

Schlüssel

	1	2	3	4	5
1a. KONTAKT Begrüßung	Weist Kontakt mit Knurren und/oder Beißversuch ab Nicht innerhalb des Zeitraumes ausgeführt	Vermeidet Kontakt durch Ausweichen	Akzeptiert Kontakt ohne ihn zu beantworten zieht sich nicht zurück	Nimmt selbst Kontakt auf oder beantwortet Kontaktversuch	Übertriebene Kontaktaufnahme z.B. Springen, Heulen oder Bellen
1b. KONTAKT Zusammenarbeit	Folgt trotz mehrmaliger Lockversuche nicht mit Alt. Wird hier nicht getestet	Folgt unwillig mit	Folgt mit engagiert sich aber nicht in den Prüfungsleiter	Folgt gerne mit, engagiert sich in den Prüfungsleiter	Folgt willig mit, engagiert sich übertrieben in den Prüfungsleiter z.B. springt, jault, bellt
1c. KONTAKT Hantierung	Weist durch Knurren und/oder Beißversuch ab Hantierung nicht ausgeführt	Weicht aus, zieht sich zurück oder sucht beim Führer Unterstützung	Akzeptiert Hantierung	Akzeptiert, antwortet mit Kontaktverhalten	Akzeptiert, antwortet mit übertriebenem Kontaktverhalten
2a. SPIEL 1 Spiellust	Spielt nicht	Spielt nicht, zeigt aber Interesse	Startet langsam, wird aktiv, spielt	Startet schnell, spielt aktiv	Startet sehr schnell, spielt sehr aktiv
2b. SPIEL 1 Greifen	Greift nicht	Greift nicht, schnüffelt nur am Gegenstand	Greift zweifelnd oder mit den Vorderzähnen	Greift direkt mit der ganzen Schnauze	Greift direkt, packt den Gegenstand im Vorbeilaufen
2c. SPIEL 1 Greifen und Tauziehen	Greift nicht	Greift zweifelnd, lässt los, hält zieht aber nicht selber dagegen	Greift, zieht selbst, lässt jedoch los und fasst erneut. Alt. knautscht	Greift direkt mit der ganzen Schnauze und zieht selbst bis der Prüfungsleiter loslässt	Greift direkt mit der ganzen Schnauze, zieht selbst, rückt oder schüttelt – auch im passiven Teil – bis der Prüfungsleiter loslässt.
3a. VERFOLGUNG	Startet nicht	Startet bricht aber ab	Startet oder läuft langsam. Kann schneller laufen, schließt ab	Startet mit hoher Geschwindigkeit, zielerichtet – bremst vor der Beute	Startet direkt mit hoher Geschwindigkeit, läuft an der Beute vorbei. Kann wenden.
3a. GREIFEN	Ignoriert den Gegenstand Alt. läuft nicht los	Greift nicht, schnüffelt am Gegenstand	Greift zweifelnd oder zeitverzögert	Greift direkt, lässt los	Greift direkt. Behält den Gegenstand mindestens 3 sek.
4 AKTIVITÄT	Ist nicht aufmerksam uninteressiert, passiv	Ist aufmerksam und ruhig – steht, sitzt oder liegt	Ist aufmerksam und im Wesentlichen ruhig. Einzelne Aktivitätserhöhungen	Ist aufmerksam - mit steigender Aktivität oder allmählich unruhig	Wechselt schnell zwischen Aktivitäten während des Moments Alt. unruhig während des gesamten Moments
5a. ABSTANDS SPIEL Interesse	Wird vom Helfer nicht engagiert	Kontrolle, Abbrüche kommen vor	Interessiert, folgt dem Helfer ohne Unterbrechung	Interessiert, will loslaufen, einzelne Startversuche	Sehr interessiert, will loslaufen, mehrmalige Startversuche
5b. ABSTANDSSPIEL Drohung / Aggression	Zeigt kein Drohungsverhalten	Zeigt einzelne (1-2) Drohungen im ersten Teil des Moments	Zeigt einzelne (1-2) Drohungen im ersten und zweiten Teil des Moments	Zeigt mehrere Drohungen im ersten Teil des Moments	Zeigt mehrere Drohungen im ersten und zweiten Teil des Moments
5c. ABSTANDSSPIEL Neugierde	Geht nicht bis zum Helfer	Geht vorwärts solange der Helfer an der Linie aktiv ist	Geht zum verhüllten aber sprechenden Helfer	Geht zum Helfer mit niedriger Körperhaltung und/oder Zeitverzögerung	Geht ohne Hilfe direkt zum Helfer
5d. ABSTANDSSPIEL Spiellust	Zeigt kein Interesse	Spielt nicht, zeigt aber Interesse	Spielt, greift vorsichtig, zieht aber selbst nicht	Greift, zieht selbst, kann aber loslassen und neu fassen	Greift direkt, zieht selbst, läßt nicht los
5e. ABSTANDSSPIEL Zusammenarbeit	Zeigt kein Interesse	Wird aktiv bricht aber ab	Ist mit dem Helfer aktiv solange er aktiv ist	Ist mit dem Helfer aktiv. Zeigt auch Interesse für den passiven Helfer	Fordert den passiven Helfer zu weiterem Spiel heraus
6a. ÜBERRASCHUNG Angst	Stoppt nicht oder kurzer Stopp	Duckt sich und hält an	Weicht aus ohne den Blick abzuwenden	Flieht höchstens 5 Meter	Flieht mehr als 5 Meter
6b. ÜBERRASCHUNG Drohung / Aggression	Zeigt kein Drohungsverhalten	Zeigt einzelne Drohungen	Zeigt mehrere Drohungen unter längerer Zeit	Zeigt mehrere Drohungen und einen Angriff	Zeigt Drohungen und Angriffe die ev. mit Biß abgeschlossen werden
6c. ÜBERRASCHUNG Neugierde	Geht nach vorne sobald der Overall wieder liegt Alt. Geht nicht nach vorne	Geht nach vorne wenn der Hundeführer sich hinknieit und mit dem Overall spricht sowie den Hund lockt	Geht nach vorne sobald der Führer neben dem Overall steht	Geht zum Overall sobald der Führer die halbe Strecke gegangen ist	Geht ohne Hilfe zum Overall
6d. ÜBERRASCHUNG Bleibende Angst	Keine Tempoveränderung oder Ausweichmanöver	Kleiner Umweg oder Tempoänderung bei einer der Passagen	Bogen oder Tempoveränderung bei der ersten Passage, weniger bei der zweiten	Bogen oder Tempoveränderung bei mindestens zwei Passagen ohne Verminderung	Zeigt viel Angst oder zunehmende Angst bei allen Passagen
6e. ÜBERRASCHUNG Bleibendes Interesse	Zeigt kein Interesse	Hält an, riecht oder schaut auf den Overall bei mindestens einer Passage	Hält an, riecht oder schaut auf den Overall bei mindestens zwei Passagen	Beißt oder spielt mit dem Overall, Interesse nimmt im Lauf der Zeit ab	Beißt oder spielt mit dem Overall bei zwei oder mehr Passagen
7a. GERÄUSCHEMPF. Angst	Hält nicht an oder kurzer Stopp	Duckt sich und hält an	Weicht aus ohne den Blick abzuwenden	Flieht höchstens 5 Meter	Flieht mehr als 5 Meter
7b. GERÄUSCHEMPF. Neugierde	Geht nicht nach vorne	Geht nach vorne wenn der Führer sich hinknieit und mit dem Geräusch spricht sowie den Hund lockt	Geht zum Geräusch sobald der Führer daneben steht	Geht zum Geräusch sobald der Führer die Halbe Strecke gegangen ist	Geht ohne Hilfe zum Geräusch
7c. GERÄUSCHEMPF. Bleibende Angst	Keine Tempoveränderung oder Ausweichmanöver	Kleiner Umweg oder Tempoänderung bei einer der Passagen	Bogen oder Tempoveränderung bei der ersten Passage, weniger bei der zweiten	Bogen oder Tempoveränderung bei mindestens zwei Passagen ohne Verminderung der Intensität	Zeigt viel Angst oder zunehmende Angst bei allen Passagen

