

BEGINNERS / ÜBUNG 1:

SITZEN IN DER GRUPPE, 30 SEKUNDEN

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Position Sitz kommandiert.
- Dann werden sie abgeleint.
- Die Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 30 Sekunden in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.
- Die Hunde werden angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinlegt oder weiter als seine eigene Körperlänge rutscht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer ihren Platz auf der für diese Übung angegebenen Distanz eingenommen haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden ausser dem Verursacher wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 2:

ABLEGEN IN DER GRUPPE, 1 MINUTE

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Grundposition gebracht, abgeleint und anschliessend in die Position Platz kommandiert.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Platz bleiben.
- Die Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Nach Ablauf der Zeit (1 Minute) begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund.
- Die Hunde werden in die Grundposition kommandiert und angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinsetzt oder weiter als seine eigene Körperlänge kriecht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer am vorgeschriebenen Platz sind.
- Die Sphinxstellung wird nicht verlangt.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 2

Maximale Punktzahl: 20



BEGINNERS / ÜBUNG 3:

FREIFOLGE

Ausführung

- Die Freifolge wird in Kreisen und in einer Geraden geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite folgen, dass sich der Hund mit der rechten Schulter dauernd dicht neben dem Hundeführer auf der Höhe des linken Knies befindet.
- Bei jedem Anhalten hat sich der Hund, ohne Beeinflussung, sofort parallel zum Hundeführer und nahe dem linken Fuss zu setzen, Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.
- Der Hundeführer geht 2 Kreise in Form einer 8 mit einem Durchmesser von 8 Metern pro Kreis.
- Er startet aus der Grundposition zwischen den 2 Kreisen.

- Schema:
 - Normalschritt 1. Kreis nach links
 - 2. Kreis nach rechts
 - 15 Schritte geradeaus
 - 1 Anhalten (Grundposition)

Bestimmungen

- Mangelnder Kontakt wird als Fehler bewertet.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, erhält Punktabzug.
- Ein Hund, der seinen Hundeführer im Laufe der Übung verlässt, erhält 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 1 Meter vom Hundeführer entfernt, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Ein gelegentliches Aufmuntern des Hundes ist gestattet.

Kommandos

- Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 4:

PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Aus der Grundposition geht der Hundeführer mit seinem Hund im Normalschritt in der angegebenen Richtung geradeaus.
- Zwischen den 2 Kegeln muss der Hund die Position Platz einnehmen.
- Der Hundeführer geht geradeaus weiter und umgeht den 2. Kegel linksseitig.
- Er geht am Hund vorbei, wendet und nimmt ihn ohne anzuhalten mit.
- Beim 2. Kegel ist die Übung beendet, es ist kein Anhalten nötig.

Bestimmungen

- Der Hund muss schnell die Position Platz einnehmen.
- Langsames Bewegen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Bei starken Körperhilfen werden Punkte abgezogen.
- Der Hund muss die Position Platz ausgeführt haben, bevor der Hundeführer den 2. Kegel erreicht hat, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Kleine Körperhilfen sind gestattet.

Kommandos

- Fuss / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 5:

HERANRUFEN IN DIE GRUNDPOSITION

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 20 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zu seinem Hund.
- Der Hund wird in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Wird mehr als 1 Rückrufkommando gegeben, werden Punkte abgezogen.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Platz / Bleib / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40



BEGINNERS / ÜBUNG 6:

VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund nimmt die Grundposition ein.
- Der Hundeführer geht ohne Hund in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck dessen Zentrum sich in gerader Linie 15 Meter von der Startposition entfernt befindet und tut so, als ob er etwas auf den Boden legen würde und kehrt zum Hund zurück.
- Der Hund verweilt in der Grundposition bis der Hundeführer zurück gekehrt ist.
- Der Hund wird aus der Startposition in das Viereck geschickt.
- Ist der Hund im Viereck, erhält er das Kommando Fuss.
- Der Hund soll schnell in die Grundposition zurück kommen.

