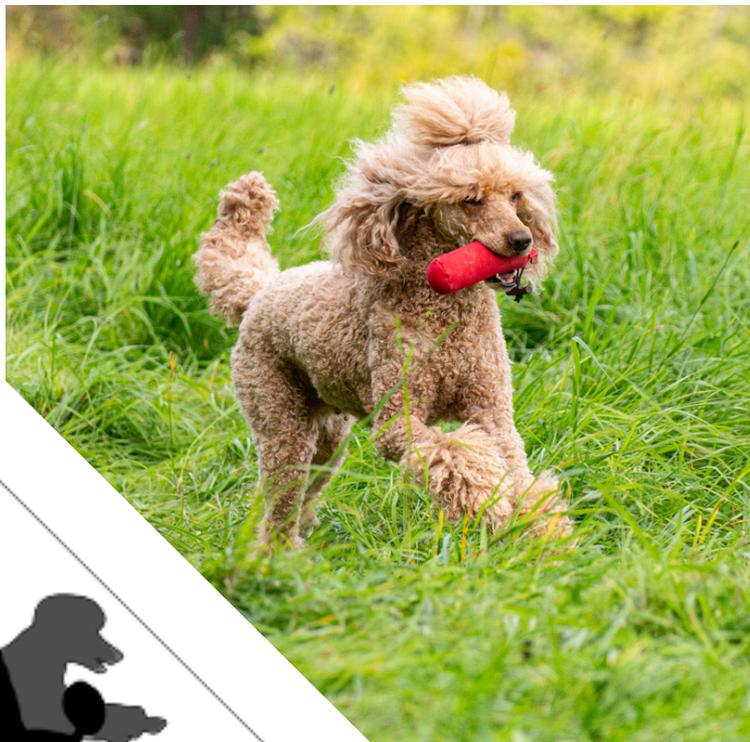
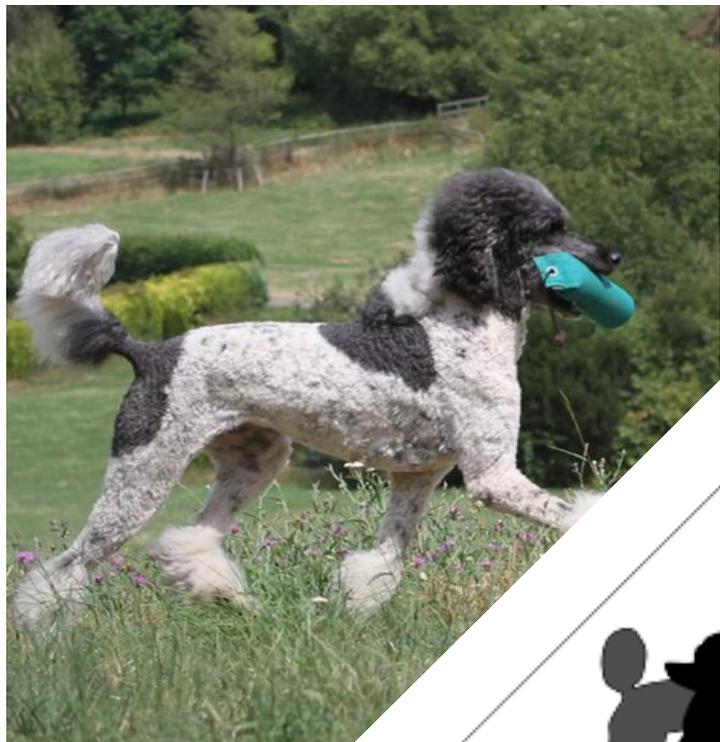


# DUMMYPRÜFUNGSORDNUNG FÜR PUDEL



des Allgemeinen Deutschen Pudelclub e.V.

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Allgemeine Bestimmungen .....	1
3. Teilnahmebedingungen.....	3
4. Startvoraussetzungen .....	4
5. Richter und Prüfungsleitung.....	4
6. Durchführungsbestimmungen .....	5
7. Klassenvoraussetzungen .....	6
8. Leistungsbewertung und Prädikatsvergabe.....	7
9. Bewertungsübersicht .....	8
10. Prüfungsaufgaben .....	10

# 1. Einleitung

Die Dummyprüfung für Pudel (DP/P) und der Working Test (DP/P WT) soll sportlich und jagdlich interessierten Pudelbesitzern einen Anreiz bieten, ihre Hunde in ihrer ursprünglichen Arbeitsweise und ihren Anlagen entsprechend zu fördern und auszubilden. So sollte die allgemeine Wesensfestigkeit, Ausgeglichenheit und Arbeitsfreude, Apportier- und Suchfreudigkeit, der Gehorsam, die Lenkbarkeit und das weiche Maul des Pudels gesehen und beurteilt werden können.

Dummyprüfungen und Working Tests im ADP werden in 3 Leistungsklassen durchgeführt:

- Beginner
- Novice
- Open

Anhand von jagdlich simulierten Situationen in der jeweiligen Klasse soll die Möglichkeit bestehen, sich mit anderen Pudelbegeisterten zu treffen und einen ausgeglichenen, arbeitsfreudigen und wesensfesten Pudel zu sehen.

Es handelt sich dabei um Arbeitsprüfungen des Allgemeinen Deutschen Pudelclubs e.V. Sie sind keine jagdlichen Prüfungen. Ihr Bestehen berechtigt nicht zur Meldung in der Gebrauchshundeklasse bei nationalen und internationalen Turnieren oder Ausstellungen.

Als Arbeitsprüfungen werden Dummyprüfungen mit vorgegebenen Aufgaben und Workingtests mit frei gestalteten- und kombinierbaren Aufgaben angeboten.

Die Aufgaben bei Workingtests orientieren sich am Schwierigkeitsgrad der entsprechenden Dummyprüfungs-Leistungsklassen.

## 2. Allgemeine Bestimmungen

Alle Hundeführer/innen, die an einer vom Allgemeinen Deutschen Pudelclub e.V. durchgeführten Dummyprüfung oder einem Working Test teilnehmen wollen, müssen von der vorliegenden Prüfungsordnung Kenntnis haben und diese anerkennen.

Nur Hunde mit zweifelsfreier Identität werden zur Prüfung zugelassen. Eine Identitätskontrolle (Auslesen des Mikrochips) erfolgt durch den Prüfungsleiter/die Prüfungsleiterin.

Es muss eine Hundehaftpflichtversicherung bestehen.

Die Teilnehmerzahl kann vom Veranstalter in der Ausschreibung begrenzt werden, ebenso kann eine Mindestteilnehmendenzahl festgelegt werden.

Gleichzeitig mit der Anmeldung eines Hundes zur Prüfung ist das Nenngeld zu überweisen. Die Annahme der teilnehmenden Hunde erfolgt grundsätzlich in der Reihenfolge des Nenngeldeingangs.

Nach endgültiger Annahme der Anmeldung durch eine Mitteilung des Veranstalters wird das Nenngeld des Hundes nicht mehr zurückerstattet (Nenngeld ist Reugeld). Es sei denn, eine Prüfung muss aufgrund widriger Witterungsverhältnisse oder sonstiger unvorhergesehener Umstände abgesagt werden.

Der Veranstalter kann die Zahl der Hunde, die ein Hundeführer/eine Hundeführerin auf der Prüfung führen darf, beschränken.

Die Teilnahme von läufigen Hündinnen kann vom Veranstalter in der Ausschreibung untersagt werden. Starten läufige Hündinnen auf einer Dummyprüfung, so sind sie am Ende der Aufgaben zu prüfen. Hundeführer/innen und Besitzer/innen läufiger Hündinnen haben sich während des Prüfungstages abseits der Wartezonen nach Weisung der Prüfungsleitung aufzuhalten.

Die Teilnahme von läufigen Hündinnen an einem Workingtest ist nicht möglich.

Unter Verlust des Nenngeldes werden diejenigen Hunde von der Prüfung ausgeschlossen,

- dessen HF bei der Nennung wissentlich falsche Angaben gemacht haben.
- die nicht über einen Chip identifizierbar sind.
- die keine gültige Tollwutimpfung hat.
- die im Prüfungsgelände frei herumlaufen, ohne zur Prüfung aufgerufen worden zu sein.
- die zu Prüfungsbeginn oder nach Aufruf zur Prüfung nicht anwesend sind.
- läufige Hündinnen, deren HF der/dem Prüfungsleiter/in wissentlich die Hitze verschweigen.
- trüchtige Hündinnen ab vier Wochen nach dem Deckakt und säugende Hündinnen bis 12 Wochen nach der Geburt der Welpen.
- den Prüfungsablauf erheblich stören, insbesondere durch anhaltendes lautes Bellen, Jaulen und Schreien.
- die ein nicht tolerierbares aggressives Verhalten gegenüber anderen Hunden oder Menschen zeigen.

### 3. Teilnahmebedingungen

Der teilnehmende Hund

- muss augenscheinlich gesund und in der Lage sein, die Prüfung zu bewältigen.
- muss mit einem Mikrochip (Transponder) gekennzeichnet sein.
- darf keine behördlichen Auflagen (Maulkorb- oder Leinenpflicht) haben.
- es liegt im Ermessen des Prüfers/der Prüferin, zu beurteilen, ob der/die Teilnehmer/in körperlich und geistig in der Lage ist, den Hund bei der Prüfung zu führen.

Der/die Prüfer/in kann die Prüfung eines Teams ablehnen, wenn er/sie der Meinung ist, dass der/die Teilnehmer/in hierzu nicht in der Lage ist. Die gültigen Landesgesetze müssen in jedem Fall beachtet werden.

Der/die Teilnehmer/in bestätigt mit seiner/ihrer Anmeldung,

- dass der Hund einen, gemäß dem jeweiligen Landesgesetz oder Verordnung entsprechenden Impfschutz besitzt (vom Tierarzt/der Tierärztin bescheinigte Befreiungen werden anerkannt).
- dass eine gültige Haftpflichtversicherung mit ausreichender Deckung besteht.

Alle an der Prüfung teilnehmenden Personen haben den Anordnungen des Prüfungsleiters/der Prüfungsleiterin, der Helfenden und die Richter/innen umgehend Folge zu leisten. Sie dürfen den/die Hundeführer/in und den Hund nicht bei der Arbeit stören und dürfen die Richter/innen nicht bei der ordnungsgemäßen Durchprüfung der Hunde hindern. Ansonsten können sie vom Prüfungsgelände verwiesen werden.

Hundeführer/innen, die sich ungebührlich verhalten, auf ihre Hunde physisch einwirken oder deren Hunde Halsungen tragen, die dem Tierschutzgesetz zuwiderlaufen, können unter Verlust des Nenngeldes von der Prüfungsleitung oder dem Richter von der Prüfung ausgeschlossen. Der Vorfall ist zu protokollieren und an die/den Dummybeauftragte/n zu melden.

Richterentscheidungen sind unanfechtbar. Öffentliche Kritik am Richter/an der Richterin stellt einen Ausschlussgrund dar.

Für Schäden, die ein Hund während der Prüfungsveranstaltung verursacht, haftet ausschließlich der/die Besitzer/in des betreffenden Hundes gemeinsam mit der/dem Hundeführer/in. Jeder an der Prüfung teilnehmende Hund hat haftpflichtversichert zu sein. Vom Veranstalter wird keinerlei Haftung für Unfälle

beziehungsweise Verletzungen des Hundes oder Hundeführers/Hundeführerin übernommen.

