

OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 1: SITZEN 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 Position Sitz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 Meter geradeaus weg ohne sich umzuschauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Anschliessend gehen die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.

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 1-2 Punkte abgezogen.
- Verlagert der Hund sein Gewicht von einem Bein auf das andere, werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 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 im Versteck sind.
- 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.

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE MIT ABLENKUNG, 2 MINUTEN

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden aus der Grundposition in die Position Platz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 m geradeaus weg ohne zurück zu schauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 4 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Nach 1 Minute geht der Wettkampfleiter im Slalom zwischen den Hunden hin und zurück.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Anschliessend gehen die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.

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 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 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 im Versteck 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.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hörzeichen

Koeffizient: 2

Maximale Punktzahl: 20



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 3: FREIFOLGE

Ausführung

- Die Freifolge wird in verschiedenen Gangarten in Verbindung mit Drehungen und Wendungen 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.
- Schema:

1. Normalschritt	2 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts / 2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen
2. Laufschrift:	1 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts / 2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen

Verteilt auf 1-2 Anhalten sind je 2 Schritte nach links, nach rechts und vorwärts zu zeigen.

Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, erhält 6-7 Punkte.
- Schlechte Haltung in der Grundposition reduziert die Punktzahl.
- Ein Hund, der seinen Hundeführer im Laufe der Übung verlässt, erhält 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 0,5 Meter vom Hundeführer entfernt, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- An einem Wettkampf müssen alle Hunde einer Klasse vom Wettkampfleiter nach dem gleichen Schema kommandiert werden.
- Ein Anhalten kann auch unmittelbar nach einer Wendung kommandiert werden.
- Die Länge eines Schenkels muss zwischen 12 bis 15 Schritte betragen.
- Die Gangartänderungen müssen beim Hund deutlich erkennbar sein.

Kommandos

- Fuss (Angehen, Gangartänderung)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 4:

SITZ UND PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Ein markiertes Quadrat von 10 x 10 Meter ist im Normalschritt linksseitig zu umgehen.
- Der Hundeführer nimmt mit seinem Hund zwischen zwei Markierungen die Grundposition ein.
- Nach einem Richtungswechsel wird der Hund in die Position Sitz kommandiert.
- Der Hundeführer geht ohne Hund und ohne seine Gangart zu unterbrechen oder sich umzudrehen weiter um das Quadrat herum.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht hat, wird der Hund mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbständig bei Fuss mitgenommen.
- Analoges Vorgehen für die Position Platz.
- Diese Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Positionen Sitz und Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Nimmt der Hund eine falsche Position ein (z.B. Sitz anstelle von Platz), darf er maximal 6 Punkte erhalten.
- Um Punkte für eine gegebene Position zu erhalten, muss der Hund das Kommando ausgeführt haben, bevor der Hundeführer die nächste Ecke des markierten Quadrates passiert hat.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Der Hund muss mindestens eine Position korrekt ausführen, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Hundeführer muss den Ecken des Quadrates folgen und nicht im Kreise gehen.

Kommandos

- Fuss / Sitz / Fuss / Platz / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 5:

HERANRUFEN MIT STEH

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 25 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zum Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 3. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Steh.
- Aus der Position Steh wird er in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Die Position Steh muss innerhalb von drei Körperlängen nach dem Kommando des Hundeführers eingenommen werden.
- Langsames Einnehmen der Position wird als Fehler bewertet.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Nimmt der Hund die Positionen selbständig ein, werden Punkte abgezogen.
- Werden mehr als 2 Rückrufkommandos gegeben, sind nicht mehr als 6 Punkte möglich.
- Führt der Hund die Position Steh nicht aus, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Steh / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 6:

VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund wird aus der Startposition in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck geschickt, dessen Zentrum sich in gerader Linie 23 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Im Viereck erhält der Hund das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht auf den linken Kegel zu und biegt 2 Meter vor dem Kegel nach rechts ab, biegt beim nächsten Kegel nach rechts ab und kehrt in Richtung Startposition zurück.
- Nach 5 Metern ruft der Hundeführer den Hund in der Bewegung bei Fuss und geht zur Startposition zurück und hält an.

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, gilt die Übung als nicht bestanden 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Quadrat selbständig, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Platz erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Es wird eine korrekte Freifolge verlangt.

Kommandos

- Voran / Platz / Fuss
- Hörzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 7: BRINGEN

Ausführung

- Zwei Apportierhölzer werden vom Wettkampfleiter 10 Meter hinter dem Kegel ausgelegt.
- Sie werden in einem Abstand von 10 Metern auf einer horizontalen Linie ausgelegt.
- Der Hund wird aus der Grundposition zu einem Kegel geschickt, der sich 10 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Der Hund hat beim Kegel in einem Radius von 2 Metern die Position Steh einzunehmen.
- Nach 3 Sekunden wird der Hund zum ausgelosten Gegenstand geschickt, welcher sofort aufgenommen und korrekt apportiert werden muss.

Bestimmungen

- Um die maximale Punktzahl zu erreichen, ist ein zusätzliches Kommando, zur Anweisung des Hundes erlaubt.
- Nimmt der Hund innerhalb der Kegelzone die Position Sitz oder Platz ein, erhält er nicht mehr als 8 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximum 7 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Steh erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Position des zu apportierenden Gegenstands wird ausgelost.
- Der Gegenstand in der ausgelosten Position – links oder rechts - wird immer zuerst ausgelegt.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Das Apportierholz kann vom Hund in der Frontstellung oder in der Grundposition übergeben werden.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Voran / Steh / links-rechts (Hör- und Sichtzeichen) / Bring / Aus / (Fuss)

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 8:

BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in 3 Meter Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft den Holzgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

Bewertung

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Springt der Hund vorzeitig ab, knautscht den Gegenstand oder lässt ihn vor dem Ausnehmen fallen, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund, der selbständig mit der Übung beginnt, (d.h. bevor der Gegenstand den Boden berührt hat) erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse des Gegenstands soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 70 cm hoch.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Sprung / Bring / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 5 GEGENSTÄNDEN

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 und dreht sich um.
- Der Hund darf beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 4 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder als Linie 8 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hundeführer dreht sich um.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und ihn apportieren.

Bewertung

- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximum 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 30 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Such / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Max. Punktzahl: 30



OBEDIENCE 2 / ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 15 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, in welcher Reihenfolge der Hund die Positionen Steh, Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 3 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 3 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.
- Der Hund, welcher eine der 4 Positionen nicht einnimmt, erhält nicht mehr als 7 Punkte.
- 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 steht mit dem Rücken zum Hund.
- Der Wettkampfleiter zeigt alle 4 Sekunden einen Positionswechsel an.
- Die Reihenfolge der Positionen ist für alle Hunde innerhalb eines Wettkampfes und Klasse dieselbe.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz / Steh / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen (nur für Distanzarbeit)

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

