

### 1 SLALOM UM ALLTAGSGEGENSTÄNDE

#### Beschreibung der Anlage

Der WB legt 10 Alltagsgegenstände auf dem Platz aus, auf einer Fläche von 15 x 20 Schritte. Die Gegenstände können verschieden gross sein, mindestens 30 x 30 x 5 cm, maximal 80 x 80 x 50 cm. Die Gegenstände dürfen sich nicht bewegen. Ein aufgespannter Schirm, der vom Wind bewegt werden kann, ist ungeeignet.

#### Material

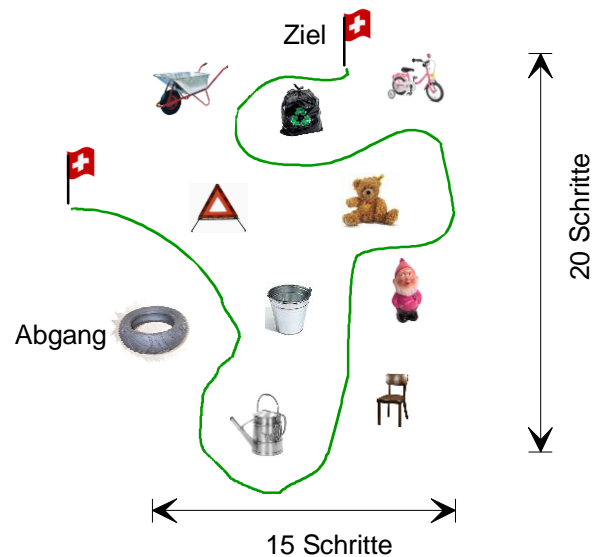
Mögliche Gegenstände: Spritzkanne, Plastikkübel mit Wasser gefüllt, Plastikbox, Stuhl, Autoreparaturset, Warndreieck, Holzscheit, „Velöli“, Kinderspielsachen, Gartenzwerge, Schubkarre, Besen, Gitter, Fussmatte, etc, Sägemehl o.ä.

#### Aufgabe

Der HF folgt mit seinem frei folgenden H einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg, um die 10 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 Minute

## **Bewertung: Slalom um Alltagsgegenstände**

### **Aufgabe**

Der HF folgt mit seinem frei folgenden H, einem mit Sägemehl, Spray o.ä. markierten Weg, um die 10 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
- Einmaliges Schnuppern an einem Gegenstand wird toleriert

### **1 Punkt – sehr gut**

- Bei einmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- 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

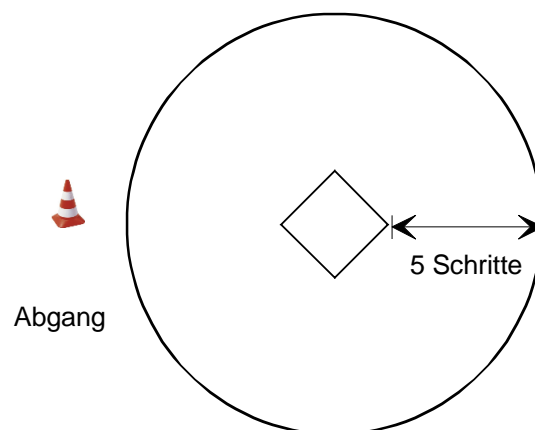
Sägemehl o.ä.

### 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Keine
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## 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
- Einmaliges schnuppern an der Hürde wird toleriert

### 1 Punkt – sehr gut

- Bei einmaliger Einflussnahme auf den H mit Worten oder Berührung
- H erfüllt die Aufgabe, aber bellt, jault, heult oder winselt mehrmals während der Übung
- H schnüffelt 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, Veloregenschutz usw.).

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

#### Material

Helfer: 2 Stühle, auffällige Kleidungsstücke, Sägemehl o.ä.