## 4. Startvoraussetzungen

1. Zur Dummyprüfung „Beginner“ können alle Hunde zugelassen werden, die mindestens 12 Monate alt sind.
2. Zu der Dummyprüfungen „Novice“ können alle Hunde zugelassen werden, die am Tag der Prüfung mindestens 15 Monate alt sind.
3. Zu der Dummyprüfungen „Open“ können alle Hunde mit FCI- oder Register-Papieren zugelassen werden, die am Tag der Prüfung mindestens 18 Monate alt sind.
4. Das Bestehen einer Dummyprüfung berechtigt zur Meldung für das nächsthöhere Level.
5. Nach Bestehen einer Prüfung ist ein Wechsel in ein niedrigeres Level nicht möglich

## 5. Richter und Prüfungsleitung

Arbeitsprüfungen mit Dummies (DP/P) sowie Working Tests (ADP/P WT) dürfen abgenommen werden von Dummy-Prüfern/Richter. Für jede Prüfung ist vom Veranstalter ein/e Prüfungsleiter/in zu benennen.

Es werden nur Hunde geprüft, für die am Prüfungstag ein Leistungsheft des ADPs oder die Original- Ahnentafel vorgelegt wird.

Alle Prüfungsergebnisse werden in die vorgelegten Leistungshefte eingetragen.

## 6. Durchführungsbestimmungen

Für alle Apporte werden grüne oder orange Standard-Dummys ohne zusätzliche Bezüge, Felle, Federn etc. verwendet. Für Toy- und Zwergpudel sind weiße oder Marker-Dummys zulässig.

Jeder Prüfungsteilnehmer hat mindestens drei Dummys in guter Qualität und gekennzeichnet zur Prüfung mitzubringen. Er hat jedoch keinen Anspruch darauf, dass sein Hund mit diesen Dummys geprüft wird.

- Großpudel: Start können zwischen 250 g und 500 g Dummys wählen. Bei der Klasse Open werden Großpudel mit 500 g schweren Dummys geprüft.
- Kleinpudel: Start können zwischen 150 g und 250 g Dummys wählen. Bei der Klasse Open werden Kleinpudel mit 250 g schweren Dummys geprüft.
- Zwergpudel: Start können zwischen 85 g und 150 g Dummys wählen. Bei der Klasse Open werden Zwergpudel mit 150 g schweren Dummys geprüft.
- Toypudel werden in allen Klassen mit 85 g schweren Dummys geprüft.

Der/die Hundeführer/in gibt bei der Meldung an, mit welcher Dummygröße der Hund geprüft werden soll.

Es muss eine Moxonleine mit Zugstopp verwendet werden. Während der Aufgaben darf der Hund kein Halsband oder anderweitige Bekleidung tragen.

### Beginn und Ende des Prüfungsfachs

Die Aufgabe beginnt mit der Aufforderung des Richters/der Richterin, den Hund abzuleinen und endet, wenn der Hund angeleint ist.

Die Freigabe erfolgt durch den Richter/die Richterin und ist bei allen Startern gleich.

Bei Teamaufgaben wird die Reihenfolge vor dem Start durch Losverfahren bestimmt.

### Lockgeräusche

Als Geräusch zur Richtungsorientierung bei Markierung werden Entenlocker eingesetzt.

## Schüsse

Alle Schüsse, die nur in der Open-Klasse und mit vorheriger Ausschreibung während der Prüfung abgegeben werden, sind mit 6 mm Schreckschussmunition abzufeuern.

In der Ausschreibung der DP/P bzw. des DP/P WT muss vom Veranstalter eindeutig festgehalten werden, ob mit oder ohne Schuss geprüft werden wird.

Alle Hunde werden mit dem gleichen Geräusch geprüft. Bei allen Arbeiten, in den ein Dummy sichtbar für den Hund geworfen wird, ist ein Geräusch bzw. ist ein Schuss abzugeben, wobei der Wurf des Dummys nach Abgabe des Geräusches bzw. Schusses erfolgen muss.

## Wasserarbeit

In der Ausschreibung der DP/P oder DP/P WT ist ebenfalls vom Veranstalter anzugeben, ob ab der Klasse Open Wasserarbeit geprüft wird oder nicht. Welche Optionsaufgaben geprüft werden, ist in der Ausschreibung festzulegen. Alle Hunde einer Leistungsklasse bekommen die gleiche Aufgabe.

# 7. Klassenvoraussetzungen

## Voraussetzungen für die Beginner- und Novice Klasse

- Für den Start in der Novice-Klasse ist ein Nachweis über eine bestandene Beginner-Klasse notwendig.
- Bei Working Tests in den Klassen Beginner oder Novice ist eine bestandene Prüfung in der jeweiligen Klasse nachzuweisen.
- Hat ein Hund eine DP/P oder einen Working Test in der Novice-Klasse bestanden, darf er nicht mehr in der Beginner-Klasse starten.
- Ein Hund, der eine Dummyprüfung, oder einen Working Test (bzw. eine vergleichbare Prüfung gemäß ADP-Ordnung) in der Novice-Klasse oder höherwertig bestanden hat, darf nicht in der Beginner- oder Novice-Klasse geführt werden.

## Voraussetzungen für die Open Klasse

- Für den Start in der DP/P Open und bei Working Tests in dieser Klasse, ist eine bestandene DP/P Novice nötig oder eine vergleichbare Prüfung, gemäß ADP-Ordnung
- Hat ein Hund eine Dummyprüfung oder einen Working Test in der Open-Klasse bestanden, darf er nicht mehr in der Novice-Klasse starten.

## 8. Leistungsbewertung und Prädikatsvergabe

### Positive Eigenschaften

Eigenschaften, die der Pudel zeigen sollte und die positiv in die Bewertung der Arbeit einfließen:

- Arbeitsfreude und Initiative
- Stilvolles Arbeiten und intelligentes Ausnutzen von Wind und Gelände
- Markierfähigkeiten
- Apportierfreudigkeit (zügiges Bringen und Abgabe in die Hand des Hundeführers/der Hundeführerin)
- Ausdauer
- Lenkbarkeit und Gehorsam
- guter Nasengebrauch

### Eigenschaften, die zu Punktabzug führen:

- schlechter Gehorsam des Hundes
- lautes Verhalten des Hundeführers/der Hundeführerin bei der Arbeit seines Hundes
- übermäßiger Geländeverbrauch
- langsames Arbeiten mit wenig Initiative
- Übermäßige Abhängigkeit des Hundes von seinem Führer/seiner Führerin
- zögerliches Zurückkommen nach Finden des Dummys
- Nichtausgeben des Dummys in die Hand des Hundeführers/der Hundeführerin
- störendes, die Aufgabe oder die Arbeit eines anderen Teams betreffendes, unruhiges/lautes Verhalten des Hundes
- Lösen (Urin und Kot absetzen) im Aufgabengebiet
- Knautschen der Dummys, unruhiger Griff
- Dummys ablegen in der Beginner-Klasse (das ausschließliche Ablegen zur Griffverbesserung ist erlaubt)
- Ein erneuter Ansatz beim Einweisen (Hund wieder „an den Fuß holen“)
- Bei Aufgaben mit Wasser: zögerliche Wasserannahme und Schütteln vor Abgabe

### **Schwere Fehler, die mit einer Null bewertet werden:**

- Tauschen von Dummys
- Anfassen des Hundes durch den Hundeführer/der Hundeführerin während einer Aufgabe
- ständiges und anhaltendes Bellen und Winseln
- Verweigern des Apportes eines gefundenen Dummys (z.B. Nicht- Aufnehmen)
- Erneuter Ansatz bei Markierungen (Hund wieder „an den Fuß holen“)
- Weiterjagen mit Dummy im Fang
- Nichterfüllen der Aufgabe (z.B. Nichtfinden eines Dummys, Bringen der Dummys in der falschen Reihenfolge)
- Einspringen (der Hund verlässt vor der Freigabe durch den Richter/die Richterin seine/n Hundeführer/in)
- Dummys ablegen in der Novice- und Open-Klasse (das ausschließliche Ablegen zur Griffverbesserung ist erlaubt)
- Verweigerung, ins Wasser zu gehen und wenn erforderlich, zu schwimmen

### **Ausscheidende Fehler, die zum Prüfungsausschluss führen:**

- Aggressivität gegenüber Artgenossen oder Personen
- Physisches Einwirken auf den Hund
- Außer Kontrolle geraten, insbesondere unkontrollierbares Hetzen von Wild
- Lochen oder Eingraben der Dummys
- Hochgradige Wesensschwäche

## **9. Bewertungsübersicht**

Jede Aufgabe kann mit maximal 20 Punkten bewertet werden. Die Gesamtbewertung ergibt sich aus der Summe der Punkte für die einzelnen Prüfungsfächer.

Wird eine Aufgabe in der DP/SP Open oder im WT Open mit null Punkten abgeschlossen oder erreicht der Hund in einer der anderen Klassen nicht mehr als die Hälfte der maximalen Gesamtpunktzahl, gilt die Prüfung als nicht bestanden.

**- Beginner -**

**Erreichte Punkte (max. 80 Punkte)**

<b>Erreichte Punkte (max. 100 Punkte)</b>	<b>Prädikat</b>
<b>0 bis 50</b>	<b>Nicht bestanden</b>
<b>51 bis 64</b>	<b>Bestanden</b>
<b>65 bis 80</b>	<b>Gut</b>
<b>81 bis 90</b>	<b>Sehr gut</b>
<b>91 bis 100</b>	<b>Vorzüglich</b>

**- Novice –**

<b>Erreichte Punkte (max. 100 Punkte)</b>	<b>Prädikat</b>
<b>0 bis 50</b>	<b>Nicht bestanden</b>
<b>51 bis 64</b>	<b>Bestanden</b>
<b>65 bis 80</b>	<b>Gut</b>
<b>81 bis 90</b>	<b>Sehr gut</b>
<b>91 bis 100</b>	<b>Vorzüglich</b>

**-Open-**

<b>Erreichte Punkte (max. 100 Punkte)</b>	<b>Prädikat</b>
<b>0 bis 50</b>	<b>Nicht bestanden</b>
<b>51 bis 64</b>	<b>Bestanden</b>
<b>65 bis 80</b>	<b>Gut</b>
<b>81 bis 90</b>	<b>Sehr gut</b>
<b>91 bis 100</b>	<b>Vorzüglich</b>

## Prädikatsvergabe bei DP/P Workingtests

Bei Workingtests richtet sich die Gesamtpunktzahl nach der Anzahl der gestellten Aufgaben. Eine Verschiebung der Prädikatsgrenzen ist je nach Schwierigkeit der Aufgabenstellung durch die Richter in Abstimmung mit dem/der Prüfungsleiter/in möglich.

<b>Erreichter Punkteanteil</b>  (% der Gesamtpunkte)	<b>Prädikat</b>
<b>0 bis 50</b>	<b>Nicht bestanden</b>
<b>51 bis 64</b>	<b>Bestanden</b>
<b>65 bis 80</b>	<b>Gut</b>
<b>81 bis 90</b>	<b>Sehr gut</b>
<b>91 bis 100</b>	<b>Vorzüglich</b>

## 10. Prüfungsaufgaben

**Beginner:**

### 1. Einfachmarkierung

- Der/die Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 40 m Entfernung (Kleinpudel 30 m.; Zwerg- und Toypudel 20 m) an einem markanten Geländepunkt mit moderatem Bewuchs.
- Der Hund wird nach Anweisung des Richters/der Richterin zum Apport geschickt.

### 2. Freiverlorenen-Suche

- In einem Gebiet von ca. 15 - 20 m x 15 - 20 m werden von außen 2 - 3 Dummies nicht sichtbar von H und HF ausgelegt.
- Der Hund wird nach Freigabe des Richters/der Richterin in die Suche geschickt und soll ein Dummy apportieren. Der/die HF darf sich an der Grundlinie bewegen.

### 3. Steadyness/ Einweisen

- Der/die HF legt ein Dummy an einem markanten Geländepunkt oder Sichthilfe aus. Währenddessen wartet der Hund in beliebiger Position in einer Entfernung von mindestens 20 m.
- Der Mensch geht min 10 m an seinem Hund vorbei, ruft ihn in die Grundstellung und weist ihn auf das Dummy ein.

