Quadrat nicht verlassen.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
Zeitlimite	1 min, ab Start des H aus dem Quadrat

Bewertung Bringen von 2 persönlichen Gegenständen

Aufgabe
Der HF lässt seinen H im markierten Quadrat warten. Der HF entfernt sich 15 Schritte vom H hinter die markierte Sägemehllinie. Dort legt er zwei persönliche Gegenstände ab und kehrt zum H ins markierte Quadrat zurück. Der H muss nacheinander (oder gleichzeitig) seine beiden persönlichen Gegenstände holen und in das markierte Quadrat zum HF bringen. Die Art des Bringens ist frei. HF darf das markierte Quadrat nicht verlassen.

2 Punkte – vorzüglich
- H holt seine zwei persönlichen Gegenstände nacheinander oder gleichzeitig und bringt sie zum HF ins Quadrat (fallen lassen ist erlaubt)
- HF verlässt das markierte Quadrat nicht

1 Punkt – sehr gut
- H bringt einen persönlichen Gegenstand zum HF ins Quadrat
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H bringt keinen Gegenstand
- H wartet nicht im Quadrat
- HF schreit seinen H an
- H verlässt die Anlage
- H kehrt nicht zurück
- H lässt den Gegenstand nicht aus innerhalb der Zeitlimite
- HF verlässt das markierte Quadrat
- H versäubert sich innerhalb der Begrenzung der Anlage

3 SUCHEN EINES PERSÖNLICHEN GEGENSTANDES

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

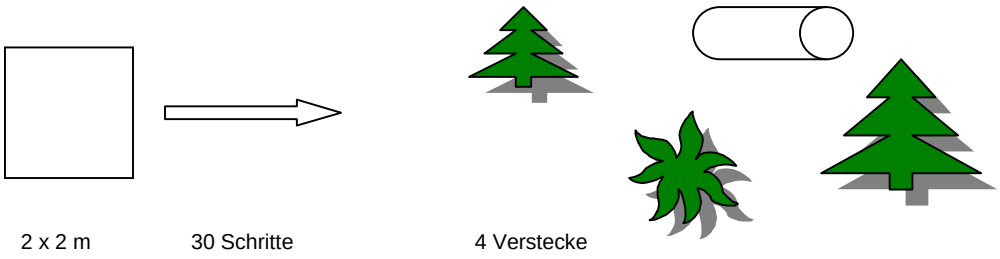
Material
Helfer: Geeignete Anlage, Sägemehl zur Markierung, evtl. Abtrennungszaun gegenüber andern Arbeitsplätzen z.B. mit Schafszaun o.ä.,
HF: 1 persönlicher Gegenstand

Grösse Gegenstände: maximal 20 cm Länge.

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H ins markierte Quadrat. Der HF übergibt dem Helfer seinen persönlichen Gegenstand. Der Helfer entfernt sich auf Sicht, 30 Schritte vom HF und vom H. Dort geht er von einem vorbereiteten Versteck zum anderen und bückt sich bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal den Gegenstand ablegen würde. Hinter dem von ihm ausgewählten Versteck, platziert er den Gegenstand dann tatsächlich.

Darauf kehrt er auf direktem Weg zum HF und H zurück. Der H muss seinen persönlichen Gegenstand 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 Gegenstand an, begibt sich der HF zum H, hebt den Gegenstand auf und begibt sich mit seinem H und dem Gegenstand in das markierte Quadrat zurück. Die Arbeit ist im Quadrat beendet.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
Zeitlimite	1 min, ab Start des H aus dem Quadrat

Bewertung Suchen eines persönlichen Gegenstandes

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H ins markierte Quadrat. Der HF übergibt dem Helfer seinen persönlichen Gegenstand. Der Helfer entfernt sich auf Sicht, 30 Schritte vom HF und vom H. Dort geht er von einem vorbereiteten Versteck zum anderen und bückt sich bei jedem Versteck so, als ob er jedes Mal den Gegenstand ablegen würde. Hinter dem von ihm ausgewählten Versteck, platziert er den Gegenstand dann tatsächlich.

