

1. EINWEISEN

Beschreibung der Anlage

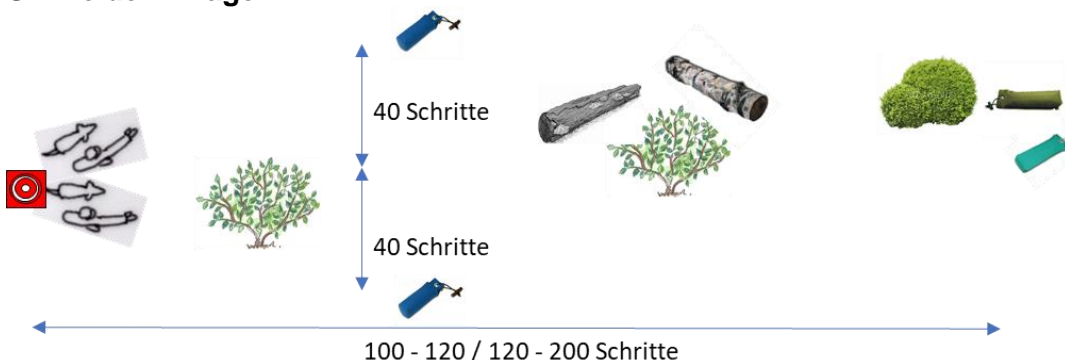
Die Aufgabe wird in einem Gelände ausgeführt welches Hindernisse zwischen Start und Liegeplatz der Dummies aufweist. Die Gegebenheiten des Geländes sollen für die Aufgabe genutzt werden. Die ausgelegten Dummies dürfen für den Hund vom Startplatz aus nicht sichtbar sein. Von der Startmarkierung ist eine natürliche Sichthilfe für den HF als Lage für den auszulegenden Dummies 1 und 3 zu nutzen (Busch, Baum, Gegenstand etc.). Die Arbeitsdistanz soll für Hunde der Grösse Small 100 – 120 Schritte betragen, für Hunde der Grösse Standard 120 – 200 Schritte. Die seitlich von der Arbeitslinie gelegten zwei Dummies liegen je auf etwa einem Drittel der Distanz, links und rechts etwa 30 Schritte von der Linie (Start → Dummy 1 + 3) entfernt.

Material

Helfer: Eine Startmarkierung und vier Dummies.

HF: keines

Skizze der Anlage



Aufgabe

Der Helfer legt im Ziel zwei und seitlich der Arbeitslinie je einen Dummy aus, weder HF noch H schauen zu. Die Arbeit ist nun in drei Teile aufgeteilt.

Teil 1: Der Hund sitzt. Der HF schickt seinen Hund zu den Dummies bei der natürlichen Sichthilfe.

Teil 2: Der Hund sitzt. Der HF schickt seinen Hund Richtung Dummy bei der natürlichen Sichthilfe. Nach etwa einem Drittel der Strecke stoppt der HF den H. Nach min. 3 Sekunden Wartezeit schickt der HF den Hund seitlich zum links oder rechts von der Linie gelegten Dummy. Der Richter bestimmt, zu welchem.

Teil 3: Der Hund sitzt. Der HF schickt seinen Hund zu dem verbliebenen Dummy bei der natürlichen Sichthilfe.

Erreicht der Hund das jeweilige Suchgebiet wird ein Suchkommando erteilt. Findet der Hund den Dummy, bringt er ihn direkt zum HF und gibt ihn ab in die Hand des HF.

Sichtzeichen	Handzeichen zur Richtungsangabe für den Hund Handzeichen für den Stopp Handzeichen zum Weitersenden nach dem Stopp
Hörzeichen	Ein Startbefehl, ein Stoppsignal und ein Kommando zum Weiterschicken, ein Suchbefehl und ein Aus für die Abgabe.
Zeitlimite	4 Minuten ab Start bis zur Abgabe des dritten Dummy.
Bewertung:	Die ersten beiden Dummies ergeben 6 Punkte, der Dritte ergibt 8 Punkte. Für jede zusätzlich gebrauchte Hilfe gibt es einen Punkt Abzug.

2. MARKIEREN

Beschreibung der Anlage

Eine ausreichend grosse Wiese mit höherem Bewuchs und Hindernissen. Distanz ca. 100 - 120 Schritte für H mit Grösse Small, für grössere H ca. 120 – 200 Schritte. Die Flugstrecke des Dummy muss nicht vollständig einsehbar sein.

Material

Helfer: Eine Startmarkierung und 2 Dummies, Entenlocker oder Stimme

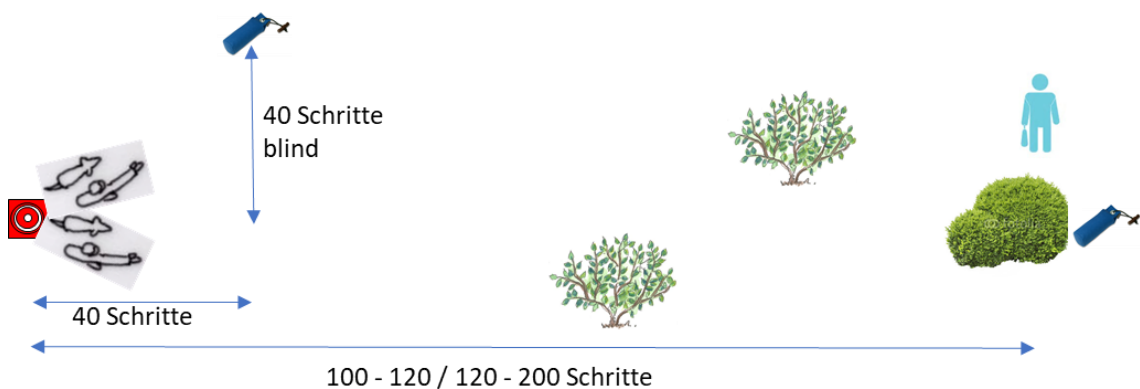
HF: keines

Aufgabe

Etwa im Winkel von 45 Grad zur Fallstelle des Dummy der Markierung ist auf etwa 15 Schritte (Small) oder 30 Schritte (Standard) ein Dummy bereits ausgelegt.