#### **4. Einweisen**

- Vor Start der Prüfung und vom Hund nicht sichtbar, wird ein Dummy von einem Helfer/einer Helferin an einem der drei Sichthilfen (können vom HF mitgebracht werden oder weiße Markierstäbe) ausgelegt (20 - 25 m Entfernung bei Großpudel; Kleinpudel 15 - 20 m.; Zwerg- und Toypudel 10 - 15 m).
- Vor dem Start wird dem/der HF vom Richter mitgeteilt, zu welcher Sichthilfe der Hund eingewiesen wird.
- Der Hund wird eingewiesen und apportiert das Dummy.

#### **5. Freifolge/Memory**

- Ein/e Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 50 m an einen markanten Geländepunkt.
- Das Team dreht sich um 180° und läuft in Freifolge ca. 15 m und dreht sich danach zurück.
- Der Hund wird nach Freigabe durch den Richter/die Richterin zum Dummy geschickt.

#### **Novice:**

##### **1. Einfachmarkierung mit nicht sichtbarer Fallstelle**

- Der/die Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 50 m (Kleinpudel 40 m.; Zwerg-und Toypudel 25 m) Entfernung. Die Fallstelle ist nicht sichtbar für den Hund.
- Der Hund wird nach Anweisung des Richters/der Richterin zum Apport geschickt.

##### **2. Freiverlorenen-Suche**

- In einem Gebiet von ca. 30 - 40 m x 30 - 40 m werden von einem Helfer/einer Helferin – unbemerkt vom H und HF – 6 Dummys ausgelegt.
- Der Hund wird nach Freigabe des Richters/der Richterin in die Suche geschickt und soll 2 - 3 (nach Ermessen des Richters/der Richterin) Dummys apportieren. Der/die HF darf sich an der Grundlinie bewegen.

##### **3. Markierung mit Memory und alter Fallstelle**

- Der/die HF steht mit Blickrichtung zum/zur Helfer/in. Der/die Helfer/in wirft eine Markierung an eine Sichthilfe oder einen markanten Geländepunkt.
- Der/die HF dreht sich um 180° und wirft/legt etwas 10 m einen Dummy an eine Sichthilfe oder einen markanten Geländepunkt.

- Der/die HF läuft mit seinem/ihrer unangeleiteten Hund im Fuß einen Bogen zum Startpunkt mit ca. 20 m Entfernung zur ersten Markierung. Diese Stelle bildet den Startpunkt.
- Vom Startpunkt aus wird die erste Markierung apportiert. Danach wird das zweite Dummy apportiert.

#### **4. Steadyness/Verleit-Markierung**

- An einem Startpunkt sehen zwei Teams. Es fällt in einer Entfernung von ca. 40 - 50 m (Kleinpudel 30 - 40 m; Zwerg- und Toypudel 20 - 30 m) eine Markierung.
- Beide Hunde drehen sich um 180 °. Es fällt eine 2. Markierung in einer Entfernung von ca. 40 - 50 m (Kleinpudel 30 - 40 m; Zwerg- und Toypudel 20- 30 m).
- Der Hund mit der niedrigen Losnummer startet zuerst und holt nach Anweisung des Richters/der Richterin die zuletzt geworfene Markierung.
- Beide Teams drehen sich wieder um 180 ° und der 2. Hund holt die zuerst geworfene Markierung.
- Danach tauschen die Hunde die Aufgabe.

#### **5. Beschossenes Blind mit Appell**

- An einem markantem Geländepunkt wird ein Dummy, vom Hund unbemerkt, ausgelegt. Der Punkt muss so gewählt werden, dass sich ein Helfer dort verstecken kann und mindestens 60 m vom Startpunkt entfernt sein.
- Vom Startpunkt läuft das Team los und nach ca. 15 m ertönt ein Geräusch, H und HF bleiben stehen. Nach Anweisung des Richters/der Richterin laufen H und HF noch ca. 10 m weiter. Aus der Grundstellung heraus wird das „beschossene Blind“ apportiert.

### **Open:**

#### **1. Einweisen in ein Suchengebiet**

- In einem Suchengebiet von ca. 30 - 40 m x 30 - 40 m, in dem vorher 4 - 6 Dummys ausgelegt wurden, findet ein Treiben statt.
- Der Startpunkt des Teams ist ca. 60 m vom Suchengebiet entfernt.
- Der Hund wird in das Suchengebiet eingewiesen und apportiert einen Dummy.

#### **2. Markierung/Beschossenes Blind**

- Es fällt eine Markierung in ca. 50 m Entfernung, die der Hund sofort arbeiten darf.

- Während der Hund auf dem Rückweg ist wird ein weiteres Dummy unbemerkt vom Hund, in 20 m Entfernung von der ersten Markierung, ein Dummy ausgelegt.
- Nachdem das erste Dummy gearbeitet worden ist, ertönt am Ablageort, vom nicht sichtbaren Helfer/von der nicht sichtbaren Helferin, ein Geräusch.
- Der Hund wird nach dem Geräusch über die alte Fallstelle hinweg zum 2. Dummy eingewiesen.

### 3. Markierung/Walk Up

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Vom Startpunkt gehen beide Teams in Freifolge mit dem/der Richter/in los.
- Auf ein Geräusch hin bleiben beide Teams stehen. Es wird die erste Markierung geworfen. Beide Teams setzen den Walk Up weiter.
- Nach ca. 15 Schritten erfolgt ein weiteres Geräusch in mindestens einem 90 Grad-Winkel. Beide Teams bleiben stehen und drehen sich zum Geräusch. Die Markierung fällt.
- Der Hund mit der niedrigen Losnummer arbeitet die erste Markierung. Dann holt der zweite Hund die zweite Markierung.
- Danach werden die Teams getauscht und die Aufgabe wiederholt.

### 4. Markierung/Einweisen

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Die Losnummer entscheidet über die Startposition.
- Es fällt eine Markierung ca. 70 m von der Startposition der Teams. Beide Hunde laufen ca. 15 Schritte in Richtung Markierung. Beide Teams bleiben auf Anordnung vom Richter/von der Richterin stehen.
- Der linke Hund dreht sich um 90 Grad und wird auf ein zuvor nicht sichtbar ausgelegtes Dummy eingewiesen. Das Dummy liegt an einem markanten Geländepunkt/Markierstab in ca. 20 - 30 m Entfernung.
- Danach wird vom rechten Hund die Markierung geholt.
- Danach starten die Teams erneut, wechseln nicht die Seiten, nur diesmal beginnt der rechte Hund mit dem Einweisen zur rechten Seite und der linke Hund holt die Markierung.

### 5. Markierung

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Die Losnummer entscheidet über die Startposition.
- Es fällt eine Markierung ca. 70 m von der Startposition der Teams. Beide Hunde laufen ca. 15 Schritte in Richtung Markierung. Beide Teams bleiben auf Anordnung vom Richter/von der Richterin stehen.
- Der linke Hund dreht sich um 90 Grad und wird auf ein zuvor nicht sichtbar ausgelegtes Dummy eingewiesen. Das Dummy liegt an einem markanten Geländepunkt/Markierstab in ca. 20 - 30 m Entfernung.

- Danach wird vom rechten Hund die Markierung geholt.
- Danach starten die Teams erneut, wechseln nicht die Seiten, nur diesmal beginnt der rechte Hund mit dem Einweisen zur rechten Seite und der linke Hund holt die Markierung.

## **6. Wasseraufgabe (optional)**

*Diese Aufgabe wird mit Aufgabe 5 ausgetauscht, wenn mit Wasser gearbeitet wird.*

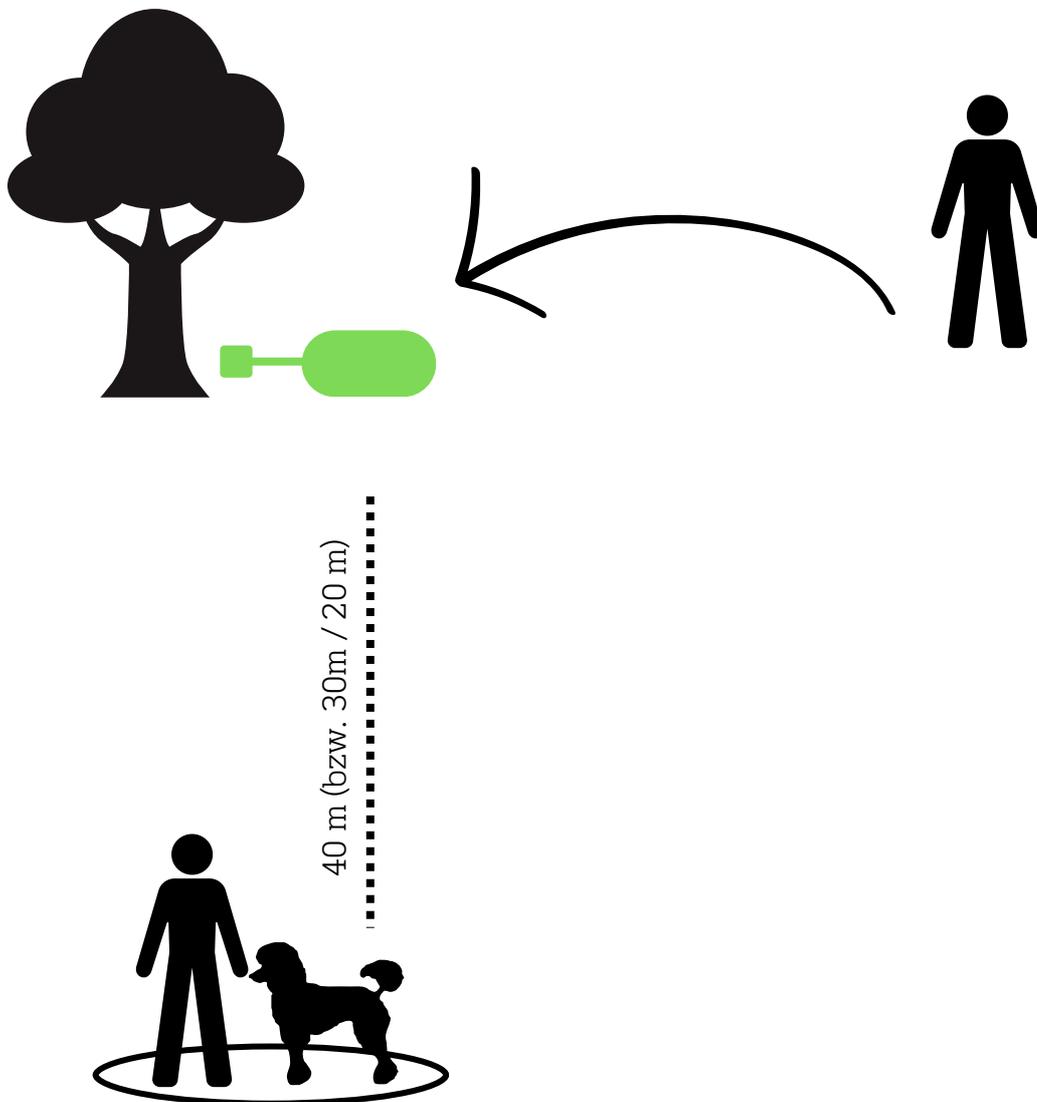
- Es fällt eine Markierung in ein Gewässer. Das Gewässer sollte so tief sein, dass der Hund schwimmen muss.
- Nach dem Fallen der Markierung dreht sich das Team um 90 Grad und holt ein zuvor ausgelegtes Dummy in ca. 30 m Entfernung.
- Im Anschluss wird die Markierung aus dem Wasser geholt.

