

Schweizerische Kynologische Gesellschaft  
Société cynologique suisse  
Società cinologica svizzera



**WETTKAMPFORDNUNG**  
der Schweizerischen Kynologischen Gesellschaft **SKG**

für die Sportarten

**Agility Mobility Obedience**

**OBEDIENCE REGLEMENT**

---

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>Seite</b>
1. Einleitung .....	4
1.1 Einführung .....	4
2. Beginners .....	5
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 30 Sekunden .....	5
Übung 2: Ablegen in der Gruppe, 1 Minute .....	6
Übung 3: Freifolge .....	7
Übung 4: Platz aus der Bewegung .....	8
Übung 5: Heranrufen in die Grundposition .....	9
Übung 6: Voransenden in ein Viereck .....	10
Übung 7: Bringen (Tragen) .....	11
Übung 8: Bringen über die Hürde .....	12
Übung 9: Eigenidentifizieren .....	13
Übung 10: Kontrolle auf Distanz .....	14
3. Obedience 1 .....	15
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 1 Minute .....	15
Übung 2: Ablegen in der Gruppe, 2 Minuten .....	16
Übung 3: Freifolge .....	17
Übung 4: Platz aus der Bewegung .....	18
Übung 5: Heranrufen mit Platz .....	19
Übung 6: Voransenden in ein Viereck .....	20
Übung 7: Bringen .....	21
Übung 8: Bringen über die Hürde .....	22
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 4 Gegenständen .....	23
Übung 10: Kontrolle auf Distanz .....	24
4. Obedience 2 .....	25
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 1 Minute .....	25
Übung 2: Ablegen in der Gruppe mit Ablenkung, 2 Minuten .....	26
Übung 3: Freifolge .....	27
Übung 4: Sitz und Platz aus der Bewegung .....	28
Übung 5: Heranrufen mit Steh .....	29
Übung 6: Voransenden in ein Viereck .....	30
Übung 7: Bringen .....	31
Übung 8: Bringen über die Hürde .....	32
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 5 Gegenständen .....	33
Übung 10: Kontrolle auf Distanz .....	34
5. Obedience 3 .....	35
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 2 Minuten .....	35
Übung 2: Ablegen in der Gruppe mit Ablenkung, 4 Minuten .....	36
Übung 3: Freifolge .....	37
Übung 4: Steh, Sitz und Platz aus der Bewegung .....	38
Übung 5: Heranrufen mit Steh und Platz .....	39
Übung 6: Voransenden in ein Viereck .....	40
Skizze Übung 6 Obedience 3 .....	41
Übung 7: Bringen .....	42
Übung 8: Bringen über die Hürde .....	43
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 6 Gegenständen .....	44
Übung 10: Kontrolle auf Distanz .....	45
6. Hund und Hundeführer .....	46
6.1 Haftung .....	46
6.2 Verhalten der Wettkampfteilnehmer .....	46
6.3 Zulassungsbestimmungen .....	46
6.3.1 Besondere Zulassungsbestimmungen .....	46
6.4 Ausschluss .....	46

---

6.5 Positionen .....	47
6.5.1 Grundposition.....	47
6.5.2 Platz.....	47
6.5.3 Steh.....	47
6.5.4 Sitz.....	47
6.6 Bringen.....	48
6.7 Wendungen.....	48
6.8 Kommandos.....	48
6.9 Hilfsmittel .....	48
6.9.1 Halsband und Leine .....	48
6.10 LOBEN.....	49
6.11 BELLEN / WINSELN.....	49
7. Wettkämpfe.....	50
7.1 Generelles zum Obedience Reglement .....	50
7.2 Organisation eines Wettkampfes, Pflichten des Veranstalters .....	50
7.3 Prüfungsleiter .....	50
7.4 Wettkampfanlage .....	51
7.5 Materialliste.....	51
7.6 Richter.....	52
7.7 Wettkampfleiter .....	52
7.8 WM-Franken .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
8. Bewertungen.....	53
8.1 Aufstieg .....	53
8.2 Bewertung .....	53
8.3 Qualifikation .....	53
8.4 Wettkampfergebnis .....	53
8.5 Auszeichnungen .....	54
8.5.1 Ausbildungskennzeichen (AKZ).....	54
8.5.2 Spezialmedaille.....	54
8.6 CACIOB .....	54

## **1. EINLEITUNG**

Im vorliegenden Obedience Reglement werden die grundsätzlichen Bestimmungen für Obedience festgehalten.

Gestützt auf ausdrückliche Ermächtigungen in diesem Reglement kann die TKAMO weitere Bestimmungen in Form von verbindlichen Weisungen erlassen.

Die Weisungen sind in den offiziellen Publikationsorganen der SKG auszuschreiben.

Eine Sammlung der gültigen Weisungen kann bei der TKAMO (Sekretariat und [www.TKAMO.ch](http://www.TKAMO.ch)) bezogen werden.

Die TKAMO erlässt zudem spezifische Pflichtenhefte für die Veranstalter von Obedience Wettkämpfen und Träger von zugewiesenen Funktionen.

### **1.1 EINFÜHRUNG**

Obedience ist eine Hundesportart, die allen Hunden offen steht.

Obedience besteht darin, verschiedene reglementierte Übungen in der Absicht zu bewältigen, die Intelligenz, die Gewandtheit und das kooperative Verhalten der Hunde zur Geltung zu bringen.

Es handelt sich um erzieherische und sportliche Aufgaben, welche die gute Einführung der Hunde in die Gesellschaft begünstigt und die artgerechte Entwicklung fördern.

Obedience setzt eine gute Harmonie zwischen Hundeführer und Hund voraus und endet in perfektem Einvernehmen als Team.

Es ist daher notwendig, dass der Hundeführer ein ausreichendes Wissen über die Grundlagen von Erziehung und Ausbildung eines Hundes besitzt.

Obedience wird in unterschiedlichen Leistungsklassen durchgeführt.

Die Einteilung eines Hundes in die jeweilige Leistungsklasse hängt von den erreichten Resultaten ab.

## 2. 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 und abgeleint.
- Die Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, 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

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig sitzt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert oder die Vorderläufe bewegt, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 6 Punkte.
- Aufstehen, Hinlegen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

#### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden.
- Wenn die Anzahl Teams nicht durch 6 teilbar ist, können 7 Teams eine Gruppe bilden. Z.B. 3 Teams ergeben 2 Gruppen, eine mit 7 und eine mit 6 Teams.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer die Distanz erreicht haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

#### Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**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 Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Platz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund.
- Die Hunde werden in die Grundposition kommandiert und angeleint.

**Bestimmungen**

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig liegt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Liegen auf der Seite, max. 7 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 6 Punkte
- Aufstehen, Aufsitzen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden (analog Übung 1).
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer die Distanz erreicht haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

**Kommandos**

- Platz / Bleib / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 2****Maximale Punktzahl: 20**

**ÜBUNG 3: FREIFOLGE****Ausführung**

- Die Freifolge wird im Normalschritt in Kreisen und in einer Geraden geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite folgen. Die rechte Schulter des Hundes soll sich dauernd, parallel und dicht neben dem Hundeführer, auf Höhe des linken Knies befinden.
- 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. Die Startrichtung (links oder rechts) ist frei wählbar.
- Beim 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:
  - Normalschritt 1 Kreis nach links
  - 1 Kreis nach rechts
  - 15 Schritte geradeaus
  - 1 Anhalten (Grundposition)

**Bestimmungen**

- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Nicht parallele Grundposition und Freifolge, minus 1-2 Punkte.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, max. 7 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 1 Meter vom Hundeführer entfernt, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

**Kommandos**

- Fuss (Angehen, Richtungsänderung)
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 4: PLATZ AUS DER BEWEGUNG****Ausführung**

- Aus der Grundposition geht der Hundeführer mit seinem Hund im Normalschritt in der angegebenen Richtung geradeaus.
- Zwischen 2 Kegeln, die im Abstand von 10 Metern hintereinander aufgestellt sind, muss der Hund die Position Platz einnehmen.
- Der Hundeführer geht ohne Hund, ohne seine Gangart zu verändern oder zurückzusehen, geradeaus weiter und umgeht den 2. Kegel linksseitig.
- Der Hundeführer geht am Hund vorbei, wendet und nimmt ihn mittels eines Kommando, ohne die Gangart zu verändern, selbstständig in die Freifolge.
- Nach dem 2. Kegel ist die Übung beendet. Es wird keine Grundstellung verlangt.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss die Position Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Um Punkte zu erhalten, muss die Position eingenommen werden, bevor der Hundeführer den nächsten Kegel passiert hat.
- Bei starken Körperhilfen (Hundeführer bleibt stehen) gilt die Position als nicht ausgeführt, 0 Punkte.
- Position nicht eingenommen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Die Kommandos für das Mitnehmen in der Freifolge erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Kleine Körperhilfen sind gestattet.

