

Reglemente Klasse D2

- 3. Klasse D2
- 3.1 Leinenführigkeit
- 3.2 Folgen frei bei Fuss
- 3.3 Legen und setzen, Front, Laut geben
- 3.4 Hochsprung mit apportieren
- 3.5 Weitsprung
- 3.6 Fremdspur
- 3.7 Revieren nach Gegenständen
- 3.8 Revieren und Verbellen
- 3.9 Piqueur bewachen
- 3.10 Mutprobe
- 3.11 Appell auf 3.8, 3.9, 3.10
- 3.12 Appell
- 3.13 Qualifikation des Führers

Bewertung
Qualifikation

3 KLASSE DII, 500 Punkte

3.1 LEINENFUEHRIGKEIT, 20 Punkte

Der angeleinte Hund muss seinem Führer auf Befehl folgen. Die Leine muss lose hängen und der Hund muss dauernd mit der Schulter auf der linken Kniehöhe des Führers bleiben. Der Führer muss die Leine in der linken Hand halten, beide Arme frei schwingen und auf die korrekte Haltung der Leine aufpassen, sie darf den Hund während den Bewegungen nicht behindern. Bei jedem Halt muss der Hund sich parallel zum Führer setzen, nahe seines linken Fusses und die Schulter auf der Höhe seines Knies. Die Übung wird sowohl im Normal-, wie im Laufschrift, mit Viertelwendungen nach links oder rechts, sowie zweimal nach links und zweimal nach rechts mit zwei Viertelwendungen hintereinander ausgeführt. Der Führer wendet mit seinem Hund. Die Befehle für diese zwei Richtungsänderungen sind links, rechts, zweimal nach links, zweimal nach rechts. Der Führer macht auch Kehrtwendungen. Dabei dreht er nach links gegen den Hund und der Hund dreht nach rechts, bis er wieder bei Fuss seines Führers ist. Der Befehl lautet: Kehrtwendung.

BEFEHLE: Nur der Befehl "Fuss" ist bei jedem Anmarsch erlaubt.

FEHLER: Seitliches Ausweichen, vorprellen oder nach hinten ausweichen, kippen beim Sitzen, mit der Leine spielen, bellen, zupfen an der Leine durch den Führer. Befehle und Handzeichen bei Richtungsänderung.

3.2 FOLGEN FREI BEI FUSS, VORAN UND STEH, 50 Punkte

Die Leine ist über die linke Schulter nach rechts unten umzuhängen. Der abgeleinte Hund muss dem Führer wie angeleint in den Übungen folgen.

BEFEHLE: Nur der Befehl "Fuss" ist bei jedem Abgang erlaubt.

Während des Marschierens wird der Hund mindestens 5m nach vorn geschickt, dann "Fuss" zurück gerufen. Die Befehle werden vom Richter erteilt. Auf Befehl "Hund voran" muss der Führer halten, während der Hund weitergeht und auf Befehl des Richters den Hund wieder bei "Fuss" nehmen.

Für die Übung "Steh" muss der Hund auf Befehl "Steh" sofort unbeweglich stehen bleiben, während der Führer sich ungefähr 10m entfernt. Auf Befehl des Richters ruft der Führer seinen Hund zurück während er weiter geht. Diese Übung "Voran und Steh" wird zweimal durchgeführt.

BEFEHLE: Voran, Zurück, Steh, Fuss, zusätzliches Handzeichen erlaubt.

FEHLER: Ausscheren nach links oder rechts, vorprellen oder nach hinten ausweichen, beim Sitzen kippen, bellen, Befehle bei den Kehrtwendungen. Der Hund läuft nicht geradeaus, setzt sich oder bewegt sich beim "Steh".

3.3 LEGEN UND SETZEN, FRONT, LAUT GEBEN, 30 Punkte

Der abgeleinte Hund am linken Fuss des Führers sitzend, hat sich auf Befehl des Richters zu legen und dann wieder zu setzen, Frontstellung gegenüber dem Führer einzunehmen, der um ihm zu helfen ein Bein spreizt. Weiter auf Befehl des Richters soll sich der Hund legen, dann wieder setzen, weiter muss er ohne Unterbrechung bellen bis er den Befehl zum Schweigen bekommt. Die Arbeit ist beendet, wenn der Hund seinen gewohnten Platz an der linken Seite des Führers wieder eingenommen hat. Der Führer darf seinen Platz nicht verlassen. Diese Arbeit wird in 4 Teilen, vom Richter befohlen, ausgeführt:

1 - Platz / 2 - Sitz, Front;

1 - Platz / 2 - Sitz / 3 - Lautgeben / 4 - Fuss

BEFEHLE: Platz, Sitz, Front, gib Laut, Fertig, Fuss, zusätzliches Handzeichen erlaubt.