*Bewuchs, Distanz und Gebiet werden für Toy-, Zwerg- und Kleinpudel angepasst.*



## 1. EINFACHMARKIERUNG

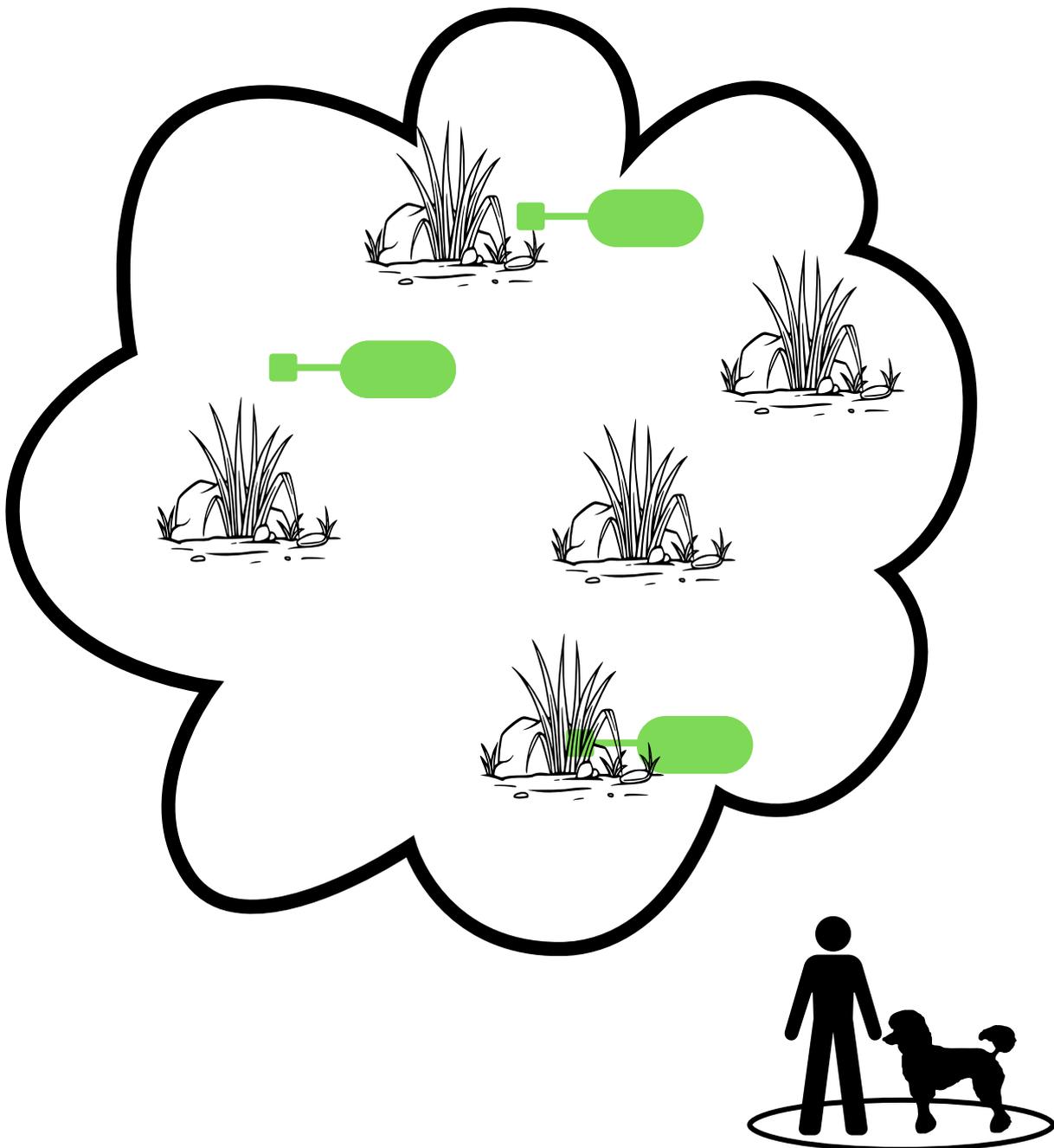
- Der/die Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 40 m Entfernung (Kleinpudel 30 m.; Zwerg- und Toypudel 20 m) an einem markanten Geländepunkt mit moderatem Bewuchs.
- Der Hund wird nach Anweisung des Richters/der Richterin zum Apport geschickt.





## 2. FREIVERLORENEN-SUCHE

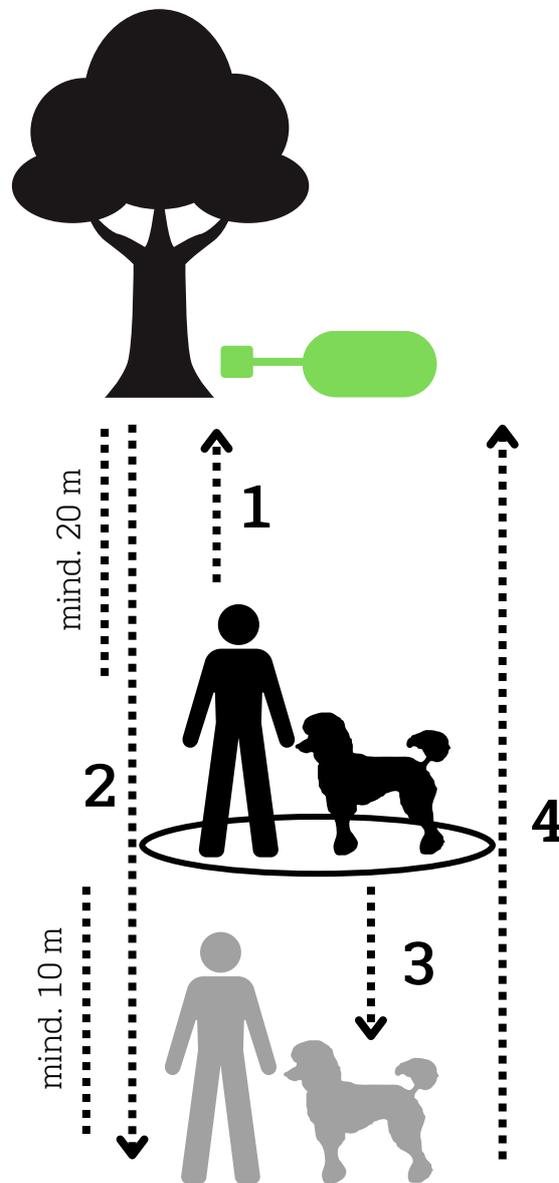
- In einem Gebiet von ca. 15 - 20 m x 15 - 20 m werden von außen 2 - 3 Dummys nicht sichtbar von H und HF ausgelegt.
- Der Hund wird nach Freigabe des Richters/der Richterin in die Suche geschickt und soll ein Dummy apportieren. Der/die HF darf sich an der Grundlinie bewegen.





## 3. STEADYNESS/ EINWEISEN

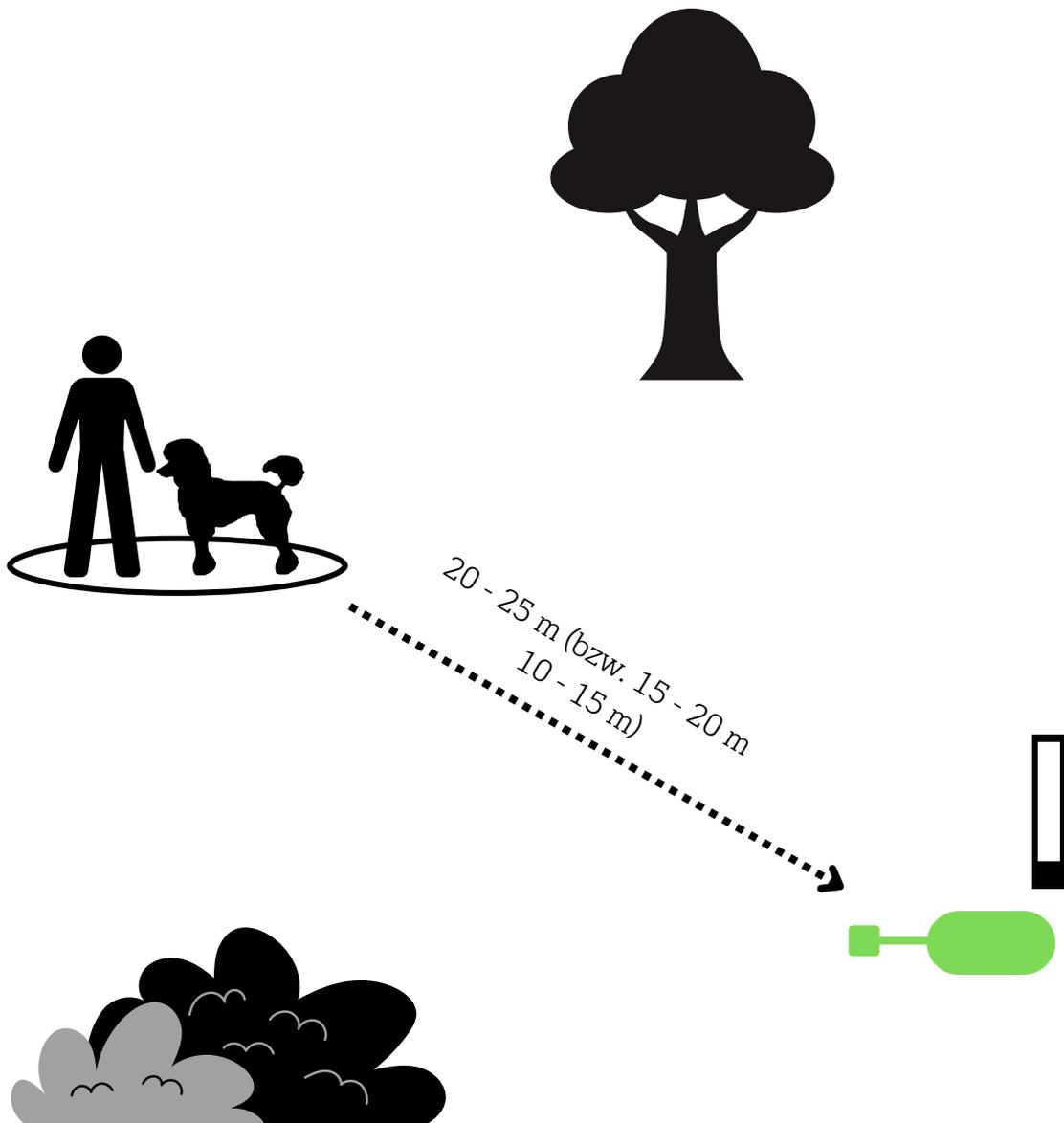
- Der/die HF legt ein Dummy an einem markanten Geländepunkt oder Sichthilfe aus. Währenddessen wartet der Hund in beliebiger Position in einer Entfernung von mindestens 20 m.
- Der Mensch geht min 10 m an seinem Hund vorbei, ruft ihn in die Grundstellung und weist ihn auf das Dummy ein.