**Kommandos**

- Fuss / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 5: HERANRUFEN IN DIE GRUNDPOSITION****Ausführung**

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 30 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, hält an und nimmt Front zu seinem Hund.
- Aus der Position Platz wird der Hund in die Grund- oder Frontposition gerufen. Nimmt der Hund die Frontposition ein, muss er anschliessend die korrekte Grundposition schnell und eng einnehmen.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im schnellen Trab.
- Wird mehr als 1 Rückrufkommando gegeben, werden Punkte abgezogen.
- Positionsveränderung vor dem ersten Rückrufkommando, max. 8 Punkte.
- Mehr als 2 Rückrufkommandos, max. 7 Punkte.
- Kriechen in der Position Platz mehr als eine Körperlänge, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

**Kommandos**

- Platz / Bleib / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

**ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK****Ausführung**

- Der Hund wird in ein 3x3 Meter Viereck gesendet, welches mit Kegeln markiert ist. Das Zentrum des Vierecks befindet sich 15 Meter von der Startposition entfernt.
- Der Hund muss in einer geraden Linie von vorne ins Viereck.
- Ist der Hund komplett im Viereck, ist die Übung beendet.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss den Kommandos willig und schnell folgen und mindestens im schnellen Trab laufen.
- Um 10 Punkte zu erhalten, dürfen nicht mehr als 2 Kommandos gegeben werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Bewegt sich der Hund langsam, max. 7 Punkte.
- Nicht innerhalb des Vierecks, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Ist der Hund im Viereck, darf der Hundeführer die Grundposition verlassen, nachdem der WKL die Übung beendet hat.
- Der Hund muss permanent unter der Kontrolle des Hundeführers sein.
- Das Viereck ist mindestens 3-5 Meter vom Ringrand entfernt und die Umrisse sind mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.

**Kommandos**

- Voran
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

**ÜBUNG 7: BRINGEN (TRAGEN)****Ausführung**

- Der Hund sitzt in der Grundposition.
- Der Hundeführer geht mit dem Hund geradeaus und motiviert ihn mit einem fremden Apportierholz.
- Der Hund muss den Gegenstand aus der Bewegung, vor dem ersten Kegel übernehmen. Ohne anzuhalten, nimmt der Hundeführer den Gegenstand nach dem zweiten Kegel selbstständig aus.
- Nach dem Übergeben des Apportierholzes ist die Übung beendet.
- Die Distanz zwischen den Kegeln beträgt 10 Meter.

**Bestimmungen**

- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann die Grösse des Gegenstandes bestimmen.
- Der Hund soll immer unter Kontrolle des Hundeführers und an seiner linken Seite sein.
- Der Hund soll den Gegenstand selbstständig in den Fang nehmen.

**Kommandos**

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

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**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 nach hinten verlassen.

**Bestimmungen**

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Leichtes Berühren der Hürde, max. 9 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 8 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Wenn der Hund auf dem Sprung absteht, max. 5 Punkte.
- Wird der Sprung nur in eine Richtung ausgeführt, max. 5 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 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 1 Meter hoch.

**Kommandos**

- Sprung / Bring / Zurück
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN****Ausführung**

- Zu Beginn der ersten Einzelübung erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser wird vom Hundeführer 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 zusehen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, zwischen den neutralen Gegenständen aus.
- 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 Zurückrufen nach hinten verlassen.

**Bestimmungen**

- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 8 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand und tauscht ihn ohne Beeinflussung gegen den Richtigen aus, max. 7 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max.6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund mehr als einen falschen Gegenstand auf, 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst 0 Punkte.
- Mehr als 1 Minute für die Übung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Gegenstände müssen so ausgelegt werden, dass sie sich nicht berühren.
- Die neutralen Gegenstände (10 Stück) können für alle Hunde in der gleichen Gruppe gebraucht werden.
- Die Position des kontaminierten Gegenstandes kann variieren.
- Gegenstände, die ein Hund in den Fang genommen hat oder mit Speichel kontaminiert hat, werden ersetzt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Es wird kein korrektes Apportieren verlangt.
- Alle neutralen Gegenstände müssen nach einer Gruppe ersetzt werden.

**Kommandos**

- Such, Aus
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ****Ausführung**

- Der Hund wird hinter oder vor 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 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.
- Übertriebene und ausgedehnte Kommandos (verbal / nonverbal), Punkteabzug.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 8 Punkte.
- Nicht Einnehmen der letzten Position (Platz), max. 7 Punkte.
- Verschieben um mehr als eine Körperlänge (gesamthaft) in irgendeine Richtung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- 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**

### 3. OBEDIENCE 1

#### 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 und abgeleint.
- Die Hundeführer gehen 10 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 1 Minute 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

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig sitzt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert oder die Vorderläufe bewegt, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 6 Punkte.
- Aufstehen, Hinlegen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

##### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden.
- Wenn die Anzahl Teams nicht durch 6 teilbar ist, können 7 Teams eine Gruppe bilden. Z.B. 13 Teams ergeben 2 Gruppen, eine mit 7 und eine mit 6 Teams.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer die Distanz erreicht haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

##### Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE, 2 MINUTEN****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 Hundeführer gehen 10 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 2 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund.
- Die Hunde werden in die Grundposition kommandiert und angeleint.

**Bestimmungen**

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig liegt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Liegen auf der Seite, max. 7 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 6 Punkte.
- Aufstehen, Aufsitzen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden (analog Übung 1).
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer die Distanz erreicht haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

**Kommandos**

- Platz / Bleib / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 2****Maximale Punktzahl: 20**

### ÜBUNG 3: FREIFOLGE

#### Ausführung

- Die Freifolge wird im Normalschritt in Verbindung mit Wendungen und Kehrtwendungen geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite folgen. Die rechte Schulter des Hundes soll sich dauernd, parallel und dicht neben dem Hundeführer, auf Höhe des linken Knies befinden.
- Beim Anhalten hat sich der Hund ohne Beeinflussung sofort parallel und nahe dem linken Fuss des Hundeführers zu setzen. Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Die Kehrtwendungen können vom Hundeführer selbstständig gewählt werden.
- Aus der Grundposition müssen je 2-3 Schritte nach rechts und vorwärts gezeigt werden.
- Aus der Grundstellung müssen eine Rechtswendung und eine Kehrtwendung gezeigt werden.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.

#### Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Nicht parallele Grundstellung und Freifolge, minus 1-2 Punkte.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, max. 6-7 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 1 Meter vom Hundeführer entfernt, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 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.
- Die Linkskehrtwendung darf in beiden Ausführungen gezeigt werden. Geht der Hund um den Hundeführer herum (deutsche Wendung), muss er schnell und eng wenden.

#### Kommandos

- Fuss (Angehen, Richtungsänderung)
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## ÜBUNG 4: PLATZ AUS DER BEWEGUNG

### Ausführung

- Ein mit Kegeln markiertes Viereck von 8x8 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 Platz kommandiert. Die verlangte Position muss parallel, ca. 1 Meter, zur imaginären Linie eingenommen werden.
- Der Hundeführer geht ohne Hund, ohne seine Gangart zu verändern oder zurückzusehen, weiter um das Viereck.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht, nimmt er ihn mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbstständig in die Freifolge.
- Die Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

### Bestimmungen

- Der Hund muss die Position Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen, schlechte Freifolge und runde Ecken werden als Fehler gewertet.
- Um Punkte zu erhalten, muss die Position eingenommen werden, bevor der Hundeführer den nächsten Kegel passiert hat.
- Bei starken Körperhilfen (Hundeführer bleibt stehen) gilt die Position als nicht ausgeführt, 0 Punkte.
- Position nicht eingenommen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Das Kommando für das Mitnehmen in die Freifolge erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Kleine Körperhilfen sind gestattet.
- Die zuerst eingenommene Position wird bewertet.

### Kommandos

- Fuss / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT PLATZ

### Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 30 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, hält an und nimmt Front zu seinem Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 3. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Platz.
- Aus der Position Platz wird er in die Grund- oder Frontposition gerufen. Nimmt der Hund die Frontposition ein, muss er anschliessend die korrekte Grundposition schnell und eng einnehmen.

### Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im schnellen Trab.
- Das Tempo muss individuell rassenspezifisch berücksichtigt werden. Bei schnellen Hunden muss eine Toleranz bezüglich des Einnehmens der Position gewährt werden, nicht bei langsamen Hunden.
- Um die volle Punktzahl zu erreichen, muss der Hund die Position innerhalb einer Körperlänge, nach dem Kommando eingenommen haben.
- Nimmt der Hund die Position Platz selbstständig ein, max. 8 Punkte.
- Positionsveränderung vor dem ersten Rückrufkommando, max. 8 Punkte.
- Mehr als 2 Rückrufkommandos, max. 7 Punkte.
- Um Punkte für die Position Platz zu erhalten, dürfen nicht mehr als 3 Rückrufkommandos gegeben werden.
- Mehr als 3 Körperlängen für die Position, 0 Punkte.
- Kriechen in der Position Platz mehr als eine Körperlänge, 0 Punkte.
- Keine Position, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Der Hundeführer kommandiert den Hund selbstständig in die Position Platz.
- Der Wettkampfleiter kommandiert das jeweilige Heranrufen.
- Der Positionspunkt für das selbstständige Kommando ist mit einem Kegel markiert und ersetzt das Kommando des Wettkampfleiters.

### Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Platz / (Front) Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 4**

**Maximale Punktzahl: 40**

**ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK****Ausführung**

- Der Hund wird in ein Viereck von 3x3 Meter gesendet, welches mit Kegeln markiert ist. Das Zentrum des Vierecks befindet sich 15 Meter von der Startposition entfernt.
- Im Viereck erhält der Hund das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.
- Der Hund muss in einer geraden Linie von vorne ins Viereck.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Um 10 Punkte zu erhalten, dürfen nicht mehr als 4 Kommandos gegeben werden. Das 4. Kommando ist optional für eine Stopposition (Steh) im Viereck. Wenn die Position Steh kommandiert wird, muss sie auch ausgeführt werden. Wird der Hund direkt in die Position Platz kommandiert, sind lediglich 3 Kommandos zulässig.
- Die Position Platz im Viereck muss vom Hundeführer kommandiert werden. Die Position darf vom Hund nicht selbstständig eingenommen werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Zweites Kommando für die Positionen, minus 1 Punkt.
- Unruhige Platzposition (Viereck), max. 8 Punkte.
- Übertriebene Körperhilfen, max. 8 Punkte.
- Bewegt sich der Hund langsam, max. 7 Punkte.
- Positionsveränderung im Viereck, 5 Punkte.
- Position Platz nicht innerhalb des Vierecks (ohne Rute), 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Viereck selbstständig, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Das Kommando Platz erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Das Viereck ist mindestens 3-5 Meter vom Ringrand entfernt und die Umrisse sind mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.

**Kommandos**

- Voran / (Steh) /Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

## ÜBUNG 7: BRINGEN

### Ausführung

- Ein Apportierholz wird vom Wettkampfleiter in einer Entfernung von 10 Metern ausgelegt.
- Der Gegenstand soll vom Hund sofort aufgenommen und korrekt apportiert werden.

### Bestimmungen

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 8 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte

### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann die Grösse des Gegenstandes bestimmen.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Der Gegenstand muss für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.

### Kommandos

- Bring / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## 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 Holzgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

### Bestimmungen

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Leichtes Berühren der Hürde, max. 9 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 8 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für den Rücksprung, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Wenn der Hund auf dem Sprung absteht, max. 5 Punkte.
- Wird der Sprung nur in eine Richtung ausgeführt, max. 5 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 1 Meter hoch.

### Kommandos

- Sprung / Bring / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 4 GEGENSTÄNDEN****Ausführung**

- Zu Beginn der ersten Einzelübung erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser wird vom Hundeführer 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 zusehen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 3 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder in einer horizontalen Linie, 5 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und apportieren.

**Bestimmungen**

- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 8 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand und tauscht ihn ohne Beeinflussung gegen den Richtigen aus, max. 7 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 8 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 6 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 6 Punkte.
- Knautschen, max. 8 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 6 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund mehr als einen falschen Gegenstand auf, 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst 0 Punkte.
- Mehr als 1 Minute für die Übung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 25 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.
- Die Position des kontaminierten Gegenstandes kann variieren.
- Werden die Gegenstände in der horizontalen Linie ausgelegt, darf der kontaminierte Gegenstand nicht aussen liegen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Der Hund darf den Gegenstand weder berühren noch daran riechen.

**Kommandos**

- Such / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ****Ausführung**

- Der Hund wird hinter oder vor 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 2 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss mindestens 3 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Übertriebene und ausgedehnte Kommandos (verbal / nonverbal), Punkteabzug.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 8 Punkte.
- Nicht Einnehmen der letzten Position (Platz), max. 7 Punkte.
- Verschieben um mehr als eine Körperlänge (gesamthaft) in irgendeine Richtung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte

**Anmerkungen**

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

**Kommandos**

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

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

## 4. 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 geradeaus weg, ohne zurückzusehen 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

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten. Es darf nicht der Eindruck von Unruhe und Ängstlichkeit entstehen.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig sitzt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert oder die Vorderläufe bewegt, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 5 Punkte.
- Aufstehen, Hinlegen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

#### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden.
- Wenn die Anzahl Teams nicht durch 6 teilbar ist, können 7 Teams eine Gruppe bilden. Z.B. 13 Teams ergeben 2 Gruppen, eine mit 7 und eine mit 6 Teams.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

#### Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**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 einzeln, von links nach rechts, in die Position Platz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen geradeaus weg, ohne zurückzusehen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 2 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 einzeln, von rechts nach links, die Grundposition ein.

**Bestimmungen**

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten. Es darf nicht der Eindruck von Unruhe und Ängstlichkeit entstehen.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig liegt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Liegen auf der Seite, max. 7 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 5 Punkte.
- Aufstehen, Aufsitzen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden (analog Übung 1).
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

**Kommandos**

- Platz / Bleib / Sitz
- Hörzeichen

**Koeffizient: 2****Maximale Punktzahl: 20**

### ÜBUNG 3: FREIFOLGE

#### Ausführung

- Die Freifolge wird in verschiedenen Gangarten, Normal - und Laufschrift, in Verbindung mit Wendungen und Kehrtwendungen geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite folgen. Die rechte Schulter des Hundes soll sich dauernd, parallel und dicht neben dem Hundeführer, auf Höhe des linken Knies befinden.
- Beim Anhalten hat sich der Hund ohne Beeinflussung sofort parallel und nahe dem linken Fuss des Hundeführers zu setzen. Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Die Kehrtwendungen können vom Hundeführer selbstständig gewählt werden.
- Aus der Grundposition müssen je 2-3 Schritte nach links, rechts und vorwärts gezeigt werden.
- Aus der Grundposition müssen Wendungen und Kehrtwendungen gezeigt werden.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.

#### Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Nicht parallele Grundposition und Freifolge, minus ca. 2 Punkte.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, max. 6-7 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 0,5 Meter vom Hundeführer entfernt, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 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.
- Die Gangartänderungen müssen beim Hund und beim Hundeführer deutlich erkennbar sein.
- Die Linkskehrtwendung darf in beiden Ausführungen gezeigt werden. Geht der Hund um den Hundeführer herum (deutsche Wendung), muss er schnell und eng wenden.

#### Kommandos

- Fuss (Angehen, Gangartänderung)
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## ÜBUNG 4: SITZ UND PLATZ AUS DER BEWEGUNG

### Ausführung

- Ein mit Kegeln markiertes Viereck von 8x8 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. Die verlangte Position muss parallel, ca. 0,5 Meter, zur imaginären Linie eingenommen werden.
- Der Hundeführer geht ohne Hund, ohne seine Gangart zu verändern oder zurück zu schauen weiter um das Viereck.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht, nimmt er ihn mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbstständig in die Freifolge.
- Analoges Vorgehen für die Position Platz.
- Die Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

### Bestimmungen

- Der Hund muss die Positionen Sitz und Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen, schlechte Freifolge und runde Ecken werden als Fehler gewertet.
- Um Punkte zu erhalten, müssen die Positionen innerhalb einer Körperlänge eingenommen werden, bevor der Hundeführer den Kegel passiert hat.
- Fehlposition (z.B. Sitz statt Platz), max. 7 Punkte.
- Der Hund stoppt nicht bei einer Position, läuft mit, 6 Punkte.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Keine Position, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen in die Freifolge erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die zuerst eingenommene Position wird bewertet.

### Kommandos

- Fuss / Sitz / Fuss / Platz / Fuss
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT STEH

### Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 30 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, 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 Grund- oder Frontposition gerufen. Nimmt der Hund die Frontposition ein, muss er anschliessend die korrekte Grundposition schnell und eng einnehmen.

### Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im schnellen Trab.
- Das Tempo muss individuell rassenspezifisch berücksichtigt werden. Bei schnellen Hunden muss eine Toleranz bezüglich des Einnehmens der Position gewährt werden, nicht bei langsamen Hunden.
- Um die volle Punktzahl zu erreichen, muss der Hund die Position innerhalb einer Körperlänge, nach dem Kommando, eingenommen haben.
- Nimmt der Hund die Position Steh selbstständig ein, max. 8 Punkte.
- Positionsveränderung vor dem ersten Rückrufkommando, max. 7 Punkte.
- Mehr als 2 Rückrufkommandos, max. 6 Punkte.
- Um Punkte für die Position Steh zu erhalten, dürfen nicht mehr als 2 Rückrufkommandos gegeben werden.
- Fehlposition (z.B. Platz statt Steh), 0 Punkte.
- Mehr als 3 Körperlängen für die Position, 0 Punkte.
- Kriechen in der Position Platz mehr als eine Körperlänge, 0 Punkte.
- Keine Position, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Der Name des Hundes darf gleichzeitig mit dem ersten Rückrufkommando verwendet werden, es dürfen nicht zwei separate Kommandos sein.
- Der Hundeführer kommandiert den Hund selbstständig in die Positionen Steh.
- Der Wettkampfleiter kommandiert das jeweilige Heranrufen.
- Der Positionspunkt für das selbstständige Kommando ist mit einem Kegel markiert und ersetzt das Kommando des Wettkampfleiters.

### Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Steh / (Front)Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

**Koeffizient: 4**

**Maximale Punktzahl: 40**

**ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK****Ausführung**

- Der Hund wird in ein Viereck von 3x3 Meter gesendet, welches mit Kegeln markiert ist. Das Zentrum des Vierecks befindet sich 23 Meter von der Startposition entfernt.
- Im Viereck erhält der Hund das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht auf den linken Kegel zu, wendet 2 Meter vor dem Kegel nach rechts. Beim nächsten Kegel wendet der Hundeführer nach rechts und geht in Richtung Startposition.
- Nach 10 Meter ruft der Hundeführer den Hund aus der Bewegung in die Freifolge, geht zur Startposition und hält an.
- Der Hund muss in einer geraden Linie von vorne ins Viereck.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Um 10 Punkte zu erhalten, dürfen nicht mehr als 4 Kommandos gegeben werden. Das 4. Kommando ist optional für eine Stopposition (Steh) im Viereck. Wenn die Position Steh kommandiert wird, muss sie auch ausgeführt werden. Wird der Hund direkt in die Position Platz kommandiert, sind lediglich 3 Kommandos zulässig.
- Die Position Platz im Viereck muss vom Hundeführer kommandiert werden. Die Position darf vom Hund nicht selbstständig eingenommen werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Zweites Kommando für Positionen oder Rückruf, minus 2 Punkte pro Kommando.
- Übertriebene Körperhilfen, max. 8. Punkte.
- Unruhige Platzposition (Viereck), max. 7 Punkte.
- Bewegt sich der Hund langsam, max. 6 Punkte.
- Positionsveränderung im Viereck, nachdem der Hundeführer den zweiten Winkel passiert hat, 5 Punkte.
- Zeigen des Vierecks vor der Übung, 0 Punkte.
- Positionsveränderung im Viereck, bevor der Hundeführer den 2. Winkel passiert hat, 0 Punkte.
- Drittes Kommando für Rückruf oder Positionen, 0 Punkte.
- Position Platz nicht innerhalb des Vierecks (ohne Rute), 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Viereck selbstständig, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Die Kommandos Steh und Platz erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Es wird eine korrekte Freifolge verlangt.
- Das Viereck ist mindestens 3-5 Meter vom Ringrand entfernt und die Umriss sind mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.

**Kommandos**

- Voran / (Steh) / Platz / Fuss
- Hörzeichen

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

## ÜBUNG 7: BRINGEN

### Ausführung

- Zwei Apportierhölzer werden vom Wettkampfleiter 20 Meter von der Startposition entfernt auf einer horizontalen Linie, mit einem Abstand von 10 Metern, 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

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Fehlposition beim Kegel (Sitz / Platz), max. 8 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 7 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Position Sitz / Platz beim Kegel, ausserhalb der Markierung, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, 0 Punkte.
- Zeigen des Kegels / Richtung vor der Übung, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Das Kommando Steh erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Position des zu apportierenden Gegenstandes wird ausgelost.
- Der ausgeloste Gegenstand (links / rechts) wird immer zuerst ausgelegt.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann die Grösse des Gegenstandes bestimmen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Der Kreis mit einem Radius von 2 Metern um den Kegel ist mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.

### Kommandos

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

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**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 fremden Holzgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

**Bestimmungen**

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Leichtes Berühren der Hürde, max. 8 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 7 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen, 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Wenn der Hund auf dem Sprung absteht, 0 Punkte.
- Kommando für den Rücksprung, 0 Punkte.
- Sprung nur in eine Richtung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann die Grösse des Gegenstandes bestimmen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 1 Meter hoch.

**Kommandos**

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

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 5 GEGENSTÄNDEN****Ausführung**

- Zu Beginn der Übung erhält der Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser wird vom Hundeführer mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer hält den markierten Gegenstand ca. 5 Sekunden in der Hand.
- Der Hundeführer dreht sich mit oder ohne Hund um. Der kontaminierte Gegenstand wird dem Wettkampfleiter übergeben.
- Der Hund darf beim Auslegen der Gegenstände zusehen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 4 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder in einer horizontalen Linie, 10 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hundeführer dreht sich um.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und ihn apportieren.

**Bestimmungen**

- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Beginnt der Hund die Übung selbstständig, max. 7 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand auf, 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst 0 Punkte.
- Mehr als 30 Sekunden für die Übung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 25 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Die Position des kontaminierten Gegenstandes kann variieren.
- Werden die Gegenstände in der horizontalen Linie ausgelegt, darf der kontaminierte Gegenstand nicht aussen liegen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Der Hund darf den Gegenstand weder berühren noch daran riechen.

**Kommandos**

- Such / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ****Ausführung**

- Der Hund wird hinter oder vor 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.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss mindestens 2 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Übertriebene und ausgedehnte Kommandos (verbal / nonverbal), Punkteabzug.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 8 Punkte.
- Nicht Einnehmen einer Position, max. 7 Punkte.
- Verschieben um mehr als eine Körperlänge (gesamthaft) in irgendeine Richtung, 0 Punkte.
- Überspringen einer Position, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte

**Anmerkungen**

- 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) simultan

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

## 5. OBEDIENCE 3

### ÜBUNG 1: SITZEN IN DER GRUPPE, 2 MINUTEN

#### 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 geradeaus weg, ohne zurückzusehen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 2 Minuten 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

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten. Es darf nicht der Eindruck von Unruhe und Ängstlichkeit entstehen.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig sitzt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert oder die Vorderläufe bewegt, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 5 Punkte.
- Aufstehen, Hinlegen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

#### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden.
- Wenn die Anzahl Teams nicht durch 6 teilbar ist, können 7 Teams eine Gruppe bilden. Z.B. 13 Teams ergeben 2 Gruppen, eine mit 7 und eine mit 6 Teams.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

#### Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE MIT ABLENKUNG, 4 MINUTEN****Ausführung**

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden aus der Grundposition einzeln, von links nach rechts, in die Position Platz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen geradeaus weg, ohne zurückzusehen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 4 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Nach ca. 2 Minuten 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.
- Die Hundeführer gehen rechtsseitig am Hund vorbei.
- 3 Meter hinter dem Hund machen sie eine Kehrtwendung und halten an.
- Anschliessend gehen sie zum Hund und nehmen einzeln, von rechts nach links, die Grundposition ein.

**Bestimmungen**

- Kopfbewegungen werden nicht bestraft, wenn Ablenkungen oder Geräusche innerhalb oder ausserhalb des Ringes auftreten. Es darf nicht der Eindruck von Unruhe und Ängstlichkeit entstehen.
- Bewegungen müssen bestraft werden.
- Wenn der Hund unruhig liegt, das Gewicht von einer Seite auf die andere verlagert, werden Punkte abgezogen.
- 1-2 maliges Bellen (Laute), minus 1-2 Punkte.
- Liegen auf der Seite, max. 7 Punkte.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 5 Punkte
- Aufstehen, Aufsitzen oder mehr als eine Körperlänge kriechen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 6 Hunden durchgeführt werden (analog Übung 1).
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen. Die Übung wird mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

**Kommandos**

- Platz / Bleib / Sitz
- Hörzeichen

**Koeffizient: 2****Maximale Punktzahl: 20**

### ÜBUNG 3: FREIFOLGE

#### Ausführung

- Die Freifolge wird in verschiedenen Gangarten, Normal-, Langsam- und Laufschrift, in Verbindung mit Wendungen und Kehrtwendungen geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite folgen. Die rechte Schulter des Hundes soll sich dauernd, parallel und dicht neben dem Hundeführer, auf Höhe des linken Knies befinden.
- Beim Anhalten hat sich der Hund ohne Beeinflussung sofort parallel und nahe dem linken Fuss des Hundeführers zu setzen. Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Die Kehrtwendungen können vom Hundeführer selbstständig gewählt werden.
- Aus der Grundposition müssen je 2-3 Schritte nach links, rechts, vorwärts und rückwärts gezeigt werden.
- Aus der Grundposition müssen Wendungen und Kehrtwendungen gezeigt werden.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.

#### Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Nicht parallele Grundposition und Freifolge, minus ca. 2 Punkte.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, max. 6-7 Punkte.
- Verlassen des Hundeführers während der Übung, 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 0,5 Meter vom Hundeführer entfernt, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 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.
- Die Gangartänderungen müssen beim Hund und beim Hundeführer deutlich erkennbar sein.
- Die Linkskehrtwendung darf in beiden Ausführungen gezeigt werden. Geht der Hund um den Hundeführer herum (deutsche Wendung), muss er schnell und eng wenden.

#### Kommandos

- Fuss (Angehen, Gangartänderung)
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 4: STEH, SITZ UND PLATZ AUS DER BEWEGUNG****Ausführung**

- Ein mit Kegeln markiertes Viereck von 8x8 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 Steh kommandiert. Die verlangte Position muss parallel, ca. 0,5 Meter, zur imaginären Linie eingenommen werden.
- Der Hundeführer geht ohne Hund, ohne seine Gangart zu verändern oder zurück zu schauen weiter um das Viereck.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht, nimmt er ihn mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbstständig in die Freifolge.
- Analoges Vorgehen für die Positionen Sitz und Platz.
- Die Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss die Positionen Steh, Sitz und Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen, schlechte Freifolge und runde Ecken werden als Fehler gewertet.
- Um Punkte zu erhalten, müssen die Positionen innerhalb einer Körperlänge eingenommen werden, bevor der Hundeführer den Kegel passiert hat.
- 1 Fehlposition (z.B. Sitz statt Platz), max. 7 Punkte.
- Der Hund stoppt nicht bei einer Position, läuft mit, 6 Punkte.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Weniger als 2 Positionen, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Die Kommandos für das Mitnehmen in die Freifolge erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die zuerst eingenommene Position wird bewertet.

**Kommandos**

- Fuss / Steh / Fuss / Sitz / Fuss / Platz / Fuss
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

## ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT STEH UND PLATZ

### Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 30-35 Meter geradeaus weg, ohne zurückzusehen, hält an und nimmt Front zum Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 2. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Steh.
- Aus der Position Steh wird er herangerufen und erhält vor dem 3. Drittel der Distanz das Kommando Platz.
- Aus der Position Platz wird er in die Grund- oder Frontposition gerufen. Nimmt der Hund die Frontposition ein, muss er anschliessend die korrekte Grundposition schnell und eng einnehmen.

### Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im schnellen Trab.
- Das Tempo muss individuell rassenspezifisch berücksichtigt werden. Bei schnellen Hunden muss eine Toleranz bezüglich des Einnehmens der Position gewährt werden, nicht bei langsamen Hunden.
- Um die volle Punktzahl zu erreichen, muss der Hund beide Positionen innerhalb einer Körperlänge, nach dem Kommando, eingenommen haben.
- Positionsveränderung vor dem ersten Rückrufkommando, max. 7 Punkte.
- 1 Fehlposition (z.B. Platz statt Steh), max. 7 Punkte.
- Mehr als 3 Rückrufkommandos, max. 6 Punkte.
- Mehr als 3 Körperlängen bei einer Position, max. 6 Punkte.
- Der Hund stoppt bei einer Position nicht (durchlaufen), max. 5 Punkte.
- Kriechen in der Position Platz mehr als eine Körperlänge, 0 Punkte.
- Mehr als 2 Rückrufkommandos bei einer Position, 0 Punkte
- Keine Position oder falsche Reihenfolge, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Der Name des Hundes darf gleichzeitig mit dem ersten Rückrufkommando verwendet werden, es dürfen nicht zwei separate Kommandos sein.
- Der Hundeführer kommandiert den Hund selbstständig in die Positionen Steh und Platz.
- Der Wettkampfleiter kommandiert das jeweilige Heranrufen.
- Die Positionspunkte für die selbstständigen Kommandos sind mit Kegeln markiert und ersetzen die Kommandos des Wettkampfleiters.

### Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Steh / Hier / Platz / (Front) /Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen (dürfen gemixt werden)

**Koeffizient: 4**

**Maximale Punktzahl: 40**

## ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK

### Ausführung

- Der Hund wird zu einem Kegel geschickt, der sich 10 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Der Hund hat beim Kegel in einem Radius von 2 Metern stehen zu bleiben.
- Nach ca. 3 Sekunden wird der Hund in das 3x3 Meter, mit Kegeln markiertem Viereck geschickt, dessen Zentrum sich 25 Meter von der Startposition befindet.
- Im Viereck erhält er das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht auf das Viereck zu und biegt 2 Meter davor ab.
- Nach 10 Metern wendet der Hundeführer und geht in Richtung Startposition zurück.
- Nach weiteren 10 Metern ruft der Hundeführer den Hund aus der Bewegung in die Freifolge, geht zur Startposition und hält an.
- Der Hund muss in einer geraden Linie zum Kegel und von vorne ins Viereck.

### Bestimmungen

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Um 10 Punkte zu erhalten, dürfen nicht mehr als 6 Kommandos gegeben werden. Das 6. Kommando ist optional für eine Stopposition (Steh) im Viereck. Wenn die Position Steh kommandiert wird, muss sie auch ausgeführt werden. Wird der Hund direkt in die Position Platz kommandiert, sind lediglich 5 Kommandos zulässig.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Die Position Steh beim Kegel und die Position Platz im Viereck muss vom Hundeführer kommandiert werden. Die Positionen dürfen vom Hund nicht selbstständig eingenommen werden.
- Fehlposition beim Kegel (Sitz / Platz), max. 8 Punkte.
- Zweites Kommando für Positionen oder Rückruf, minus 2 Punkte pro Kommando.
- Übertriebene Körperhilfen, max. 8. Punkte.
- Unruhige Platzposition (Viereck), max. 7 Punkte.
- Bewegt sich der Hund langsam, max. 6 Punkte.
- Positionsveränderung im Viereck, nachdem der Hundeführer den zweiten Winkel passiert hat, 5 Punkte.
- Zeigen des Kegels / Viereck vor der Übung, 0 Punkte.
- Positionsveränderung im Viereck, bevor der Hundeführer den 2. Winkel passiert hat, 0 Punkte.
- Drittes Kommando für Rückruf oder Positionen, 0 Punkte.
- Position Sitz / Platz beim Kegel, ausserhalb der Markierung, 0 Punkte.
- Position Platz ausserhalb des Vierecks, 0 Punkte.
- Position Platz nicht ganz innerhalb des Vierecks (ohne Rute), 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Viereck selbstständig, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Die Kommandos Steh und Platz erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Es wird eine korrekte Freifolge verlangt.
- Der Kreis mit einem Radius von 2 Metern um den Kegel und das Viereck ist mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.
- Das Viereck darf nicht näher als 3-5 Meter zum Ringrand aufgestellt werden.
- Die Linie Startposition - Kegel - Quadrat bildet beim Kegel einen Winkel von 90°.

### Kommandos

- Voran / Steh / Links-Rechts (Hör- und Sichtzeichen) / Platz / Fuss

**Koeffizient: 4**

**Maximale Punktzahl: 40**



## ÜBUNG 7: BRINGEN

### Ausführung

- Drei Apportierhölzer werden vom Wettkampfleiter 20 Meter von der Startposition entfernt auf einer horizontalen Linie, mit einem Abstand von 5 Metern zueinander, 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

- Der Hund muss schnell, fähig und auf direktem Weg die gestellten Aufgaben lösen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Fehlposition beim Kegel (Sitz / Platz), max. 8 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen, max. 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Position Sitz / Platz beim Kegel, ausserhalb der Markierung, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, 0 Punkte.
- Zeigen des Kegels oder der Richtung vor der Übung, 0 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort, während er kommandiert, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Das Kommando Steh erteilt der Hundeführer selbstständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Position des zu apportierenden Gegenstands wird ausgelost.
- Der mittlere Gegenstand wird nie ausgelost.
- Der ausgeloste Gegenstand (links oder rechts) wird immer zuerst ausgelegt.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann die Grösse des Gegenstandes bestimmen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Der Kreis mit einem Radius von 2 Metern um den Kegel ist mit einer Bodenmarkierung zu kennzeichnen.