Darauf kehrt er auf direktem Weg zum HF und H zurück. Der H muss seinen persönlichen Gegenstand 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 Gegenstand an, begibt sich der HF zum H, hebt den Gegenstand auf und begibt sich mit seinem H und dem Gegenstand in das markierte Quadrat zurück. Die Arbeit ist im Quadrat beendet.

2 Punkte – vorzüglich
- o H bringt seinen persönlichen Gegenstand zum HF (fallen lassen ist erlaubt) oder zeigt ihn deutlich an und lässt sich vom HF ins Quadrat zurück führen

1 Punkt – sehr gut
- o H sucht, findet aber nicht und kommt innerhalb der Zeitlimite zurück zum HF
- o H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- o Überschreitung der Zeitlimite
- o H sucht nicht
- o HF schreit seinen H an
- o H verlässt die Anlage
- o H kehrt nicht zurück
- o H versäubert sich innerhalb der Anlage

4 FUTTERSUCHE IN BEHÄLTER

Beschreibung der Anlage
Fünf identische Behälter mit Deckel (Blech, Tupperware o.ä.) stehen hintereinander am Boden. Abstand zueinander: 1 m.

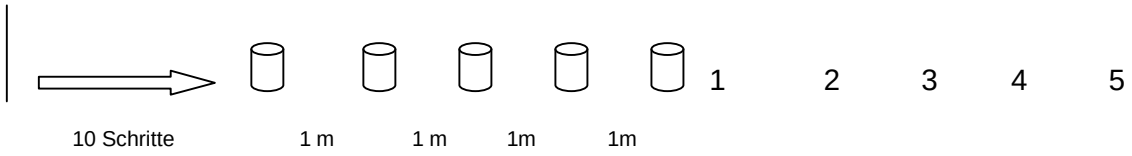
Jeder Behälter hat im Deckel 10 kleine Löcher von circa 3mm Durchmesser. In einem Behälter befindet sich ein Hunde – TROCKENLECKERLI.

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

Material
Helfer: 5 geeignete Behälter, verankert im Boden! (mit langem Nagel / Voranständer), Trockenleckerli, Material zur Markierung, Nummernschilder 1 – 5.

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des Helfers gehen HF und H, angeleint oder frei, den Behältern entlang. Hin und zurück. Der H muss den Behälter mit dem Leckerli auf dem Hin- oder Rückweg anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Die Arbeit ist mit der Anzeige beendet.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Start bis Anzeige

Bewertung Futtersuche in Behälter

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des Helfers gehen HF und H, angeleint oder frei, den Behältern entlang. Hin und zurück. Der H muss den Behälter mit dem Leckerli auf dem Hin- oder Rückweg anzeigen. Die Art der Anzeige ist frei. Die Arbeit ist mit der Anzeige beendet.

2 Punkte – vorzüglich
- o H zeigt den richtigen Behälter einwandfrei und deutlich an, sodass die Anzeige sowohl von HF wie auch von WB erkannt wird.

1 Punkt – sehr gut
- o H zeigt verhalten an (für den WB nicht unbedingt erkennbar). Der HF kann aber bestimmt erkennen, welches der richtige Behälter ist.
- o H zeigt für WB deutlich an, wird vom HF jedoch nicht erkannt
- o H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- o Überschreitung der Zeitlimite
- o H stösst Behälter um
- o H zeigt nicht an
- o H zeigt falschen Behälter an
- o H beisst in Behälter
- o H zerstört Behälter
- o H sucht nicht
- o H verlässt die Anlage
- o H versäubert sich innerhalb der Anlage

Achtung

HF: Es darf nur 1 x getippt werden. Raten ist nicht erlaubt.

Helfer: Das Futter muss sich immer im GLEICHEN Behälter befinden. Dieser wird im Innern markiert, sowohl der Behälter selbst wie auch der Deckel auf der Unterseite. Es muss TROCKENFUTTER verwendet werden. Nach dem Parcours muss es zum Aufbewahren entnommen werden. (Die anderen Behälter nehmen beim Aufbewahren den Geruch des Futters an.)