FEHLER: Der Hund setzt oder legt sich nicht richtig auf den Boden, nicht nach vorn ausgestreckte Pfoten, nicht parallele Haltung beim Sitzen und Legen, vorzeitiges Bellen oder gar nicht, aufstehen (oder nur teilweise) beim Lautgeben in Sitzstellung; Wiederholung der Befehle und der Zeichen.

3.4 HOCHSPRUNG MIT APPORTIEREN, 40 Punkte

Der Führer und sein Hund stellen sich vor dem Hochsprunggerät, das den Normen der SKV entspricht, auf. Auf Befehl des Richters wird der Hund abgeleint. Wiederum auf Befehl des Richters wirft der Führer einen Gegenstand ca. 3 - 4m über das Hindernis. Auf Befehl muss der Hund über das Hindernis springen, den Gegenstand zurückbringen, wiederum über das Hindernis springen, dann sich in Frontstellung seines Führers setzen. Nach der Besitzergreifung des Gegenstandes und auf Befehl des Richters muss der Hund seinen gewohnten Platz links vom Führer wieder einnehmen. Das Hindernis ist 80cm hoch (50cm für Hunde bis zu Risthöhe von 35cm). Diese Übung wird zweimal durchgeführt; das erste Mal mit einem Holz-, das zweite Mal mit einem Metallgegenstand. Es gibt keine Wiederholung.

Grösse der Gegenstände: 10 x 2cm

Diese Arbeit unterteilt sich in 4 Teile:

1 - Auswerfen / 2 - Sprung, Apport, Zurück, Front / 3 - Aus / 4 - Fuss

BEFEHLE: Sprung, Apport, Zurück, Front, Aus, Fuss / Sitz, zusätzliches Handzeichen erlaubt.

FEHLER: Vorzeitiges Springen, zögert, weigert sich oder berührt das Hindernis, schnuppert am Boden, bellt, lässt den Gegenstand fallen, kautschen, gibt ihn nicht ab oder zögernd, gräbt den Boden, unkorrektes Sitzen; auf dem Rückweg geht der Hund hinter dem Führer durch; der Führer verlässt seinen Platz vor dem Hindernis.

3.5 WEITSPRUNG, 10 Punkte

Nach Einnahme des Standortes vom Führer, wird auf Befehl des Richters, der Hund abgeleint. Weiter auf Befehl des Richters schickt der Führer seinen Hund über ein Hindernis, das 150cm lang und 25cm hoch ist (110 und 25cm für Hunde mit einer Risthöhe bis zu 35cm). Der Führer muss am Standort bleiben, während der Hund den Sprung ausführt. Dann geht er zu seinem Hund, der stehen bleibt, und erteilt den Befehl "Fuss / Sitz". Ein einziger Sprung ist gestattet.

BEFEHLE: Sprung, Bleib Steh, Fuss / Sitz, zusätzliches Handzeichen erlaubt.

FEHLER: Vorzeitiges springen, zögert, verweigert oder berührt das Hindernis, berührt den Boden zwischen den Brettern, springt neben dem Hindernis, bellt, schnüffelt am Boden herum, der Führer verlässt seinen Platz zu schnell; der Hund geht hinter dem Führer durch.

3.6 FREMDSPUR, 85 Punkte

Von einem markierten Standort aus und in Abwesenheit vom Führer und Hund, zieht eine Fremdperson (Spurenläufer) eine Fährte von 800m. Diese Fährte muss mindestens zwei in genügendem Abstand von einander liegende rechtwinklige Richtungsänderungen enthalten. Zwei Gegenstände, einer aus Leder und der andere aus Metall werden ungefähr in der Mitte der geraden Linien hingelegt, aber mindestens 20m vor oder nach einem rechten Winkel. Das Ende der Fährte ist mit einem dritten Gegenstand aus Holz markiert. Der Spurenläufer muss die Fährte mit ein oder zwei grossen Schritten verlassen und zum Abgang zurückgehen ohne die Fährte zu kreuzen. 30 Minuten nach dem Abgang des Spurenläufers und auf Befehl des Richters begeben sich der Führer und sein Hund an den Abgangsort. Das Ansetzen bleibt dem Führer freigestellt, ohne jedoch den Abgangspunkt zu überlaufen, der mit einem Richtungsweiser markiert ist. Er lässt seinen Hund die Fährte schnüffeln, und gibt ihm dann den Befehl "Such / Apport". Sobald der Hund die Gegenstände gefunden hat, muss der Führer halten und seine lange Leine loslassen; der Hund apportiert die Gegenstände, dazu ist die Sitzstellung des Hundes nötig. Sobald der Führer den Holzgegenstand hat, ist die Arbeit beendet. Kleine Äcker (höchstens 20m) und Strassen können rechtwinklig überquert werden (keine Gegenstände darauf). Gedüngte Felder vermeiden (Dünger). Ein zweites Mal Spuransetzen ist nicht gestattet.