### Kommandos

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

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

## 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 Metallgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

### Bestimmungen

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Leichtes Berühren der Hürde, max. 8 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen, 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Wenn der Hund auf dem Sprung absteht, 0 Punkte.
- Nur ein Sprung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

### Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Das Gewicht des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein. Der Hundeführer kann das Gewicht des Gegenstandes bestimmen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 1 Meter hoch.

### Kommandos

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

**Koeffizient: 3**

**Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 6 GEGENSTÄNDEN****Ausführung**

- Zu Beginn der Übung erhält der Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser wird vom Hundeführer mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer hält den markierten Gegenstand ca. 5 Sekunden in der Hand.
- Der Hundeführer dreht sich mit oder ohne Hund um. Der kontaminierte Gegenstand wird dem Wettkampfleiter übergeben.
- Der Hund darf beim Auslegen der Gegenstände zusehen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 5 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder in einer horizontalen Linie, 10 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hundeführer dreht sich um.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und ihn apportieren.

**Bestimmungen**

- Einmaliges Nachfassen ist erlaubt.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und nimmt ihn selbstständig auf, max. 7 Punkte.
- Kommando für das Aufnehmen des fallen gelassenen Gegenstandes, max. 5 Punkte.
- Lässt der Hund den Gegenstand fallen und der Hundeführer kann ihn aufnehmen, ohne die Grundposition zu verlassen, max. 5 Punkte.
- Knautschen, max. 7 Punkte.
- Intensives Knautschen max. 5 Punkte.
- Sehr intensives Knautschen, 0 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand auf, 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst 0 Punkte.
- Mehr als 30 Sekunden für die Übung, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 25 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Die Position des kontaminierten Gegenstandes kann variieren.
- Werden die Gegenstände in der horizontalen Linie ausgelegt, darf der kontaminierte Gegenstand nicht aussen liegen.
- Sitzt der Hund in der Frontposition, muss er nach dem Ausgeben des Gegenstandes schnell und eng die Grundposition einnehmen.
- Der Hund darf den Gegenstand weder berühren noch daran riechen.

**Kommandos**

- Such / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

**Koeffizient: 3****Maximale Punktzahl: 30**

**ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ****Ausführung**

- Der Hund wird hinter oder vor 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 2 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

**Bestimmungen**

- Der Hund muss mindestens 5 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Übertriebene und ausgedehnte Kommandos (verbal / nonverbal), Punkteabzug.
- Positionsveränderung während der Rückkehr des Hundeführers, max. 8 Punkte.
- Nicht Einnehmen einer Position, max. 7 Punkte.
- Verschieben um mehr als eine Körperlänge (gesamthaft) in irgendeine Richtung, 0 Punkte.
- Überspringen einer Position, 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute), 0 Punkte.

**Anmerkungen**

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter steht mit dem Rücken zum Hund.
- Der Wettkampfleiter zeigt alle 3 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 / Steh / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen (nur für Distanzarbeit) simultan

**Koeffizient: 4****Maximale Punktzahl: 40**

## 6. HUND UND HUNDEFÜHRER

### 6.1 HAFTUNG

- Der Eigentümer des Hundes hat für alle Personen- und Sachschäden aufzukommen, die durch seinen Hund verursacht werden.

### 6.2 VERHALTEN DER WETTKAMPFTEILNEHMER

- Der Hundeführer ist verpflichtet, seine Teilnahme rechtzeitig zu melden.
- Mit der Abgabe der Anmeldung besteht die Verpflichtung, das Startgeld zu bezahlen.
- Sollte ein Hundeführer am pünktlichen Erscheinen verhindert sein, oder gar nicht zum Wettkampf antreten können, hat er dies unverzüglich dem Prüfungsleiter mitzuteilen.
- Der Wettkampf beginnt mit der Abgabe des Leistungsheftes und endet mit der Siegerehrung und Rückgabe des Leistungsheftes.
- Der Hundeführer hat den Anordnungen des Richters und des Wettkampfleiters nachzukommen.
- Jeder Hundeführer ist verpflichtet, seinen Hund in sportlich einwandfreier Art vorzuführen.
- Auf dem Weg zwischen den Übungen sind die Hunde an der linken Seite unter Kontrolle des Hundeführers zu führen.
- Es ist verboten, den Hund zu strafen.
- Während und zwischen den Übungen darf der Hund im strafenden oder korrigierenden Sinn nicht berührt werden.
- Wenn der Hundeführer die Bestimmungen nicht respektiert oder sich in unerwünschter Art und Weise verhält, kann er durch den Richter ausgeschlossen werden.

### 6.3 ZULASSUNGSBESTIMMUNGEN

- Das Zulassungsalter der Hunde am Tag des Wettkampfes muss mindestens wie folgt sein:
  - - Beginners: 9 Monate
  - - Obedience 1: 12 Monate
  - - Obedience 2: 14 Monate
  - - Obedience 3: 15 Monate
- Die Wettkampfklasse Beginners ist fakultativ. Die Resultate werden im Leistungsheft eingetragen. Für den Aufstieg gelten die gleichen Kriterien, wie in den Klassen Obedience 1 und 2.
- Im Ausland erzielte Resultate werden nicht anerkannt, ausser, wenn es sich um CACIOB Wettkämpfe nach FCI Reglement handelt.

#### 6.3.1 Besondere Zulassungsbestimmungen

- Für folgende Wettkämpfe und Wertungen gelten besondere Zulassungsbestimmungen:
  - - Schweizermeisterschaft
  - - Qualifikationen zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften

### 6.4 AUSSCHLUSS

Ein Ausschluss bedeutet, dass der Hundeführer die rote Karte erhält und den Ring zusammen mit seinem Hund sofort zu verlassen hat.

Eine Verwarnung bedeutet, dass der Hundeführer die gelbe Karte erhält und im Wiederholungsfall (gelb / rot) ausgeschlossen wird.

Folgende Verhaltensweisen ziehen einen Ausschluss, rote Karte, nach sich:

- Unkorrektes Verhalten des Hundeführers gegenüber dem Richter.
- Aggressives Verhalten des Hundes.
- Misshandlung eines Hundes.
- Hundeführer benutzt Hilfsmittel.
- Versäubern im Ring, Klasse 1, 2 und 3.
- Dauerndes Bellen über mehrere Übungen.

Folgende Verhaltensweisen ziehen eine Verwarnung, gelbe Karte, nach sich:

- Unterbricht der Hund eine Übung und der Hundeführer, kann ihn mit einem Kommando zurückrufen, ohne den Standort zu verlassen, 0 Punkte (gelbe Karte). Reagiert der Hund nicht auf das Kommando, Ausschluss (rote Karte). Verlässt der Hund den Hundeführer ein zweites Mal, Ausschluss (rote Karte). Dasselbe gilt, wenn der Hund den Hundeführer zwischen den Übungen verlässt.
- Übermässiges Loben

## 6.5 POSITIONEN

### 6.5.1 Grundposition

- Wenn das Obedience Reglement nichts anderes bestimmt, beginnt und endet die Übung in der Grundposition.
- In der Grundposition steht der Hundeführer ruhig in natürlicher Haltung.
- In der Grundposition sitzt der Hund ruhig, parallel an der linken Seite des Hundeführers.
- Die Schulter des Hundes ist auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Wird der Hund aus Behinderungsgründen rechts geführt, muss dies dem Richter vor dem Wettkampf mitgeteilt werden.
- Verlässt der Hundeführer während einer Übung die Grundposition, wird die Übung als fehlerhafte bewertet, 0 Punkte. In den Motivationsklassen (Beginners / Obedience 1) werden Punkte abgezogen.
- Wenn der Hund in der Grundposition unruhig ist, werden mindestens 2 Punkte abgezogen.
- Verlässt ein Hund die Grundposition selbstständig, vor dem Kommando des Hundeführers, wird die Übung mit 0 Punkten bewertet. In den Motivationsklassen (Beginners / Obedience 1) werden Punkte abgezogen..

### 6.5.2 Platz

- Der Hund liegt, wenn nichts anderes angegeben ist, in der Sphinxstellung.

Übung 2:

- Der Hund darf beim Kommando Platz sofort kippen oder den Kopf auf den Boden legen.
- Der Hund darf die eingenommene Stellung während der ganzen Zeit nicht verändern.
- Der Hund darf nicht flach auf der Seite oder auf dem Rücken liegen (schlafen).

Übung 6:

- Die eingenommene Position muss gehalten werden.

