

Reglemente Klasse D3

- 4. Klasse D3
- 4.1 Folgen frei bei Fuss, voran und steh
- 4.2 Legen, setzen, Front, Laut geben
- 4.3 Fremdspur
- 4.4 Revieren nach Gegenständen
- 4.5 Revieren und Verbellen
- 4.6 Piqueur bewachen
- 4.7 Fluchtversuch
- 4.8 Mutprobe
- 4.9 Appell auf 4.5, 4.6, 4.7, 4.8
- 4.10 Appell
- 4.11 Qualifikation des Führer

Bewertung
Qualifikation

4 KLASSE DIII, 600 Punkte

Bemerkung: In dieser Klasse wird ohne Leine gearbeitet, sie wird von der linken Schulter nach rechts unten umgehängt.

4.1 FOLGEN FREI BEI FUSS, VORAN UND STEH, 60 Punkte

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

BEFEHLE: Nur der Befehl "Fuss" ist beim ersten Anmarsch erlaubt. Während des Marschierens wird der Hund mindestens 10m nach vorn geschickt, dann "Fuss" zurück gerufen. Die Befehle werden vom Richter erteilt. Auf den Befehl "Hund nach vorn" 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 bleiben, stehend, während der Führer sich ungefähr 10m entfernt. Auf Befehl des Richters ruft der Führer seinen Hund "Fuss" während er weitergeht.

Diese Übung "Voran und Steh" wird zweimal durchgeführt.

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

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

4.2 LEGEN, SETZEN, FRONT, LAUT GEBEN, 40 Punkte

Der Hund sitzt neben dem linken Fuss des Führers. Auf Befehl des Richters entfernt sich der Führer auf eine Distanz von 10m, dann auf Befehl des Richters stellt er sich in Frontstellung gegenüber dem Hund. Der Hund muss auf ein einfaches Zeichen, verschieden für die drei Übungen, Platz nehmen, sich setzen und bellen. Für den Rückruf, auch durch Zeichen, muss sich der Hund auf dem kürzesten Weg zu seinem Führer begeben und sich auf den gewohnten Platz in korrekter Weise, links des Führers setzen.

Diese Übung wird zwei mal ausgeführt. Das erste Mal auf Befehl des Richters, das heisst:

1. Platz / 2. Sitz / 3. gib Laut / 4. Fuss

Das zweite Mal auf ein kleines Zeichen des Richters.

BEFEHLE: ausschliesslich durch Zeichen

FEHLER: Der Hund sitzt oder liegt nicht richtig, Pfoten nicht nach vorn gestreckt, schräges Sitzen oder Liegen, bellt zu früh oder gar nicht, steht auf (auch teilweise) wenn er sitzt und bellt, ändert seine Stellung, verlässt seinen Platz, geht hinter dem Führer durch wenn er ihn zurückruft, Wiederholung der Zeichen.

4.3 FREMDSPUR, 110 Punkte

Von einem markierten Standort aus und in Abwesenheit vom Führer und Hund, zieht eine Fremdperson (Spurenläufer) eine Fährte von 1200m. Diese Spur muss mindestens 3 rechtwinklige Richtungsänderungen enthalten, mit genügend Entfernung zwischen ihnen. Drei Gegenstände Holz, Leder und Metall werden in irgendeiner Reihenfolge, auf die geraden Linien, mindestens 20m vor oder nach einem rechten Winkel gelegt. Der letzte Gegenstand muss mindestens 50m vom Piqueur liegen. Am Ende der Fährte muss der Piqueur sich verstecken bis er entdeckt wird. 60 Minuten nach Abgang des Piqueurs und auf Befehl des Richters, begeben sich der Führer und der Hund zum Abgangspunkt der Spur. Das Ansetzen bleibt dem Führer freigestellt, ohne jedoch den Abgangspunkt zu übergehen, 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 entdeckt hat, muss der Führer halten und seine Leine loslassen; der Hund muss die Gegenstände korrekt in Frontstellung apportieren. Sobald der Hund den Piqueur entdeckt, bellt er ihn an; der Führer führt den Piqueur zum Richter und meldet sich "Arbeit beendet".

Alle Gelände sind für die Spur erlaubt. Strassen und Bäche müssen rechtwinklig überquert werden. Ein zweites Mal ansetzen ist nicht gestattet.

Masse der Gegenstände: Holz und Metall 8 x 2cm, Leder 8 x 2 x 0,3cm

BEFEHLE: Such / Apport, Front, Sitz, Aus, Fuss, Fertig, 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 an, wenn der Hund einen Gegenstand gefunden hat. Bellt den Piqueur zu früh oder gar nicht an. Der Führer gibt dem Hund den Befehl zu bellen; zu oft wiederholte Befehle.