## 4. EINWEISEN

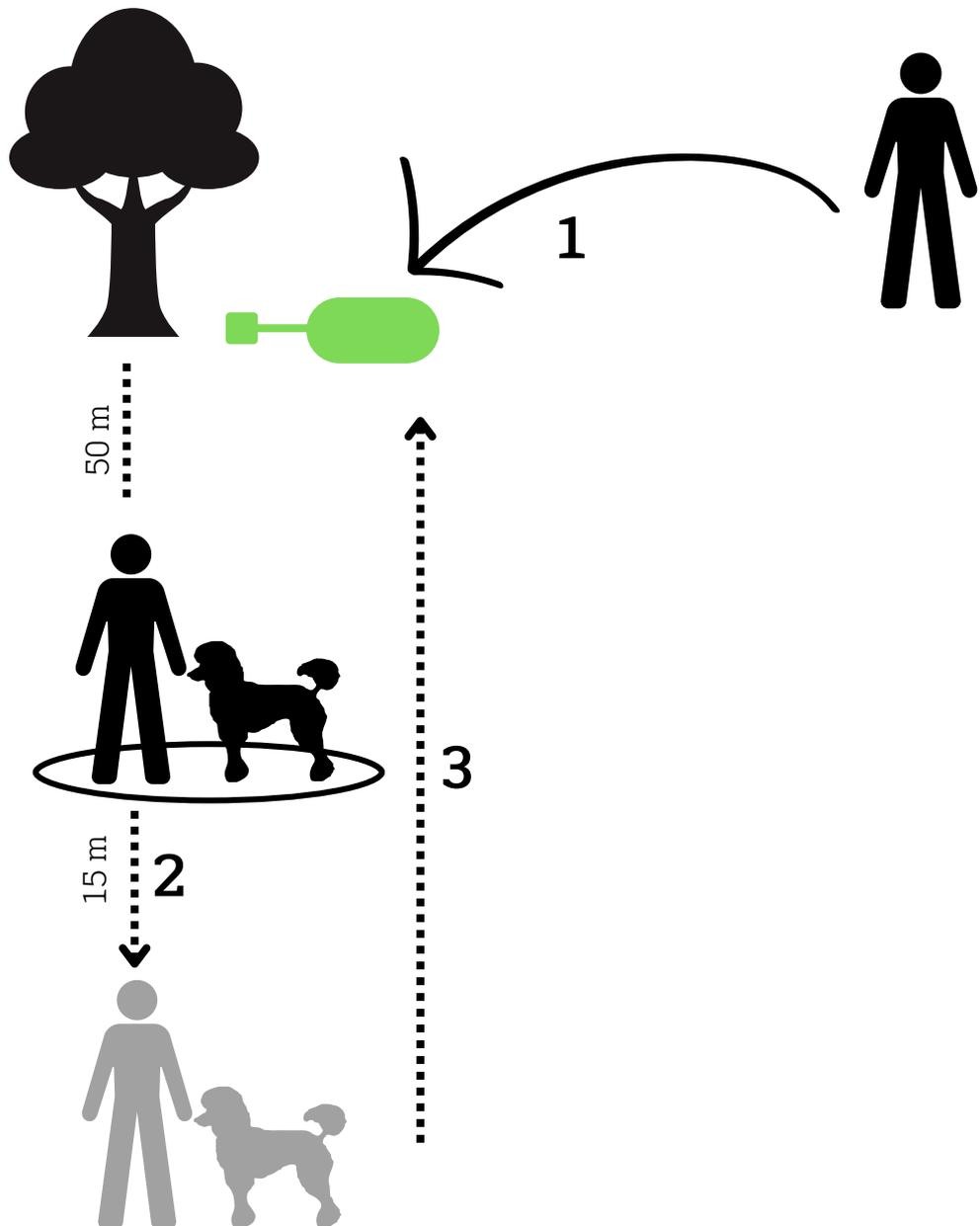
- Vor Start der Prüfung und vom Hund nicht sichtig, wird ein Dummy von einem Helfer/einer Helferin an einem der drei Sichthilfen (können vom HF mitgebracht werden oder weiße Markierstäbe) ausgelegt (20 - 25 m Entfernung bei Großpudel; Kleinpudel 15 - 20 m.; Zwerg- und Toyypudel 10 - 15 m).
- Vor dem Start wird dem/der HF vom Richter mitgeteilt, zu welcher Sichthilfe der Hund eingewiesen wird.
- Der Hund wird eingewiesen und apportiert das Dummy.





## 5. FREIFOLGE/MEMORY

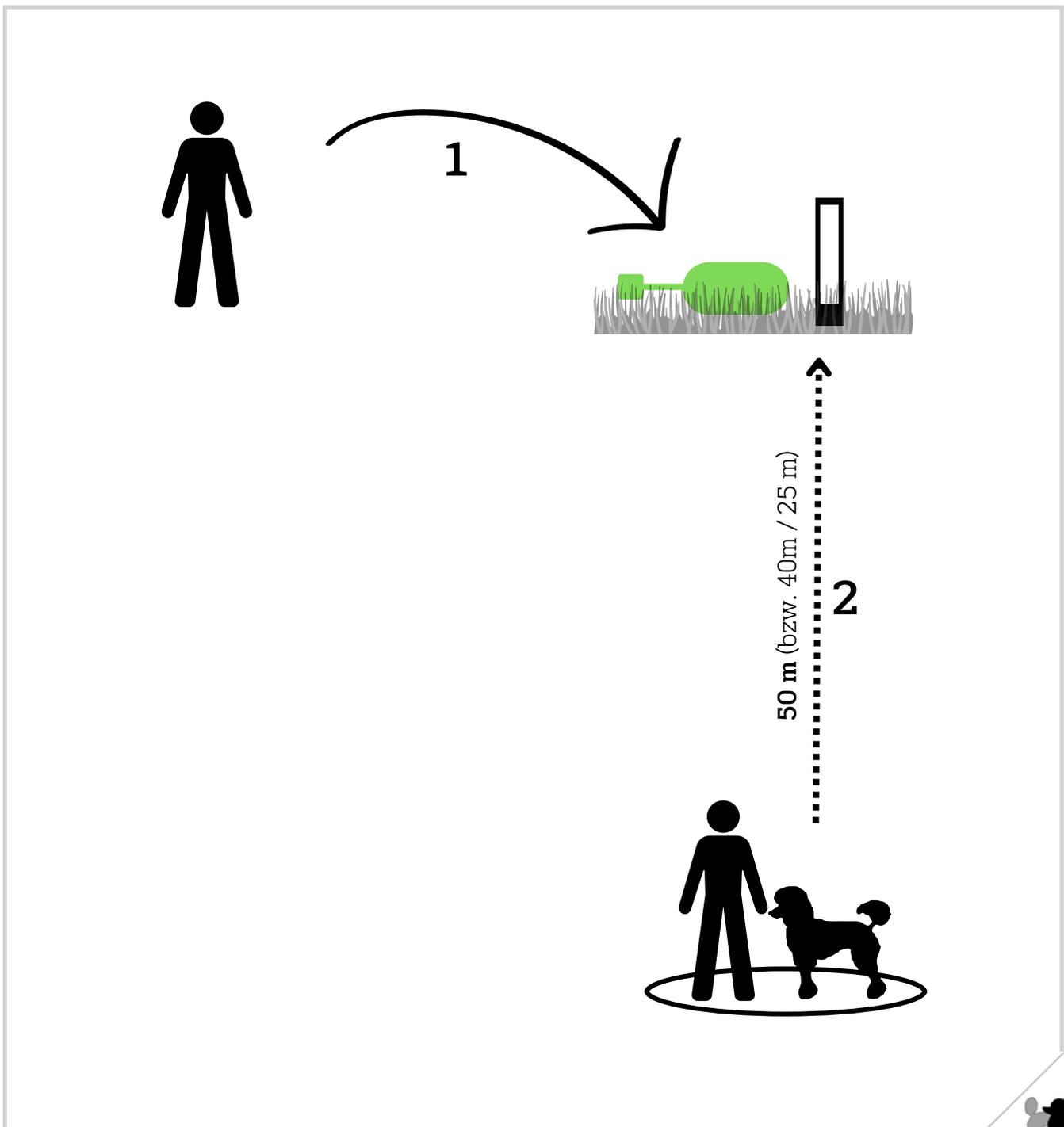
- Ein/e Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 50 m an einen markanten Geländepunkt.
- Das Team dreht sich um 180° und läuft in Freifolge ca. 15 m und dreht sich danach zurück.
- Der Hund wird nach Freigabe durch den Richter/die Richterin zum Dummy geschickt.





## 1. EINFACHMARKIERUNG MIT NICHT SICHTBARER FALLSTELLE

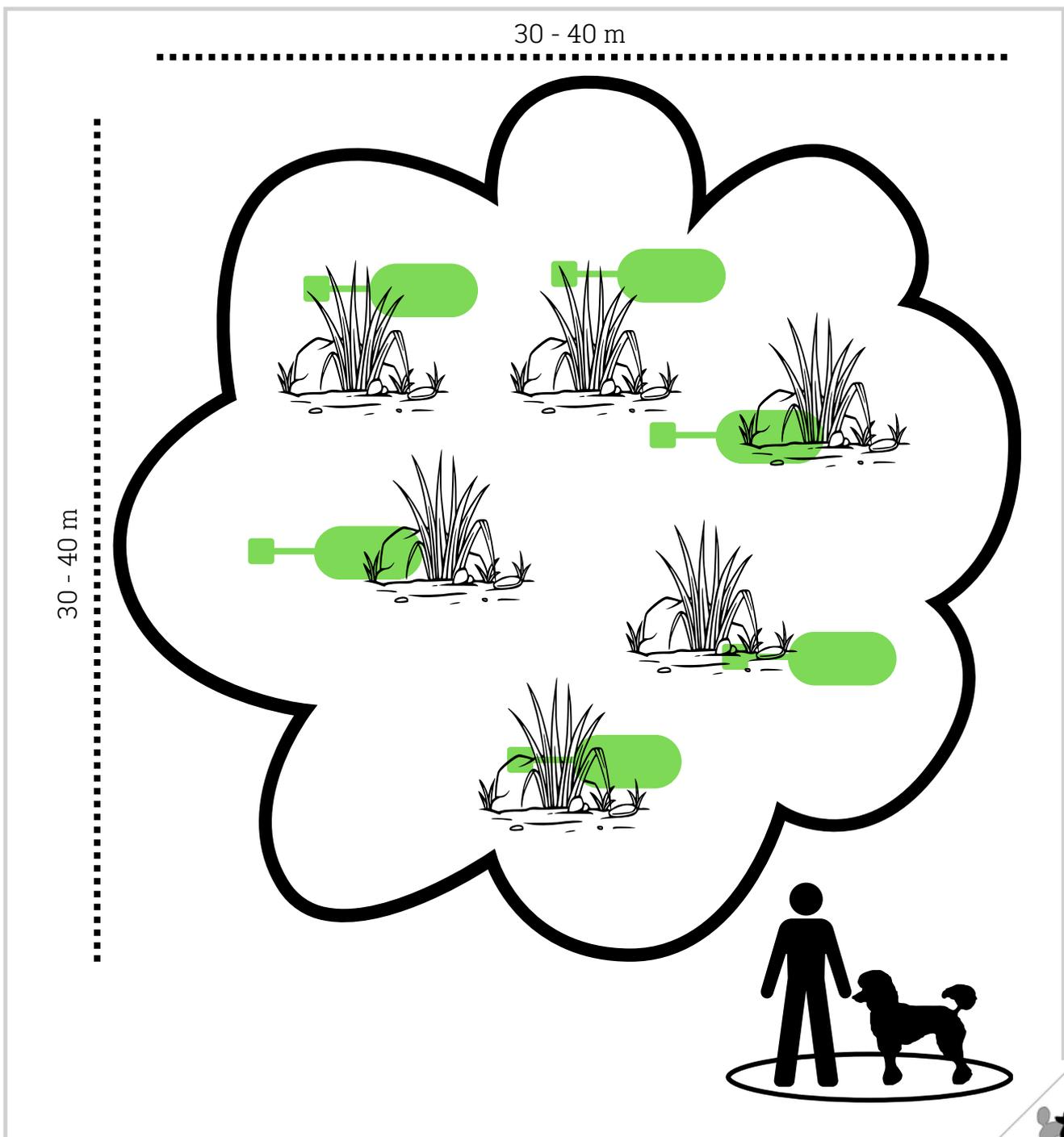
- Der/die Helfer/in wirft eine Markierung in ca. 50 m (Kleinpudel 40 m.; Zwerg- und Toypudel 25 m) Entfernung. Die Fallstelle ist nicht sichtbar für den Hund.
- Der Hund wird nach Anweisung des Richters/der Richterin zum Apport geschickt.