HF wartet mit H bei der Startmarkierung. Der Helfer wirft ein Dummy im Abstand von ca. 100 - 120 Schritte (Small) oder 120 – 200 Schritte (Standard) zu HF. Nun weist der HF den Hund an, den blind gelegten Dummy zu holen. Danach holt der H den als Markierung geworfene Dummy.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen

Handzeichen zur Richtungsangabe für den Hund.

Hörzeichen

Ein Startbefehl ein Suchbefehl für den blind ausgelegten Dummy.

Zeitlimite

2 Minuten ab Start bis zur Abgabe des zweiten Dummy.

Bewertung:

Jeder korrekt gebrachte Gegenstand ergibt 10 Punkte. Für jede zusätzlich gebrauchte Hilfe gibt es einen Punkt Abzug.

3. FÜHRIGKEIT

Beschreibung der Anlage

Wiese in ausreichender Grösse mit eher höherem Bewuchs. Bäume und Geländeübergänge möglich.

Material

Helfer: 2 Helfer mit je 4 Dummies und «Entenlocker» oder Stimme, 4 Dummies für Teil 2

HF: keines

Aufgabe

Teil 1: 4 Teams im Abstand von ca. 2 Schritte gehen auf das Startsignal des Richters langsam parallel auf einer Linie. Helfer 1 macht ein Tonsignal und wirft darauf eine Markierung. Helfer 2 macht dasselbe hinter der Linie. Beim ersten Tonsignal bleiben die Teams stehen und beobachten den Flug der Dummies. Der Richter entscheidet nun, welcher Hund den vorderen und welcher den hinteren apportiert. Sind die Dummies gebracht, gehen die Teams weiter. Dies wird wiederholt, bis jeder Hund einen Dummy vorne und einen hinten holen durfte.

Teil 2: Die Teams gehen eine bestimmte Strecke weiter oder zurück. Auf Geheiss des Richters bleiben sie stehen. Der Richter entscheidet, welcher Hund wohin geschickt werden soll, um ein dort im Vorfeld gelegtes Dummy zu holen. Jeder H darf ein Dummy suchen.

Sichtzeichen

Teil 1: Handzeichen zur Richtungsangabe für den Hund.

Teil 2: Handzeichen zur Richtungsangabe für den Hund, für den Stopp, für das Einweisen zum Dummy und für das Suchen.

Hörzeichen

Teil 1: Für den Start

Teil 2: Hörzeichen für den Start, für den Stopp und für das Einweisen zum Dummy.

Zeitlimite

Im Ermessen des Richters. Der Richter entscheidet, wie lange ein Hund suchen darf. Kriterium: Der H sucht im Gebiet.

Bewertung:

Jedes korrekt gebrachte Dummy im Teil 1 ergibt 5 Punkte, im Teil 2 10 Punkte. Für jede zusätzlich gebrauchte Hilfe gibt es einen Punkt Abzug. Für ein Tauschen des Dummy werden 5 Punkte abgezogen. Für ein Einspringen eines Hundes ebenfalls 5 Punkte.

4. REVIERSUCHE

Beschreibung der Anlage

Waldrevier mit Mittellinie. Grösse 30 Schritte jeweils seitlich, 50 Schritte lang für Hunde der Grösse Small, 60 Schritte jeweils seitlich, 100 Schritte lang für Hunde der Grösse Standard. Das Revier soll wenig Dornen und Brennnesseln aufweisen.

Material

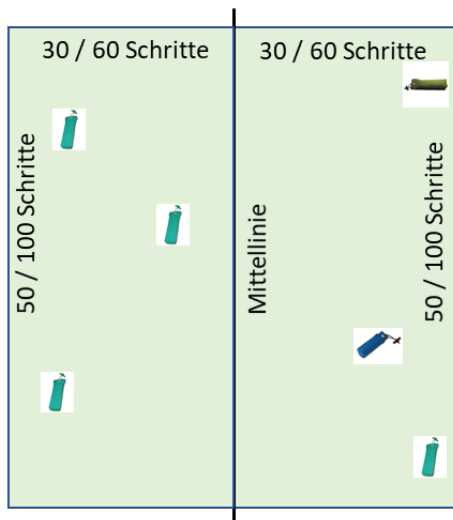
Helfer: 6 Dummies

HF: Keines

Aufgabe

Der Helfer verteilt 6 Dummies im Revier. Zwei der Dummies dürfen erhöht abgelegt werden. Der Hund darf frei suchen, eine Systematik wird nicht verlangt. Findet der Hund ein Dummy, so soll er es auf direktem Weg dem HF bringen und in die Hand abgeben.

Skizze der Anlage



Sichtzeichen Unbeschränkt

Hörzeichen Unbeschränkt

Zeitlimite 12 Minuten

Bewertung: Die ersten 5 gebrachten Dummies ergeben jeweils 3 Punkte, der 6. Dummy wird mit 5 Punkten bewertet. Für ein Tauschen des Dummy werden 3 Punkte abgezogen. Bringt der H das Dummy nicht auf dem direkten Weg, wird ein Punkt abgezogen. Wenn der Hund das Revier verlässt und nicht mehr in der Kontrolle des HF ist, wird die Arbeit abgebrochen und mit 0 Punkten gewertet.