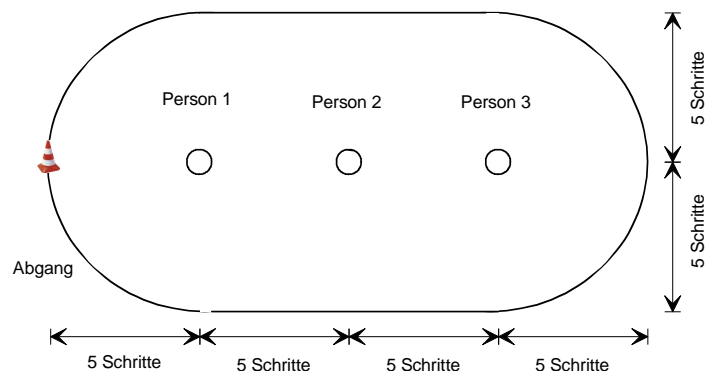
HF: Suchgegenstand, Futterstücke

#### 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## 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 einer 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
- H schnuppert an zwei oder drei Personen oder zweimal an der gleichen Person, einmal beim Hin- und einmal beim Rückweg
- 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 getüllt 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)

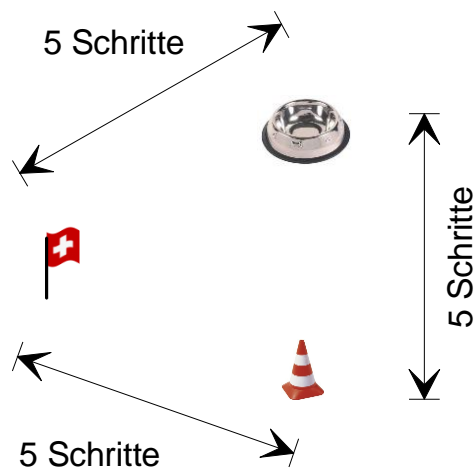
HF: Suchgegenstand, Futterstückchen

#### 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein.
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **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**

- H wartet, bis er abgerufen wird und kommt auf Kommando direkt zum HF

### **1 Punkt – sehr gut**

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

### **0 Punkte – mangelhaft**

- Überschreitung der Zeitlimite
- H verlässt den Ausgangspunkt vor dem Abrufen
- H holt zuerst das Futter oder den Spielgegenstand
- H verlässt die Anlage
- 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, Pylonen, 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 Minute

#### 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

## **Punktevergabe**

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

### **Grundsatz**

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

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

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Alle Teile fehlerfrei ausgeführt

### **1 Punkte – sehr gut**

- Mit Einschränkungen ausgeführt

### **Punkte – mangelhaft**

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

### **Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung**

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

### **Überschreitung der Zeitlimite**

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

### 1 STANGENLABYRINTH

#### Beschreibung der Anlage

Ein Stangenwald von 24 Stangen, die im Abstand von 1 Schritt (circa 70 cm) 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.

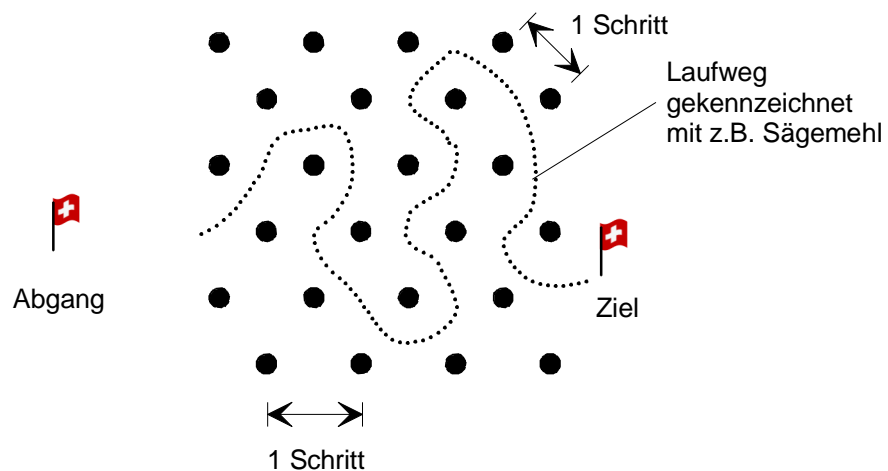
#### Material

24 unbiegsame Stangen, 80 bis 150 cm hoch  
 Sägemehl o.ä.  
 2 Fähnchen

#### Aufgabe

Der HF führt seinen H an lockerer Leine von Fähnchen zu Fähnchen auf der markierten Linie durch den Stangenwald. Es dürfen auch andere Markierungen anstelle der Fähnchen wie zum Beispiel Pylonen verwendet werden.

#### Skizze



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **Bewertung Stangenlabyrinth**

### **Aufgabe**

Der HF führt seinen H an lockerer Leine von Fähnchen zu Fähnchen auf der markierten Linie durch den Stangenwald. Es dürfen auch andere Markierungen anstelle der Fähnchen wie zum Beispiel Pylonen verwendet werden.