## 2. FREIVERLORENEN-SUCHE

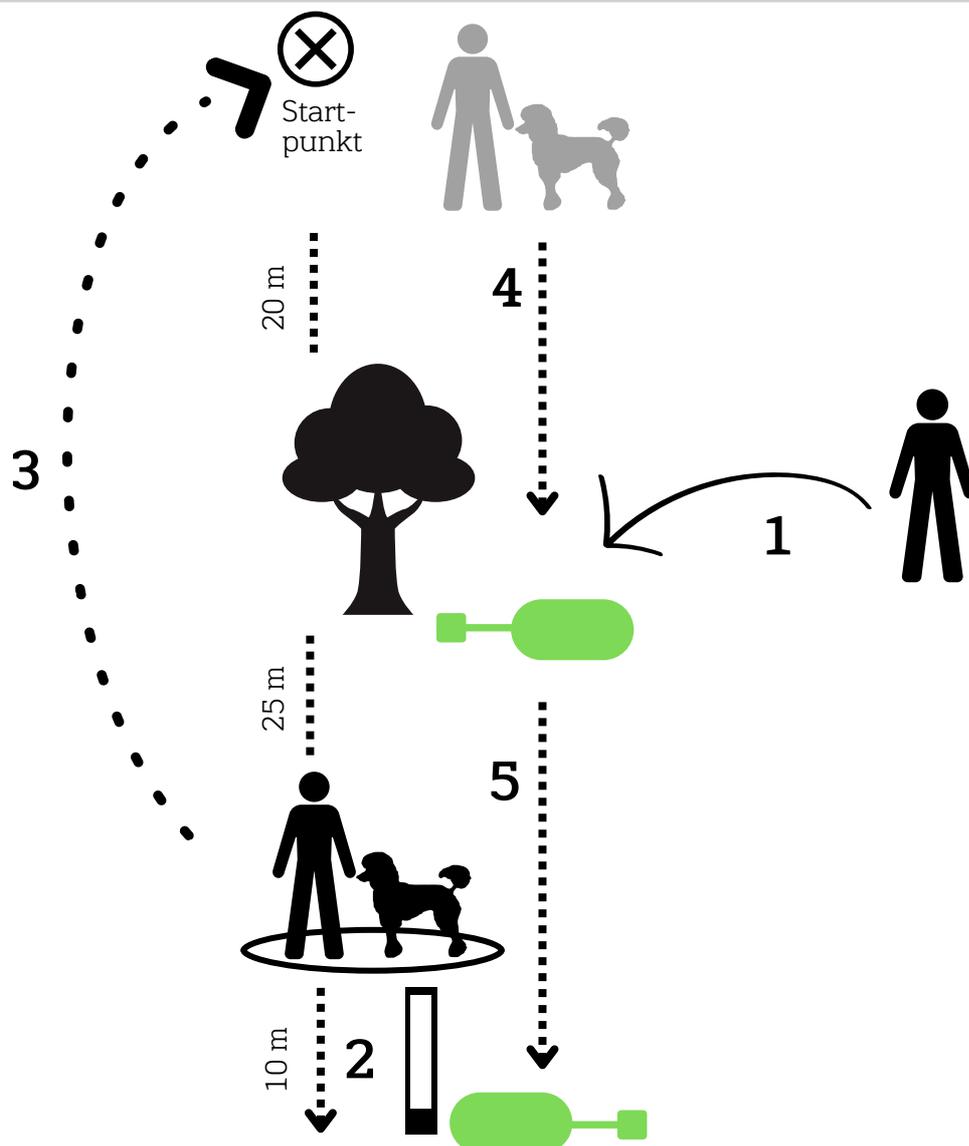
- In einem Gebiet von ca. 30 - 40 m x 30 - 40 m werden von einem Helfer/einer Helferin – unbemerkt vom H und HF – 6 Dummys ausgelegt.
- Der Hund wird nach Freigabe des Richters/der Richterin in die Suche geschickt und soll 2 - 3 (nach Ermessen des Richters/der Richterin) Dummys apportieren. Der/die HF darf sich an der Grundlinie bewegen.





## 3. MARKIERUNG MIT MEMORY UND ALTER FALLSTELLE

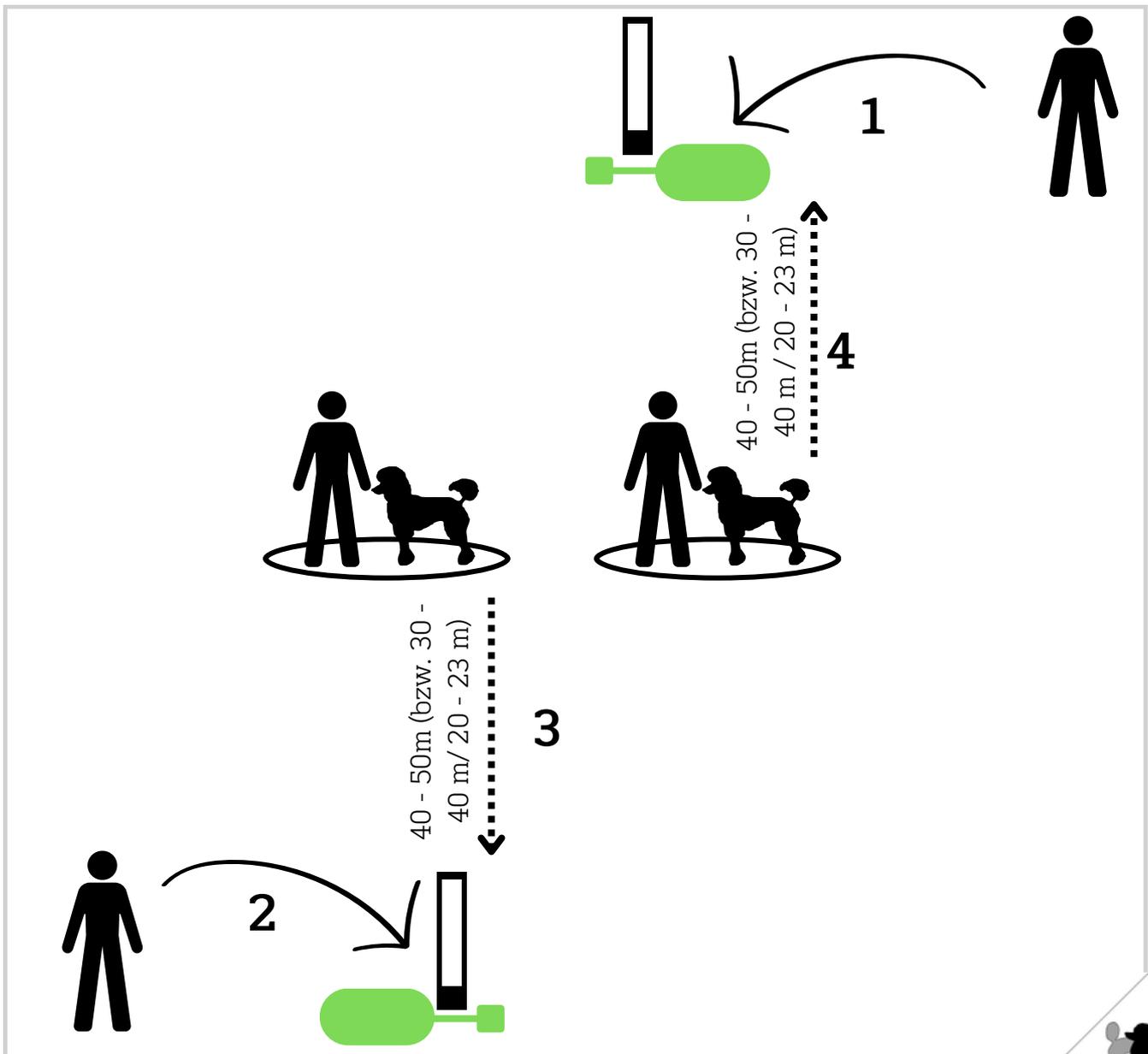
- Der/die HF steht mit Blickrichtung zum/zur Helfer/in. Der/die Helfer/in wirft eine Markierung an eine Sichthilfe oder einen markanten Geländepunkt.
- Der/die HF dreht sich um 180° und wirft/legt etwas 10 m einen Dummy an eine Sichthilfe oder einen markanten Geländepunkt.
- Der/die HF läuft mit seinem/ihrer unangeleiteten Hund im Fuß einen Bogen zum Startpunkt mit ca. 20 m Entfernung zur ersten Markierung. Diese Stelle bildet den Startpunkt.
- Vom Startpunkt aus wird die erste Markierung apportiert. Danach wird das zweite Dummy apportiert.





## 4. STEADYNESS/VERLEIT-MARKIERUNG

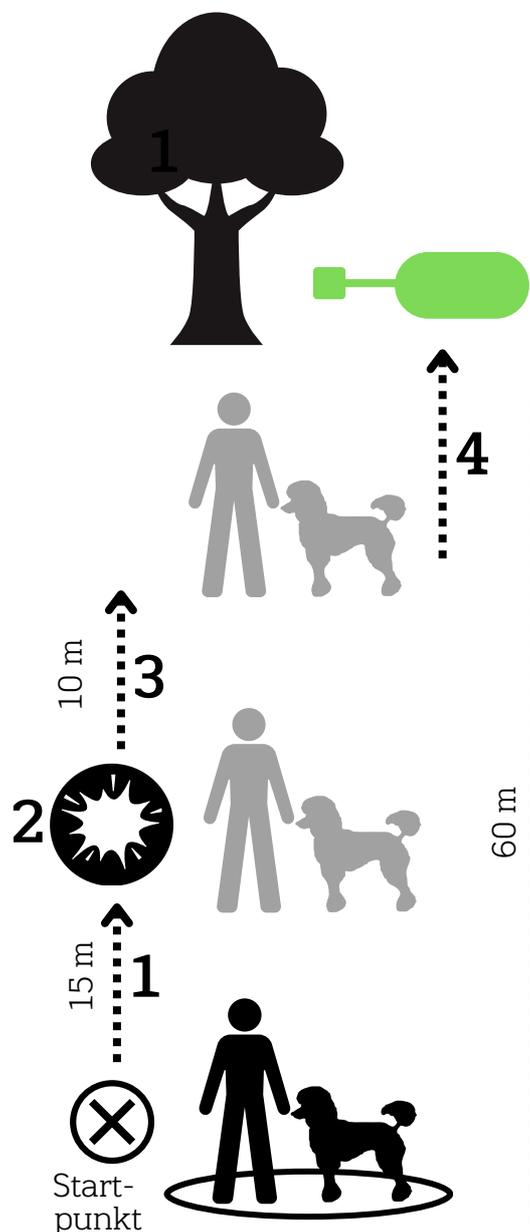
- An einem Startpunkt sehen zwei Teams. Es fällt in einer Entfernung von ca. 40 - 50 m (Kleinpudel 30 - 40 m; Zwerg- und Toypudel 20 - 30 m) eine Markierung.
- Beide Hunde drehen sich um 180°. Es fällt eine 2. Markierung in einer Entfernung von ca. 40 - 50 m (Kleinpudel 30 - 40 m; Zwerg- und Toypudel 20- 30 m).
- Der Hund mit der niedrigen Losnummer startet zuerst und holt nach Anweisung des Richters/der Richterin die zuletzt geworfene Markierung.
- Beide Teams drehen sich wieder um 180° und der 2. Hund holt die zuerst geworfene Markierung.
- Danach tauschen die Hunde die Aufgabe.