Bestimmungen

- Um Punkte zu erzielen, muss der Hund (ohne Rute) ganz innerhalb des Quadrates liegen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Um die maximale Punktzahl zu erhalten, dürfen nicht mehr als 4 Kommandos gegeben werden.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, werden Punkte abgezogen.

Anmerkungen

- Das Rückrufkommando wird vom Hundeführer selbständig erteilt, die andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Warten / Voran / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40



BEGINNERS / ÜBUNG 7:

BRINGEN (TRAGEN)

Ausführung

- Der Hund sitzt in der Grundposition.
- Der Hundeführer hält einen fremden Holzgegenstand in der Hand.
- Er geht mit dem Hund geradeaus und motiviert den Hund mit dem Gegenstand.
- Der Hund übernimmt den Gegenstand aus der Bewegung.
- Spätestens nach 10 Metern muss der Hund den Gegenstand willig übernommen haben.
- Der Hund muss den Gegenstand 10 Meter tragen ohne zu knautschen oder zu spielen.
- Ohne anzuhalten nimmt der Hundeführer den Gegenstand aus.

Bestimmungen

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Lässt der Hund den zu tragenden Gegenstand während des Gehens fallen, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Grösse des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Der Anfangspunkt, die 10 Meter und der Endpunkt nach 20 Metern werden mit Kegeln markiert.
- Der Hund soll immer unter Kontrolle des Hundeführers und an seiner linken Seite sein.
- Der Hund soll den Gegenstand selbständig in den Fang nehmen.

Kommandos

- Fuss / Tragen / Fuss / Aus
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 8:

BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in angemessener Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft einen eigenen Gegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.
- Nach dem Rücksprung ist die Übung beendet.
- Der Hundeführer darf die Grundposition zum zurückrufen verlassen.

Bewertung

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Der Hund, der vorzeitig abspringt, kann keine Benotung über 7 Punkte erhalten.
- Wird der Sprung vom Hund nur in eine Richtung ausgeführt, erhält er maximum 5 Punkte.
- Wird der Sprung vom Hund in keine Richtungen ausgeführt, erhält er 0 Punkte.
- Bringt der Hund den Gegenstand nicht, erhält er 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 50 cm hoch.

Kommandos

- Sprung / Nimm / Zurück
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 9:

EIGENIDENTIFIZIEREN

Ausführung

- Zu Beginn der Übung 3, erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser ist oder wird mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer übergibt zu Beginn der Übung 9 dem Wettkampfleiter den gekennzeichneten Gegenstand.
- Der Hundeführer und der Hund dürfen beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, 50 cm links oder rechts neben einem Haufen gleichartigen Gegenstände.
- Die Gegenstände liegen 5 Meter vom Hundeführer entfernt.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und aufnehmen.
- Der Hund muss den Gegenstand dem Hundeführer in die Hand übergeben.
- Der Hundeführer darf die Grundposition zum zurück rufen verlassen.

Bewertung

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Der Gegenstand darf dem Hund vor der Übung gezeigt werden.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand in den Fang und tauscht ihn ohne Beeinflussung gegen den richtigen aus, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Nimmt der Hund mehr als 1 falschen Gegenstand in den Fang, erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Haufen Gegenstände (10 Stück) kann für alle Hunde im gleichen Wettkampf gebraucht werden.
- Gegenstände, die ein Hund in den Fang genommen hat, werden ersetzt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Es wird kein korrektes Apportieren verlangt.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde gleich.

Kommandos

- Such, Aus
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Max. Punktzahl: 30



BEGINNERS / ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 5 Meter vom Hund entfernt, und nimmt Front zum Hund ein.
- Der Wettkampfleiter steht 5 Meter hinter dem Hund und zeigt dem Hundeführer mittels einer Tafel an, wann der Hund die Positionen Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 2 Positionen müssen je 1 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bewertung

- Der Hund muss mindestens 1 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 8 Punkte erhalten.
- Verschiebt sich der Hund um mehr als seine Körperlänge in irgendeiner Richtung, erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter hat Sichtkontakt zum Hundeführer.
- Der Wettkampfleiter zeigt spätestens alle 5 Sekunden den Positionswechsel an.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