### **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 ruckt an der Leine
- Anfassen des Hundes
- H versäubert sich auf der Anlage

## 2 DETACHIEREN

### Beschreibung der Anlage

Zwei Podeste von circa 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.

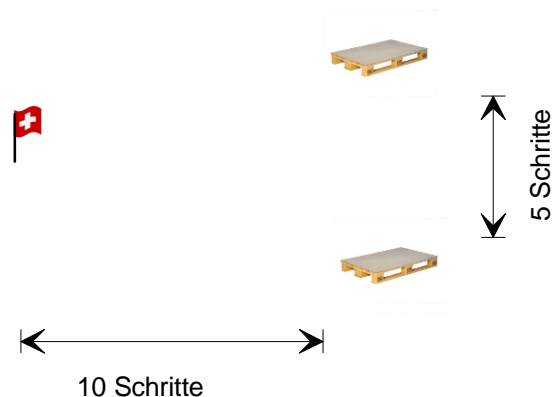
### Material

2 Podeste, 1 Fähnchen

### Aufgabe

HF und H stellen sich beim Fähnchen auf. Der WKB 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 WKB dem HF die Anweisung, seinen H auf dem Podest abzuholen.

### Skizze



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein, kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe zum HF zurück, ist ein Neustart nicht gestattet.
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## Bewertung Detachieren

### Aufgabe

HF und H stellen sich beim Fähnchen auf. Der WKB 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 WKB 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 zeigt seinem Hund das gewünschte Podest vor Beginn der Übung oder bevor er ihn schickt.
- H steigt aufs falsche Podest und wird vom HF weitergeschickt aufs gewünschte (wird als 2. Neuanfang gewertet)
- HF schreit seinen H an
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

### 3 BLEIBEN

#### Beschreibung der Anlage

Ein Sägemehl-Kreis von 3 Schritten Durchmesser ist auf dem Boden markiert. In einer Entfernung von 15 Schritten steht ein Stuhl mit Lehne zum Sägemehlkreis.

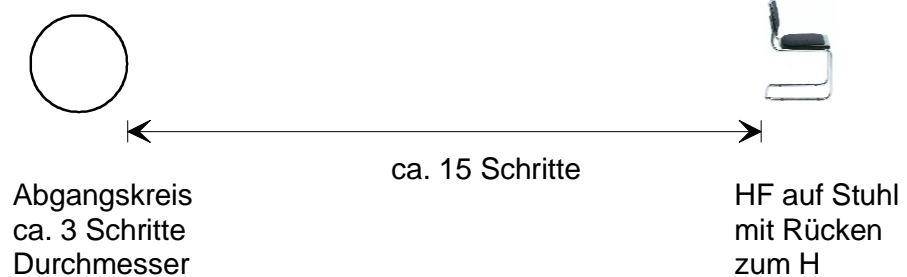
#### Material

Sägemehl o.ä., 1 Stuhl

#### Aufgabe

HF geht mit seinem H auf Anweisung des WKB 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 WKB, begibt sich der HF zu seinem H und leint ihn wieder an.

#### Skizze



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **Bewertung Bleiben**

### **Aufgabe**

HF geht mit seinem H auf Anweisung des WKB 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 WKB, begibt sich der HF zu seinem H und leint ihn wieder an.

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Hund bleibt während der ganzen Übung im Kreis. Solange er im Kreis bleibt, darf er die Stellung wechseln.

### **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

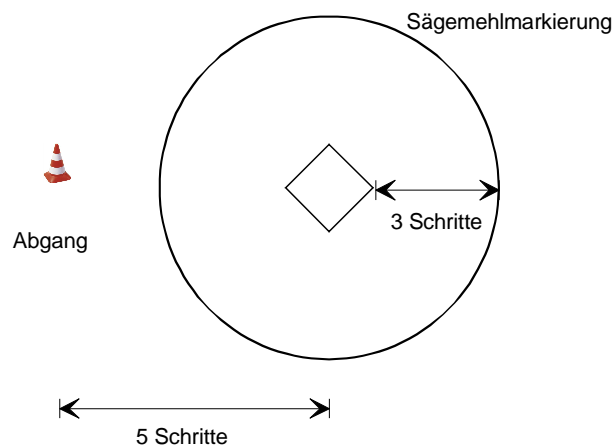
### Material

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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## 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 die 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 zuzurufen 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 Abgangsort um mehr als zwei Schritte verlassen
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

## 5 LUEGE - NIMM

### Beschreibung der Anlage

Zwei Kreise von 2 Schritten Durchmesser befinden sich in gerader Linie 5 Schritte voneinander entfernt am Boden