### 6.5.3 Steh

- Der Hund steht mit allen vier Pfoten auf dem Boden und bewegt sie nicht.

### 6.5.4 Sitz

- Der Hund sitzt aufrecht und gerade, ohne zu kippen und zu stemmen, mit allen vier Pfoten auf dem Boden und bewegt sie nicht.

## 6.6 BRINGEN

- Bei allen Apportierübungen soll sich der Hund direkt an die linke Seite des Hundeführers setzen (Grundposition).
- Frontposition ist erlaubt.
- Bei Front sitzt der Hund korrekt und dicht vor dem Hundeführer. Eine Grätschstellung ist nicht gestattet.

## 6.7 WENDUNGEN

- Links- beziehungsweise Rechtswendung bedeutet, dass der Hundeführer seine Laufrichtung um 90° in die angegebene Richtung ändern muss.
- Kehrtwendung bedeutet, dass der Hundeführer seine Laufrichtung um 180° ändern muss.

## 6.8 KOMMANDOS

- Alle Kommandos im Obedience sind frei wählbar, die Kommandos im Obedience Reglement sind nur Beispiele.
- Wenn ein Hundeführer eine Hundepfeife oder einen Pfeifton anstelle eines verbalen Kommandos einsetzt, muss er dies zu Beginn des Wettkampfes dem Richter mitteilen.
- Die verlangte Leistung ist vom Hund auf einmaliges Hör- und / oder Sichtzeichen des Hundeführers sofort auszuführen.
- Der Name des Hundes darf in den Klassen Beginners und 1 vor die Hörzeichen gesetzt werden. In den Klasse 2 und 3 ist dies nicht gestattet und wird mit Abzug als Doppelkommando gewertet. Ausnahme Übung 5.
- Sichtzeichen ist eine einmalige kurze Hand- / Armbewegung ohne den Hund zu berühren.

## 6.9 HILFSMITTEL

- Bauchtaschen und dergleichen dürfen während des Wettkampfes nicht getragen werden.
- In allen Klassen darf der Hundeführer während des Wettkampfes keine Motivationsgegenstände oder Futter auf sich tragen.

### 6.9.1 Halsband und Leine

#### Beginners und Obedience 1

- Die Hunde werden angeleint zu den Übungen 1 + 2 geführt. Während der Übungen 1 und 2 dürfen die Hunde ein Halsband tragen.
- Nach den Übungen 1 und 2 werden die Hunde angeleint.
- Die Übungen 3 - 10 werden ohne Halsband vorgeführt.
- Der Hundeführer muss die Leine und das Halsband ausserhalb der Wettkampfanlage deponieren oder auf den Tisch des WKL legen.
- Der Hund darf nur mit einem lockeren, nicht auf "Zug" eingestellten Halsband, geführt werden. Das Tragen von Stachelhalsbändern und dergleichen ist untersagt.

#### Obedience 2 und 3

- Die Hunde tragen während des ganzen Wettkampfes weder Halsband noch Leine. Der Hundeführer muss die Leine und das Halsband auf dem Tisch des WKL deponieren.

#### Alle Klassen

- Nach der letzten Einzelübung werden die Hunde angeleint.

**6.10 LOBEN**

- Der Hundeführer darf den Hund während der Übungen nicht berühren, streicheln oder ihm andere Arten von Ermutigungen geben. Solche Verhaltensweisen werden bestraft, 0 Punkte für die laufende Übung. Ein kurzes Lob nach Beendigung der Übung ist erlaubt; verbal „gut gemacht / braver Hund“, nonverbal ein bis zwei sanfte Streicheleinheiten. Bei übertriebenem Loben, enthusiastischem Anfeuern, herum spielen, in die Arme springen, um die Beine des Hundeführers rennen lassen etc. warnt der Richter mit der gelben Karte. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss, rote Karte.

**6.11 BELLEN / WINSELN**

- Wenn ein Hund während einer Übung gelegentlich bellt, erhält er nicht mehr als 7 Punkte. Häufiges oder anhaltendes Bellen wird mit 0 Punkten bewertet. Anhaltendes Bellen über mehrere Übungen führt zum Ausschluss. Das Gleiche gilt für Winseln.

## 7. WETTKÄMPFE

### 7.1 GENERELLES ZUM OBEDIENCE REGLEMENT

- Das Obedience Reglement muss beim Veranstalter verfügbar sein.
- Die Distanzangaben im gesamten Obedience Reglement sind ungefähre Werte.
- Die im Obedience Reglement beschriebenen Geräte sind verbindlich.

### 7.2 ORGANISATION EINES WETTKAMPFES, PFLICHTEN DES VERANSTALTERS

- Bestimmen eines Prüfungsleiters, der seitens des Veranstalters für die technische, organisatorische und administrative Abwicklung des Wettkampfes verantwortlich ist und die Koordination mit den Richtern und der TKAMO sicher stellt.
- Einsatz von Personen, die für einen guten Ablauf des Wettkampfes notwendig sind, nämlich pro Ring:
  - 1 Wettkampfleiter, der den Hundeführer begleitet und ihm die nötigen Anweisungen während des Wettkampfes erteilt. Der Wettkampfleiter steht dem Richter während des gesamten Wettkampfes zur Verfügung.
  - Ausreichend Ringhelfer für die Teams, zu deren Aufgaben es gehört, die nötigen Geräte und Hilfsmittel (Hürde, Apportierhölzer, etc.) bereit zustellen.
  - 1 Richterschreiber, der die vom Richter angezeigten Noten notiert. Der Richterschreiber darf innerhalb einer Gruppe nicht ausgewechselt werden.
- Im weiteren sind folgende Helfer vorzusehen:
  - Ausreichend Personal für das Rechnungsbüro zur Erstellung der Ranglisten und der Einträge in die Leistungshefte.
  - Ein Tierarzt muss vor Ort bzw. mindestens die Telefonnummer des Notfalltierarztes bekannt sein.
- Jeder Wettkampfteilnehmer übergibt bei Veranstaltungsbeginn sein Obedience Leistungsheft dem Prüfungsleiter.
- Für jede Wettkampfklasse sind genügend Notenblätter zur Verfügung zu halten.
- Die Resultate der im Leistungsheft eingetragenen Wettkämpfe sind in der von der TKAMO verlangten Form und Frist an die TKAMO einzureichen. Der Veranstalter ist verpflichtet, sich beim Sekretariat der TKAMO selbstständig nach den gültigen Bestimmungen zu erkundigen bzw. das betreffende Merkblatt anzufordern (siehe auch [www.TKAMO.ch](http://www.TKAMO.ch)).
- Ein Wettkampfprogramm kann bei der TKAMO angefordert werden.
- Notenblätter können über das Wettkampfprogramm erstellt werden.
  - 1 Kopie erhält der Hundeführer
  - 1 Kopie ist für den durchführenden Verein
  - 1 Kopie ist für den Richter bestimmt
- Ein gesamter Datensatz ist der Auswertungsstelle der TKAMO, zu senden (E-Mail).
- Die Reihenfolge der Übungen kann variieren. Die Gruppenübungen 1 und 2 sind immer zusammen am Anfang oder am Ende einer Gruppe zu präsentieren. Innerhalb einer Klasse ist der Ablauf für alle Teams identisch. Die Gestaltung des Wettkampfes bestimmt der Richter im Voraus. Die Hundeführer werden mit dem Aufgebot, über den Ablauf informiert.

### 7.3 PRÜFUNGSLEITER

- Obedience Wettkämpfe sind mindestens 10 Wochen vor dem Austragungsdatum vom Veranstalter dem Sekretariat der TKAMO zu melden.
- Der Obedience Wettkampf muss in den offiziellen Publikationsorganen der SKG ausgeschrieben werden.
- Die TKAMO besorgt die Ausschreibung in den offiziellen Publikationsorganen der SKG.

- Ausschreibungsformulare können bei der TKAMO bezogen werden.
- Der Prüfungsleiter ist verpflichtet, sich beim Sekretariat der TKAMO selbstständig nach den gültigen Pflichtenheften für Veranstalter zu erkundigen bzw. diese anzufordern, siehe auch [www.TKAMO.ch](http://www.TKAMO.ch).
- Der Prüfungsleiter hat für ein geeignetes und dem Obedience Reglement entsprechendes Gelände (Halle) zu sorgen, sowie die erforderliche Anzahl Helfer anzubieten.
- Der Prüfungsleiter ist für die für den Wettkampf benötigten Geräte verantwortlich.