Der Standort des Futterbehälters muss nach jedem H gewechselt werden.

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

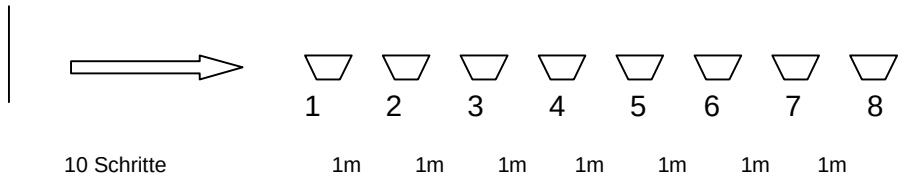
5 FUTTERSUCHE UNTER WASSER

Beschreibung der Anlage
Acht identische Becken aus Plastik oder Metall, mit Deckel, stehen hintereinander am Boden. Im Deckel hat es ca. 10 Löcher von je ca. 3 mm Durchmesser. Abstand der Becken zueinander: 1 m. In jedem Becken liegt ein grosser Stein. Die Becken sind so mit Wasser gefüllt, dass die Steine bis zur Hälfte bedeckt sind. Unter einem Stein, in einem der Becken, liegt ein kleines Stück eingeweichter Trockenpansen (Länge ca. 5 cm). 10 Schritte vom ersten Behälter entfernt, ist auf dem Boden eine Sägemehllinie o.ä. von 2 m Länge markiert.

Material
Helfer: 8 identische Becken aus Plastik oder Metall, 8 grosse Steine, Eingeweichter Trockenpansen, Nummernschilder 1-8, Ersatzmaterial

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des Helfers, gehen HF und H angeleint oder frei, den Becken entlang. Hin und zurück. Der H muss das Becken mit dem Trockenpansen anzeigen. Die Art des Anzeigens ist frei. Die Arbeit ist mit der Anzeige beendet.

Skizze



Sichtzeichen	Unbegrenzt
Hörzeichen	Unbegrenzt
Zweiter Neuanfang	Nein
Zeitlimite	1 min, ab Start bis Anzeige

Bewertung

Aufgabe
Der HF stellt sich mit seinem H hinter die markierte Linie. Auf ein Zeichen des Helfers, gehen HF und H angeleint oder frei, den Becken entlang. Hin und zurück. Der H muss das Becken mit dem Trockenpansen anzeigen. Die Art des Anzeigens ist frei. Die Arbeit ist mit der Anzeige beendet.

2 Punkte – vorzüglich
- H zeigt das richtige Becken einwandfrei und deutlich an, sodass die Anzeige sowohl von HF wie auch von WB erkannt wird.

1 Punkt – sehr gut
- H zeigt verhalten an (für den WB nicht unbedingt erkennbar). Der HF kann aber bestimmt erkennen, welches das richtige Becken ist.
- H zeigt für WB deutlich an, wird vom HF jedoch nicht erkannt
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung

0 Punkte – mangelhaft
- Überschreitung der Zeitlimite
- H stösst Behälter um
- H zeigt nicht an
- H zeigt falsches Becken an
- H stösst den Stein weg
- H sucht nicht
- H verlässt die Anlage
- H beisst in Becken
- H versäubert sich innerhalb der Anlage

Achtung

HF: Es darf nur 1 x getippt werden. Raten ist nicht erlaubt.

Helfer: Pansen müssen mindestens 1 Stunde vor dem Wettkampfbeginn in heissem Wasser eingeweicht werden und eine halbe Stunde vor dem Start des ersten H unter den Stein gelegt werden. Wasser NIE ausschütten, weil der umliegende Boden mit Geruchpartikeln kontaminiert würde!

Der Standort des Beckens muss nach jedem H gewechselt werden.

Nummernschilder dürfen nicht auf den Becken markiert sein, sondern am Boden oder neben den Becken.