### Material

Helfer: Sägemehl o.ä. zum markieren der Kreise, Futternapf

HF: Suchgegenstand und Futterstückchen

### Aufgabe

In einer der Kreise lässt der HF seinen H warten. Darauf füllt er den Futternapf mit seinem Suchgegenstand und Futterstücken und stellt den Napf 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, auf Zeichen des WKB, 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **Bewertung Luege - nimm**

### **Aufgabe**

In einer der Kreise lässt der HF seinen H warten. Darauf füllt er den Futternapf mit seinem Suchgegenstand und Futterstücken und stellt den Napf 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, auf Zeichen des WKB, 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

## **Punktevergabe**

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

### **Grundsatz**

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

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

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Alle Teile fehlerfrei ausgeführt

### **1 Punkte – sehr gut**

- Mit Einschränkungen ausgeführt

### **Punkte – mangelhaft**

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

### **Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung**

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

### **Überschreitung der Zeitlimite**

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

## 1 IN GEGENSTAND HINEIN ODER DARAUF STEHEN

### Beschreibung der Anlage

Etwa 6 Schritte vom Abgangspunkt entfernt liegt ein flaches Gefäss 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 Öffnung 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 WKB 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 WKL bestimmt das Material, der WKB die Ausführung.

<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Keine
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **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 WKB 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 WKL bestimmt das Material, der WKB 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

Etwa 6 Schritte vom Abgangspunkt entfernt liegt ein Autopneu auf dem Boden, für sehr kleine Hunde ein Mofapneu.

### Material

Abgangsmarkierung. Autopneu mittlerer Grösse und Mofapneu

### Aufgabe

Je nach Verlangen des WKB steht der 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 dem Hund am Abgangspunkt zurück ist.

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

<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

### 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 durch Berührung
- H verbeisst sich in Gegenstand
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage



### 3 DURCH HULAHOOPREIFEN SPRINGEN UND ZURÜCK

#### Beschreibung der Anlage

Der HF hält einen Hulahoopreifen senkrecht auf Ellbogenhöhe seines Hundes vor sich.

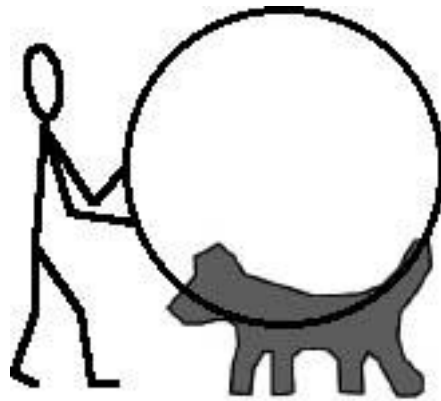
#### Material

Hulahoopreifen, Mindestdurchmesser 60 cm (für grosse Hunde 80 cm)

#### Aufgabe

H springt durch den Reifen 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 Reifen muss ruhig und konstant auf gleicher Höhe gehalten werden.

#### Skizze



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Ja, unbegrenzt innerhalb Zeitlimite
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **Bewertung Durch Hulohoopreif springen und zurück**

### **Aufgabe**

H springt durch den Reifen 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 Reifen muss ruhig gehalten werden.

### **2 Punkte – vorzüglich**

- H springt hin und zurück, der H darf den Reifen touchieren
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung

### **1 Punkt – sehr gut**

- H springt nur hin oder nur zurück, das heisst nicht von links und von rechts
- HF hält den Reifen 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 durch Berührung
- H verbeisst sich in den Reifen
- 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, so dass der Hund eine Acht ausführt, oder der HF geht im Schritt vorwärts, so dass der Hund Slalom geht.

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 Minute

##### **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 durch 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 WKB mit, was sein H anschliessend vorführen soll. Hörzeichen und Körpersprache sind erlaubt, nicht jedoch Anfassen des H, ausser 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 Minute

### Bewertung

#### 2 Punkte – vorzüglich

- H zeigt das Kunststück mindestens ein Mal
- Keine Einflussnahme auf den H mit Berührung, ausser wenn die Berührung zur Aufgabe gehört, wie dem HF in die Arme springen.