Masse der Gegenstände: Holz und Metall 10 x 2cm Leder 10 x 2 x 0,3cm

BEFEHLE: Such / Apport, Front, Sitz, Aus, Fuss, zusätzliches Handzeichen erlaubt.

FEHLER: Der Hund folgt nicht der Fährte, reiert, überlaufen der Winkel, fallenlassen der Gegenstände, kautscht, spielt, bellt, überlaufen des Gegenstandes um mehr als 1,5m ab Schwanzende = Gegenstand ungültig. Der Führer hält nicht im Moment wo der Hund den Gegenstand entdeckt.

3.7 REVIEREN NACH GEGENSTÄNDEN, 65 Punkte

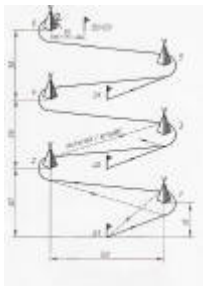
Der Hund muss innerhalb 10 Min. 3 Gegenstände aufspüren, Holz, Metall 10 x 2cm, Leder 10 x 2 x 0,3cm auf einem Wiesengelände 40 x 40m gross (zu hohes oder frisch geschnittenes Gras ist verboten). Der Hund muss schnell und systematisch auf dem abgesteckten Boden revieren. Die Arbeit darf nicht vor der vorgeschriebenen Zeit von 10 Minuten beendet werden, auch wenn alle Gegenstände eingebracht worden sind. Jeder Hund bekommt ein eigenes Gelände für sein Revier. Das Vorbeigehen des Hundes hinter dem Führer wird bestraft, sowie das Zurückkehren auf den schon durchgesuchten Boden. Jeder Gegenstand, der in diesem Fall apportiert wird, zählt nicht. Dagegen kann der Hund 1 bis 4m vor dem Führer revieren. Der Spurenläufer darf das Gelände nicht betreten. Die Gegenstände werden vom Rand aus geworfen, ausser Sicht des Führers und seines Hundes, entweder vom Spurenläufer oder vom Richter; sie dürfen nicht auf die Randlinien gelegt werden. Der Führer muss während dem Revieren vorwärts gehen, aber darf sich nicht mehr als 2m von der Mittellinie entfernen. Die Arbeit wird in der Ausübung bewertet (Stil) und im Einbringen der Gegenstände. Die Gegenstände werden abgenommen wenn der Hund in Front sitzt. Die Wartezeit zwischen dem Auslegen des letzten Gegenstandes und dem Beginnen des Revierens beträgt 10 Minuten.

BEFEHLE: Such, Revier, Kehrt, Apport, Front, Sitz, Aus, Fuss. Die Befehle können wiederholt werden, zusätzliches Zeichen erlaubt.

FEHLER: Der Hund geht hinter dem Führer durch, geht zu schnell vor, lässt den Gegenstand fallen, kautscht, bellt, geht nicht bis zur Geländelinie; der Führer begleitet seinen Hund. Zu oft wiederholen der Befehle.

3.8 Revieren und Verbellen, 70 Punkte

Der Führer meldet sich mit seinem Hund ohne Leine in der Mitte des Areals, auf der Höhe des 2. Versteckes an. Der Piqueur befindet sich im 6. Versteck. Auf Befehl des Richters wird der Hund auf das 3. Versteck los geschickt, das er zielstrebig von links oder rechts umlaufen muss. Der Führer bewegt sich auf der Mittellinie die er nicht mehr als 2m beidseitig verlassen darf. Hat der Hund den Seitenschlag ausgeführt, ruft der Führer den Hund zurück und schickt ihn auf das nächste Versteck. Der Hund muss sich immer vor dem Führer befinden. Der Führer bleibt stehen sobald der Hund das 6. Versteck erreicht hat. Es werden keine Befehle mehr erlaubt. Beim Auffinden muss der Hund den Piqueur in Sitzstellung verbellen, ohne in anzuspringen oder zu fassen. Auf Befehl des Richters begibt sich der Führer im Normalschritt 5 Meter vor den Piqueur und ruft seinen Hund bei Fuss.