## 5. BESCHOSSENES BLIND MIT APPELL

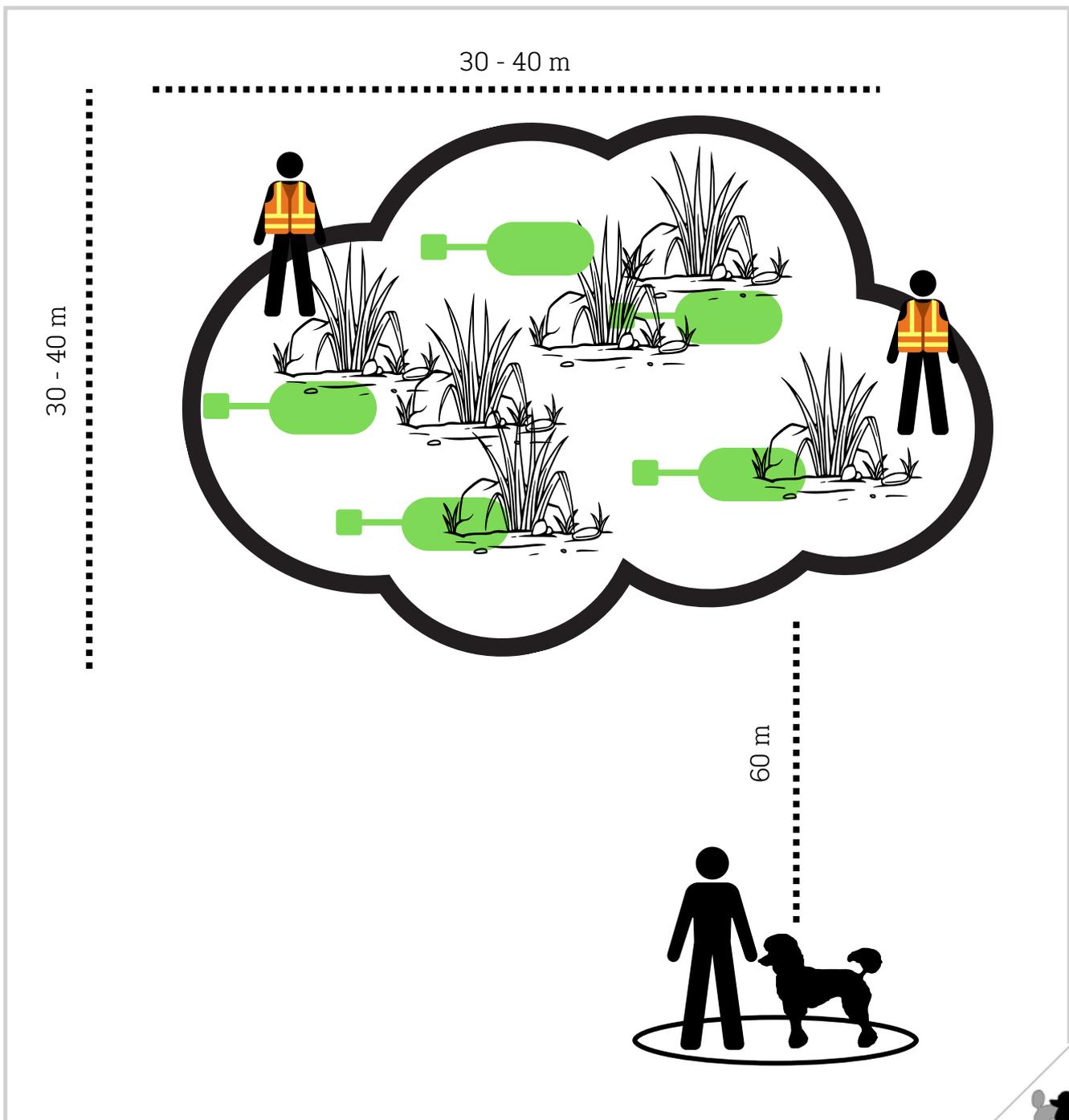
- An einem markantem Geländepunkt wird ein Dummy, vom Hund unbemerkt, ausgelegt. Der Punkt muss so gewählt werden, dass sich ein Helfer dort verstecken kann und mindestens 60 m vom Startpunkt entfernt sein.
- Vom Startpunkt läuft das Team los und nach ca. 15 m ertönt ein Geräusch, H und HF bleiben stehen. Nach Anweisung des Richters/der Richterin laufen H und HF noch ca. 10 m weiter. Aus der Grundstellung heraus wird das „beschossene Blind“ apportiert.





## 1. EINWEISEN IN EIN SUCHENGEBIET

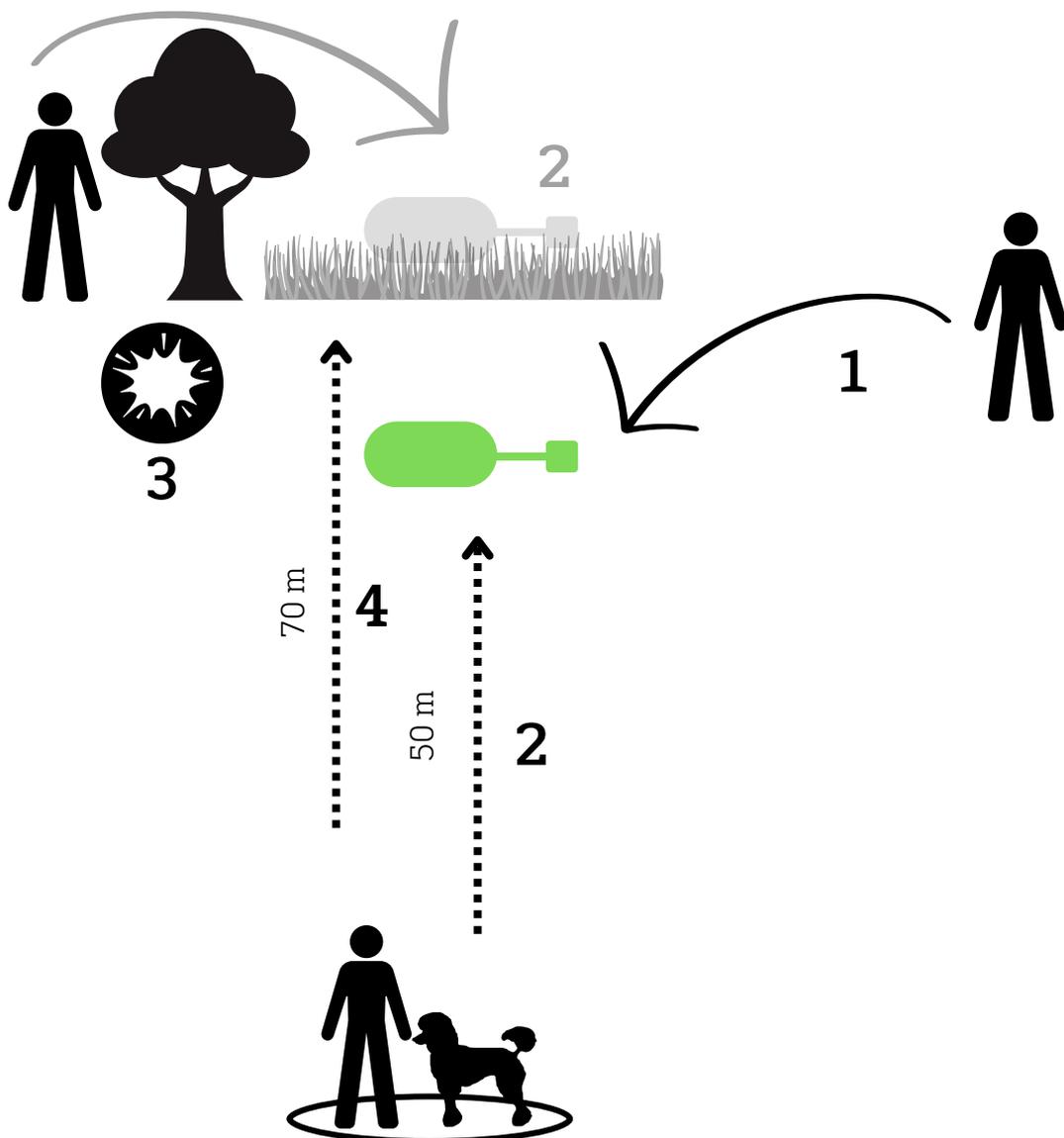
- In einem Suchengebiet von ca. 30 - 40 m x 30 - 40 m, in dem vorher 4 - 6 Dummies ausgelegt wurden, findet ein Treiben statt.
- Der Startpunkt des Teams ist ca. 60 m vom Suchengebiet entfernt.
- Der Hund wird in das Suchengebiet eingewiesen und apportiert einen Dummy.





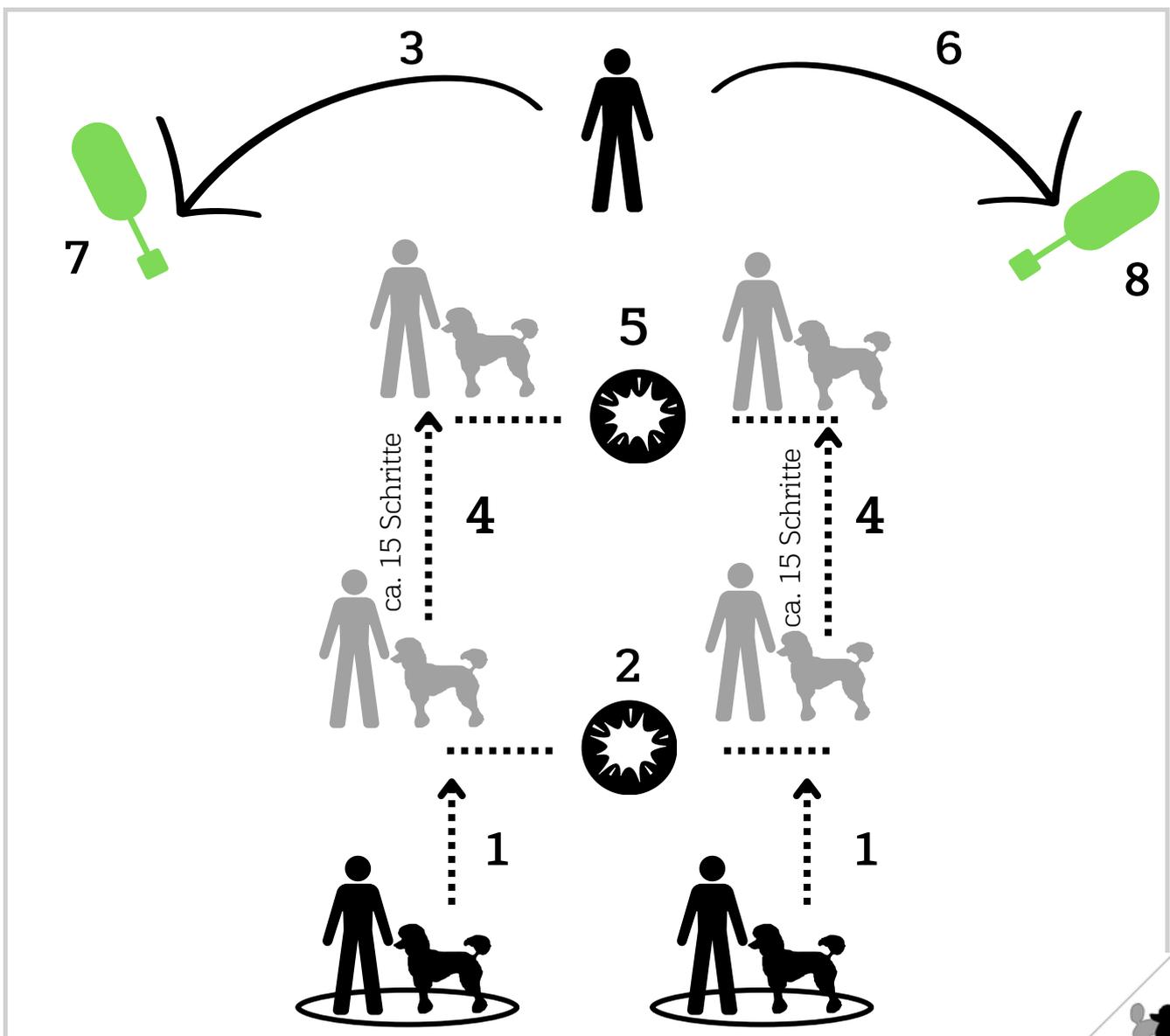
## 2. MARKIERUNG/BESCHOSSENES BLIND

- Es fällt eine Markierung in ca. 50 m Entfernung, die der Hund sofort arbeiten darf.
- Während der Hund auf dem Rückweg ist wird ein weiteres Dummy unbemerkt vom Hund, in 20 m Entfernung von der ersten Markierung, ein Dummy ausgelegt.
- Nachdem das erste Dummy gearbeitet worden ist, ertönt am Ablageort, vom nicht sichtbaren Helfer/von der nicht sichtbaren Helferin, ein Geräusch.
- Der Hund wird nach dem Geräusch über die alte Fallstelle hinweg zum 2. Dummy eingewiesen.