#### 7.4 WETTKAMPFANLAGE

- Das Wettkampfgelände muss den Vorschriften entsprechen.
- Das Wettkampfgelände (Ring) muss mindestens 20 x 30 Meter in der Halle und 25 x 40 Meter im Freien betragen.
- Das Gelände muss übersichtlich und markiert sein.
- Das Gelände muss so beschaffen sein, dass auf dem gesamten Parcours keinerlei Gefahr für den Hund oder den Hundeführer besteht (keine Glasscherben, Nägel, grosse Unebenheiten etc.).
- Der Platz soll eben und das Gras kurz gemäht sein.
- Wenn zwei oder mehrere Ringe angelegt werden, müssen diese einen Abstand von ca. 8 bis 10 Meter zueinander haben. Wenn zwei Ringe ohne Abstand zueinander angelegt werden, so muss die Abschränkung so angelegt sein, dass ein Hund nicht auf den anderen Ring gelangen kann.
- Sobald die Wettkampfanlage aufgestellt ist, dürfen die Wettkampfteilnehmer den Platz nur noch für den Wettkampf betreten.
- Der Organisator ist verpflichtet dafür zu sorgen, dass diese Bestimmungen auf dem Wettkampfgelände eingehalten werden.
- Während der Übung 1+2 dürfen sich keine Zuschauer, ausser dem Ringpersonal, in Blickrichtung der Hunde befinden. Es wird empfohlen, den Ring, in diese Richtung, mit Sichtschutz abzugrenzen. An der SM, EM, WM und Qualifikationwettkämpfen ist diese Abgrenzung Vorschrift.

#### 7.5 MATERIALLISTE

Wenn nichts anderes erwähnt wird, müssen die Gegenstände benutzt werden, die in der Materialliste aufgeführt sind. Folgende Gegenstände müssen für einen Wettkampf vorhanden sein:

- Genügend Markierungen und Kegel zum Markieren der Anlage und der einzelnen Übungen. Kegel ca. 15-23 cm, Marker 15 cm.
- 1 geschlossener Hochsprung, höhenverstellbar von 10 cm auf 100 cm, mindestens 1 Meter breit
- 3 kleine Apportierhölzer 100 - 200 g
- 3 mittelgrosse Apportierhölzer 200 - 350 g
- 3 grosse Apportierhölzer 350 - 450 g
- 3 Metallgegenstände bis max. 200 g
- Kreidemehl, Band oder Spray für Bodenmarkierung
- Unbehandelte Holzgegenstände zum Identifizieren, Länge 10 cm, Breite und Höhe 2 cm.
- Anzahl pro Hund:

Beginners:	11 Stück
Obedience 1:	4 Stück
Obedience 2:	5 Stück
Obedience 3:	6 Stück
- Tafel, mit der Beschriftung Sitz - Platz - Steh oder entsprechenden Symbolen

## 7.6 RICHTER

- Für die Wettkämpfe sind die Richter von den Veranstaltern direkt einzuladen.
- Richterlisten sind bei der TKAMO erhältlich.
- Die Richterliste wird periodisch in den offiziellen Publikationsorganen der SKG veröffentlicht.
- Für die Schweizermeisterschaft sowie für die Qualifikationwettkämpfe zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften und CACIOB Turniere werden die Richter durch die TKAMO bestimmt.
- Die Anzahl der eingeladenen Richter ist den Veranstaltern überlassen, jedoch dürfen von einem Richter maximal 25 Hunde pro Tag gerichtet werden.
- Der Richter informiert den Veranstalter rechtzeitig, über den Ablauf des Wettkampfes und die Reihenfolge der Übungen.
- Der Richter versichert sich rechtzeitig, ob die reglementkonformen Materialien vorhanden sind.
- Der Richter überprüft die Wettkampfanlage / Parcours in Bezug auf die Masse und Anordnungen der Übungen.
- Es ist dem Richter überlassen, zu entscheiden, ob die Wettkampfanlage geeignet ist oder nicht.
- Vor Beginn eines jeden Wettkampfes versammelt der Richter die Teilnehmer zum Briefing.
- Innerhalb der gleichen Wettkampfklasse darf der Richter nicht ausgewechselt werden.
- Der Richter hat seine erteilte Punktzahl nach jeder Übung mit der Anzeigetafel deutlich zu zeigen.
- Der Richter kann bei speziellen Vergehen, Verwarnungen und Ausschlüsse aussprechen. Gelbe Karte Verwarnung, zweimal gelb und rote Karte Ausschluss.
- Der Richter ist berechtigt, eine Übung zu unterbrechen oder wiederholen zu lassen.
- Der Richter macht am Schluss den Teilnehmern seine Bewertung transparent.
- Wenn im Reglement etwas nicht klar umschrieben ist, entscheidet der Richter.

## 7.7 WETTKAMPFLEITER

- Der Wettkampfleiter (WKL) muss den Wettkampfleiterkurs (Aus- und Weiterbildungskurse) der TKAMO besucht haben und auf der Liste der aktiven Wettkampfleiter aufgeführt oder Richter sein.
- Für die Schweizermeisterschaft sowie für die Qualifikationwettkämpfe zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften und CACIOB Turniere werden die WKL durch die TKAMO bestimmt.
- Innerhalb der gleichen Wettkampfklasse darf die Wettkampfleitung nicht ausgewechselt werden.
- Der Parcours muss so konzipiert sein, dass der Hund die geforderten Arbeiten fliegend und ohne Behinderungen absolvieren kann.
- Alle Aktionen werden, wenn nichts anderes angegeben ist, vom WKL kommandiert.
- Die Übungen beginnen dann, wenn der Hundeführer in der zugewiesenen Position in der Grundposition bereit ist und dies bestätigt hat.
- Die Übungen sind fertig, wenn der WKL „Übung beendet“ bestätigt hat.

## 8. BEWERTUNGEN

### 8.1 AUFSTIEG

- Nach dem Erreichen der ersten Qualifikation "vorzüglich" darf in der nächsthöheren Klasse gestartet werden.
- Nach dem Erreichen der dritten Qualifikation "vorzüglich" muss im folgenden Kalenderjahr in der nächsthöheren Klasse gestartet werden.
- Zurückstufen ist nicht gestattet.

### 8.2 BEWERTUNG

- Die Bewertung der gesamten Leistungen erfolgt nach Punkten und den für die Übung festgelegten Koeffizienten.
- Die Punkte müssen die Ausführung der Übung widerspiegeln.
- Wenn mehrere Richter tätig sind, wird der Durchschnitt der von den Richtern abgegebenen Punkte in die Wertung genommen.
- Die erreichte Punktzahl wird mit dem Koeffizienten multipliziert und ergibt das Resultat der Übung.
- Jede Übung wird von der Maximalnote 10 aus bewertet.
- Die Punkteskala lautet: 0 / 5 / 5.5 / 6 / 6.5 / 7 / 7.5 / 8 / 8.5 / 9 / 9.5 / 10
- Wenn sich ein Hund, der Klasse Beginners im Ring versäubert, werden vom Gesamtergebnis 50 Punkte abgezogen:  
-

### 8.3 QUALIFIKATION

Die maximale Punktzahl beträgt für alle Klassen 320 Punkte. Folgende Qualifikationen werden zuerkannt:

- vorzüglich von 256 bis 320 Punkte
- sehr gut von 224 bis 255.99 Punkte
- gut von 192 bis 223.99 Punkte
- befriedigend von 160 bis 191.99 Punkte
- nicht klassiert von 0 bis 159.99 Punkte

### 8.4 WETTKAMPFERGEBNIS

Das Wettkampfergebnis ist vom Prüfungsleiter in das Obedience Leistungsheft einzutragen und vom Richter zu kontrollieren, auf Übereinstimmung mit der Rangliste zu prüfen und zu unterzeichnen.

## **8.5 AUSZEICHNUNGEN**

### **8.5.1 Ausbildungskennzeichen (AKZ)**

- Ein AKZ kann nur vergeben werden, wenn der Hund jede der 10 Übungen bestanden hat.
- Er muss mindestens die Gesamtqualifikation "sehr gut" erreicht haben.
- Die Kosten für das AKZ gehen zulasten des Hundeführers.
- Die Bestellungen für das AKZ sind auf speziellen Formularen dem Sekretariat der TKAMO zu senden.

### **8.5.2 Spezialmedaille**

- Erreicht der Hundeführer innerhalb 1 Jahres in derselben Klasse (mit demselben Hund) 3 x die Qualifikation "vorzüglich" hintereinander, kann er eine Spezialmedaille anfordern.
- Diese Medaille wird nur für Wettkämpfe in der Schweiz abgegeben.
- Diese Medaille geht auf Kosten des Hundeführers.

## **8.6 CACIOB**

- Das CACIOB kann gemäss den Bestimmungen der FCI erworben werden.