#### 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
- Bei ein- oder mehrmaliger Einflussnahme auf den H durch Berührung
- Hund verbeisst sich in einen allfälligen Gegenstand
- H verlässt die Anlage
- H versäubert sich auf der Anlage

## **Punktevergabe**

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

### **Grundsatz**

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

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

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Alle Teile fehlerfrei ausgeführt

### **1 Punkte – sehr gut**

- Mit Einschränkungen ausgeführt

### **Punkte – mangelhaft**

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

### **Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung**

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

### **Überschreitung der Zeitlimite**

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

### 1 BRINGEN EINES PERSÖNLICHEN GEGENSTANDES

#### Beschreibung der Anlage

Am Boden ist ein Sägemehlquadrat o.ä. von 2 x 2 Schritten 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute



## **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 Schritten 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. Abtrennungszäun gegenüber andern Arbeitsplätzen z.B. mit Schafszäun 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein. Kehrt der H vor Beendigung seiner Aufgabe ins Quadrat zurück, ist ein Neustart nicht gestattet
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute

## **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**

- 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**

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

### **0 Punkte – mangelhaft**

- Überschreitung der Zeitlimite
- H sucht nicht
- HF schreit seinen H an
- H verlässt die Anlage
- H kehrt nicht zurück
- 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 mindestens 5 kleine Löcher von circa 3 mm 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 Schritten Länge markiert.

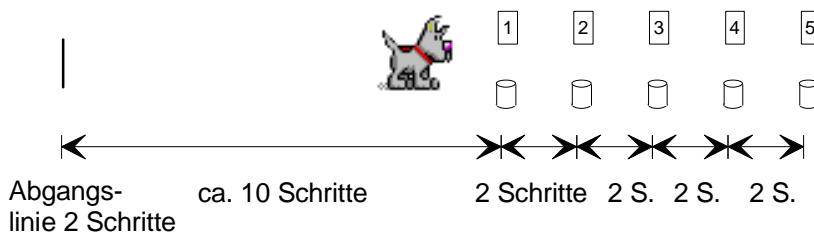
##### Material

Helfer: 5 geeignete Behälter, verankert im Boden! (mit langem Nagel / Voranständler), 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



<b>Sichtzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Hörzeichen</b>	Unbegrenzt
<b>Zweiter Neuanfang</b>	Nein
<b>Zeitlimite</b>	1 Minute bis zur 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

- 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

- H zeigt verhalten an (für den WB nicht unbedingt erkennbar). Der HF kann aber bestimmt erkennen, welches der richtige Behälter 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 falschen Behälter an
- H beisst in Behälter
- H zerstört Behälter
- H sucht nicht
- H verlässt die Anlage
- 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 mindestens 5 Löcher von je ca. 3 mm oder 1 grösseres Loch mit mindestens 10 mm Durchmesser. Abstand der Becken zueinander: 2 Schritte. 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 Schritten Länge markiert.

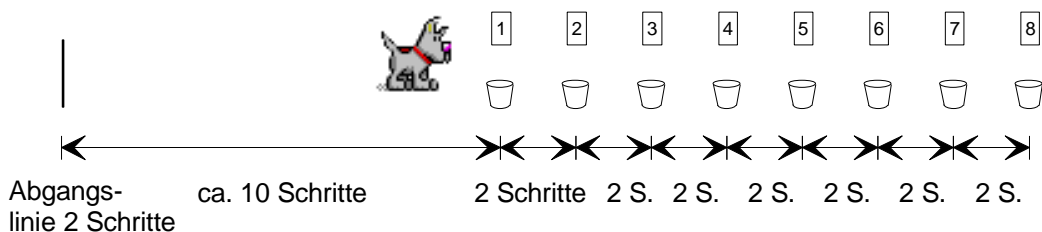
### Material

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 Minute bis zur 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 Geruchspartikeln 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.**

## **Punktevergabe**

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

### **Grundsatz**

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

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

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Alle Teile fehlerfrei ausgeführt

### **1 Punkte – sehr gut**

- Mit Einschränkungen ausgeführt

### **Punkte – mangelhaft**

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

### **Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung**

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

### **Überschreitung der Zeitlimite**

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



## **Punktevergabe**

Gilt für alle Übungen gleichermaßen

### **Grundsatz**

Alles, was nicht umschrieben ist, ist erlaubt.

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

Quasi: Im Zweifel für das Prüfungsteam!

### **2 Punkte – vorzüglich**

- Alle Teile fehlerfrei ausgeführt

### **1 Punkte – sehr gut**

- Mit Einschränkungen ausgeführt

### **Punkte – mangelhaft**

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

### **Minus 1 Punkt von der sonstigen Bewertung**

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

### **Überschreitung der Zeitlimite**

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