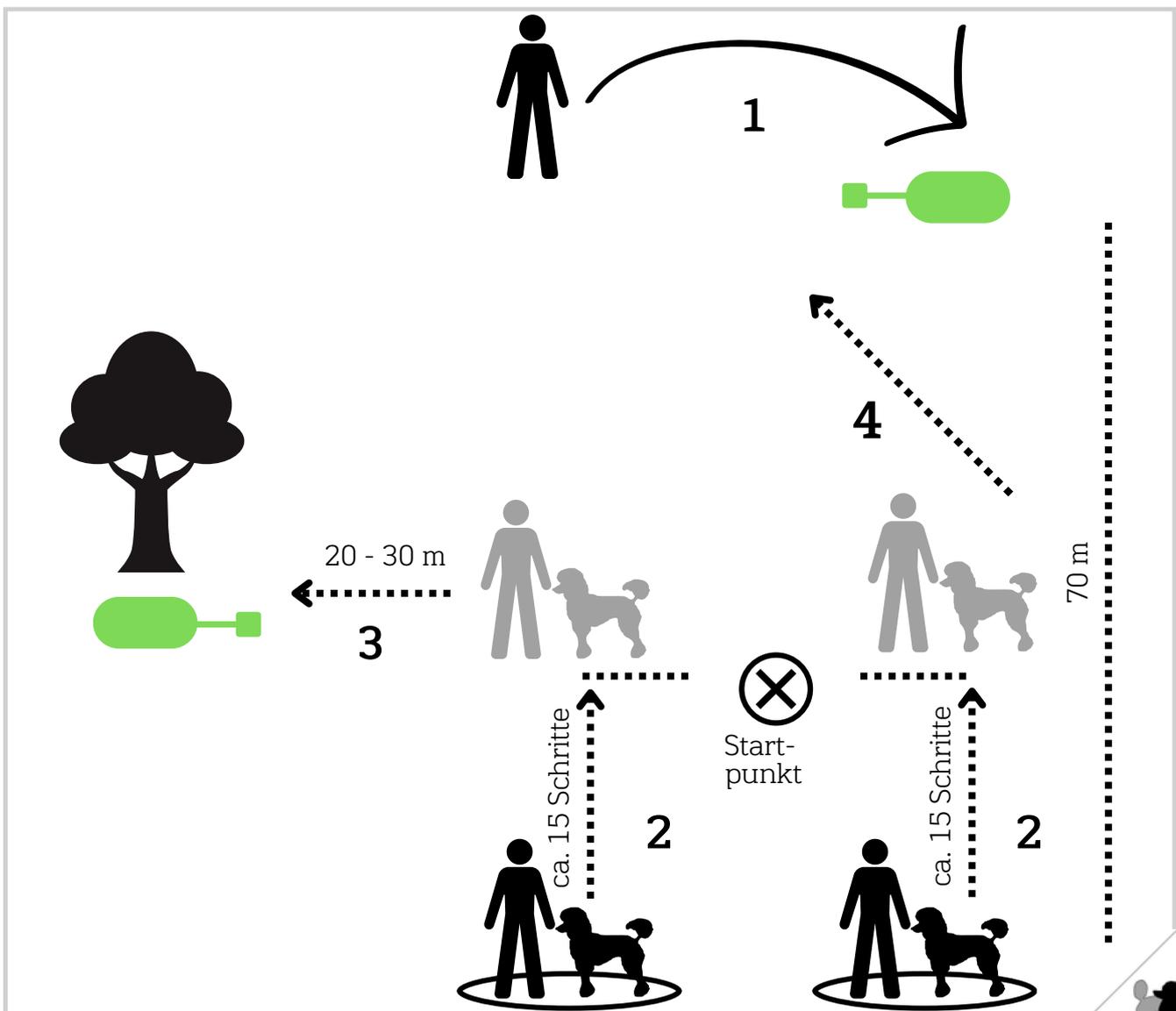
## 3. MARKIERUNG/WALK UP

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Vom Startpunkt gehen beide Teams in Freifolge mit dem/der Richter/in los.
- Auf ein Geräusch hin bleiben beide Teams stehen. Es wird die erste Markierung geworfen. Beide Teams setzen den Walk Up weiter.
- Nach ca. 15 Schritten erfolgt ein weiteres Geräusch in mindestens einem 90 Grad-Winkel. Beide Teams bleiben stehen und drehen sich zum Geräusch. Die Markierung fällt.
- Der Hund mit der niedrigen Losnummer arbeitet die erste Markierung. Dann holt der zweite Hund die zweite Markierung.
- Danach werden die Teams getauscht und die Aufgabe wiederholt.



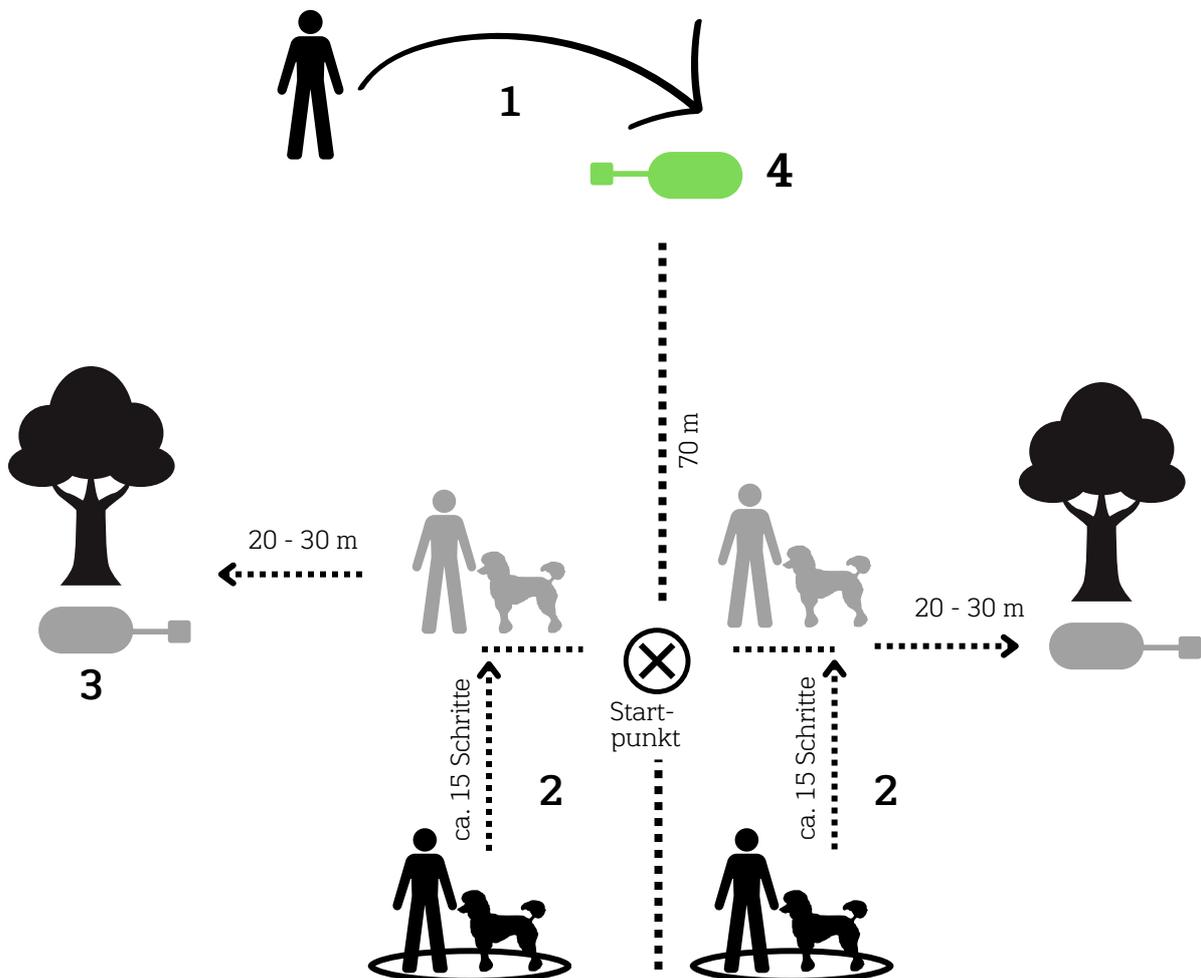
## 4. MARKIERUNG/EINWEISEN

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Die Losnummer entscheidet über die Startposition.
- Es fällt eine Markierung ca. 70 m von der Startposition der Teams. Beide Hunde laufen ca. 15 Schritte in Richtung Markierung. Beide Teams bleiben auf Anordnung vom Richter/von der Richterin stehen.
- Der linke Hund dreht sich um 90 Grad und wird auf ein zuvor nicht sichtbar ausgelegtes Dummy eingewiesen. Das Dummy liegt an einem markanten Geländepunkt/Markierstab in ca. 20 - 30 m Entfernung.
- Danach wird vom rechten Hund die Markierung geholt.
- Danach starten die Teams erneut, wechseln nicht die Seiten, nur diesmal beginnt der rechte Hund mit dem Einweisen zur rechten Seite und der linke Hund holt die Markierung.



## 4. MARKIERUNG/EINWEISEN

- Es wird mit 2 Hunden gestartet. Die Losnummer entscheidet über die Startposition.
- Es fällt eine Markierung ca. 70 m von der Startposition der Teams. Beide Hunde laufen ca. 15 Schritte in Richtung Markierung. Beide Teams bleiben auf Anordnung vom Richter/von der Richterin stehen.
- Der linke Hund dreht sich um 90 Grad und wird auf ein zuvor nicht sichtbar ausgelegtes Dummy eingewiesen. Das Dummy liegt an einem markanten Geländepunkt/Markierstab in ca. 20 - 30 m Entfernung.
- Danach wird vom rechten Hund die Markierung geholt.
- Danach starten die Teams erneut, wechseln nicht die Seiten, nur diesmal beginnt der rechte Hund mit dem Einweisen zur rechten Seite und der linke Hund holt die Markierung.



## 5. MARKIERUNG

- Eine Markierung fällt über eine Geländekante in ca. 70 - 80 m Entfernung.
- Das Team dreht sich um 180 Grad und läuft 15 Schritte in Freifolge. Danach dreht sich das Team wieder in Richtung Markierung und darf nach Freigabe vom Richter/von der RichterIn die Markierung holen. Auf dem Rückweg wird eine 2. Markierung, für den Hund sichtbar, geworfen. Nach Abgabe der 1. Markierung darf der Hund die 2. Markierung holen.