4.4 REVIEREN NACH GEGENSTÄNDEN, 90 Punkte

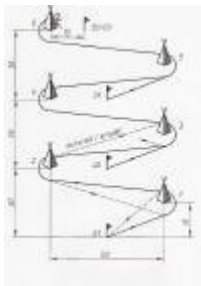
Der Hund muss innerhalb 10 Min. 3 Gegenstände finden, Holz, Metall 8 x 2cm, Leder 8 x 2 x 0,3cm auf einem Wiesengelände 50 x 50m (zu hohes oder frisch geschnittenes Gras ist verboten). Der Hund muss schnell und systematisch auf dem abgesteckten Gelände revieren. Die Arbeit darf nicht vor der vorgeschriebenen Zeit von 10 Minuten beendet werden, auch wenn alle Gegenstände gefunden worden sind. Jeder Hund bekommt ein eigenes Gelände für sein Revier. Das Vorbeigehen des Hundes hinter dem Führer wird bestraft sowie das Zurückkehren auf dem schon durchgesuchten Gelände. 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 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 Handzeichen 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.

4.5 Revieren und Verbellen, 90 Punkte

Der Führer meldet sich mit seinem Hund ohne Leine in der Mitte des Areals, 15 Meter vor dem 1. Versteck an. Der Piqueur befindet sich im 6. Versteck. Auf Befehl des Richters wird der Hund auf das 1. Versteck los geschickt, das er zielstrebig von links oder rechts umlaufen muss. Der Führer bewegt sich auf der Mittellinie die er nicht mehr als 2 Meter beidseitig verlassen darf. Hat der Hund den Seitenschlag ausgeführt, ruft der Führer den Hund zurück und schickt ihn auf das nächste Versteck los. 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 des Piqueurs 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, unwachsam, sitzt nicht, der Führer verlässt die Mittellinie um mehr als 2 Meter seitwärts, Wiederholung der Befehle.

4.6 Piqueur bewachen, 50 Punkte

Auf Befehl des Richters unternimmt der Piqueur zwei Fluchtversuche. Der Hund muss bei beiden Fluchtversuchen sofort angreifen, und auf das durch den Richter befohlene Stillstehen des Piqueurs auslassen und sich setzen. Nach dem zweiten Fluchtversuch und auf Befehl des Richters begibt sich der Führer 5 Meter vor den Piqueur und ruft den Hund bei Fuss.

BEFEHLE: Aufpassen, bei Fuss.

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

4.7 Fluchtversuch, 40 Punkte

Auf Befehl des Richters geht der Piqueur auf die Mittellinie zu. Auf Befehl des Richters folgt ihm der Führer auf einer Distanz von 5 Metern. Nach einer Richtungsänderung und auf Befehl des Richters unternimmt der Piqueur einen Fluchtversuch. Sobald dieser Versuch stattfindet schickt der Führer seinen Hund zum Angriff. Während dem Angriff muss der Führer stehen bleiben. Sobald der Hund gefasst hat darf sich der Führer auf 5 Meter zum Piqueur annähern und auf Befehl des Richters den Befehl „Piqueur halt, Aus, Sitz“ erteilen. Anschliessend ruft der Führer seine Hund bei Fuss.

BEFEHLE: Fuss, Fass, Piqueur halt, Aus, Sitz, Fuss.

FEHLER: Sprung nach vorn oder seitwärts, zurückbleiben, fasst nicht, fasst zu früh, loslassen und nachfassen, nicht auslassen, fasst anderswo als in den Ärmel , keine Sitzstellung, Wiederholung der Befehle.

4.8 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, darf nicht gehalten werden. Auf Befehl des Richters kommt der Piqueur aus dem Versteck, geht auf die Mittellinie zu und rennt schreiend gegen den Hund. Auf Befehl des Richters schickt der Führer seinen Hund auf den Piqueur. Der Hund muss mutig und ohne zu zögern angreifen. Sobald der Hund gefasst hat, darf sich der Führer auf 5 Meter zum Piqueur annähern und auf Zeichen des Richters den Befehl: „Piqueur Halt, Aus, Sitz“ erteilen. 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: Bellt zu früh, steht, fasst nicht, fasst zu früh, loslassen und nachfassen, nicht Auslassen, fasst anderswo als in den Ärmel, keine Sitzstellung, Wiederholung der Befehle.

4.9 Appell auf 4.5, 4.6, 4.7, 4.8 / 20 Punkte

Erwähnte Fehler in den Texten.

4.10 Appell, 20 Punkte

FEHLER: Der Richter erteilt eine Note, indem er in den einzelnen Disziplinen die Appellfehler anrechnet. Ausser 4.5, 4.6, 4.7, 4.8

4.11 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 DIII

	Punkte
4.1 Folgen frei	40
Vorangehen	10
Stehen	10
4.2 Setzen, Legen	20
Lautgeben	20
4.3 Fremdspur:	
a) Ausführung	60
b) Erfolg	50
4.4 Revier:	
a) Ausführung	60
b) Erfolg	50
4.5 Mannarbeit	
a) Revieren und Verstecke	45
b) Piqueur	45
4.6 Piqueur bewachen	50
4.7 Fluchtversuch	40
4.8 Mutprobe	40
4.9 Appell auf 4.5, 4.6, 4.7, 4.8	20
4.10 Appell	20
4.11 Qualifikation des Führers	20
 TOTAL:	 600

QUALIFIKATION

540	- 600	=	Vorzüglich	=	V
480	- 539 3/4	=	Sehr Gut	=	SG
420	- 479 3/4	=	Gut	=	G
360	- 419 3/4	=	genügend	=	g
unter	360	=	ungenügend	=	ug