BEFEHLE: Freie Wortwahl fürs Revieren, Fuss.

FEHLER: Nicht umlaufen des Versteckes, geht hinter dem Führer durch, bellt zu früh, bellt nicht, berührt oder fasst den Piqueur, sitzt nicht, unwachsam, der Führer verlässt die Mittellinie um mehr als 2 Meter seitwärts, Wiederholung der Befehle.

3.9 Piqueur bewachen, 40 Punkte

Auf Befehl des Richters marschiert der Piqueur auf das Fähnchen zu, welches circa 15 Meter vom 6. Versteck entfernt ist. Auf Befehl des Richters positioniert der Führer seinen Hund in Sitzposition vor den Piqueur, Distanz nach eigenem Gutdünken. Er gibt seinem Hund den Befehl zu bewachen und begibt sich zum 6. Versteck, jedoch in Sichtweite des Hundes. Auf Befehl des Richters unternimmt der Piqueur einen Fluchtversuch. Der Hund muss ihn sofort angreifen. Auf Befehl des Richters steht der Piqueur still und der Hund muss auslassen und sich setzen. Der Führer begibt sich 5 Meter vor den Piqueur und ruft den Hund bei Fuss. Die Befehle: Fass, Aus, Sitz sind erlaubt.

BEFEHLE: Aufpassen, Fass, Aus, Sitz, Fuss.

FEHLER: Unwachtsam, fasst nicht, fasst zu früh, loslassen und nachfassen, nicht auslassen, fasst anderswo als in den Ärmel, keine Sitzstellung, Wiederholung der Befehle.

3.10 Mutprobe, 40 Punkte

Der Führer und sein Hund begeben sich auf der Mittellinie auf die Höhe des 3. Verstecks. Der Piqueur geht zum 6. Versteck zurück. Der Hund in der Sitzstellung, kann leicht am Halsband gehalten werden. Auf Befehl des Richters kommt Piqueur aus dem Versteck, und geht auf die Mittellinie zu und rennt schreiend gegen den Hund. Auf Befehl des Richters schickt der Führer seinen Hund auf den Piqueur, welcher mutig und ohne zu zögern angreifen muss. Sobald der Hund gefasst hat, darf sich der Führer auf 5 Meter zum Piqueur annähern und auf Zeichen des Richters die Befehle erteilen: „Piqueur Halt, Aus, Sitz“. Der Führer begibt sich zu seinem Hund und begleitet den Piqueur zum Richter um die „Arbeit beendet“ zu melden.

BEFEHLE: Fuss, Fass, Aus, Sitz, Fuss

FEHLER: Steht, bellt, greift nicht an oder zu früh, lässt los und greift nach, lässt nicht aus, greift am falschen Ort am Ärmel, sitzt nicht, wiederholen der Befehle.

3.11 Appell auf 3.8, 3.9, 3.10, / 20 Punkte

Die in den Texten erwähnten Fehler

3.12 Appell, 10 Punkte

Der Richter erteilt eine Note, indem er in den einzelnen Disziplinen die Appellfehler anrechnet, ausser 3.8, 3.9 und 3.10

3.13 QUALIFIKATION DES FÜHRERS 20 Punkte

Der Richter erteilt eine Note, in der er die Fehler des Führers anrechnet, sowie seine Selbstbeherrschung und seine Art, die Befehle zu erteilen.

BEWERTUNG DER KLASSE DII

	Punkte
3.1 Leinenführigkeit	20
3.2 Folgen frei	30
Vorangehen	10
Steh	10
3.3 Setzen, Legen	10
Front, Platz, Sitz, Fuss	10
Lautgeben, Fuss	10
3.4 Hochsprung mit Apport	
a) Sprung	10
b) Apport	30
3.5 Weitsprung	10
3.6 Fremdspur:	
a) Ausführung	50
b) Erfolg	35
3.7 Revier:	
a) Ausführung	30
b) Erfolg	35
3.8 Mannarbeit	
a) Revieren und Verstecke	30
b) Piqueur	40
3.9 Piqueur bewachen	40
3.10 Mutprobe	40
3.11 Appell 3.8, 3.9, 3.10	20
3.12 Appell	10
3.13 Qualifikation des Führers	20
TOTAL:	500

QUALIFIKATION

450	-	500	=	Vorzüglich	=	V
400	-	449 3/4	=	Sehr Gut	=	SG
350	-	399 3/4	=	Gut	=	G
300	-	349 3/4	=	genügend	=	g
unter		300	=	ungenügend	=	ug