7d. GERÄUSCHEMPF. Bleibende Neugierde	Zeigt kein Interesse	Hält an, riecht oder schaut auf das Geräusch bei mindestens einer Passage	Hält an, riecht oder schaut auf das Geräusch bei mindestens zwei Passagen	Beißt oder spielt mit dem Geräusch, Interesse nimmt im Lauf der Zeit ab	Beißt oder spielt mit dem Geräusch bei zwei oder mehr Passagen
8a. GESPENSTER Drohung / Aggression	Zeigt kein Drohungsverhalten	Zeigt einzelne Drohungen	Zeigt mehrere Drohungen unter längerer Zeit	Zeigt mehrere Drohungen und einen Angriff	Zeigt Drohungen und mehrere Angriffe
8b. GESPENSTER Kontrolle	Vereinzelte Kontrolle, danach kein Interesse <i>Alt. Engagiert sich nicht</i>	Schaut ab und zu auf die Gespenster	Kontrolliert und/oder reagiert auf die Gespenster, längere Pausen; z.B. beide Gespenster halbe Strecke oder ein Gespenst ganze Strecke	Kontrolliert und/oder reagiert auf beide Gespenster, kürzere Pausen	Kontrolliert und/oder reagiert auf beide Gespenster während des ganzen Moments
8c. GESPENSTER Angst	Hält sich vor oder neben dem Führer	Hält sich hauptsächlich vor oder neben dem Führer. Etwas Abstandsregulierung	Hält sich hauptsächlich vor oder neben dem Führer, wechselt zwischen Fluchtstart und Kontrolle	Hält sich hauptsächlich hinter dem Führer, wechselt zwischen Fluchtstart und Kontrolle	Zieht sich weiter als die Leinenlänge zurück oder verläßt den Platz, flieht
8d. GESPENSTER Neugierde	Geht zum Helfer sobald der Führer die Haube des Helfers abgenommen hat <i>Alt. Geht nicht nach vorne innerhalb der Zeit</i>	Geht zum Helfer sobald der Führer mit dem Helfer spricht und den Hund lockt	Geht zum Helfer sobald der Führer daneben steht	Geht zum Helfer sobald der Führer die halbe Strecke gegangen ist.	Geht ohne Hilfe zum Helfer
8e. GESPENSTER Kontaktaufnahme mit Helfer im Gespenstkostüm	Weist alle Kontaktversuche ab oder weicht aus <i>Alt. Geht nicht rechtzeitig zum Helfer</i>	Akzeptiert den Kontakt des Helfers ohne ihn zu beantworten	Beantwortet den Kontakt des Helfers	Nimmt selbst mit dem Helfer Kontakt auf	Intensives Kontaktverhalten gegenüber dem Helfer, kann z.B. springen und jaulen
9a. SPIEL 2 Spiellust	Spielt nicht	Spielt nicht, zeigt aber Interesse	Startet langsam, wird aktiv, spielt	Startet schnell, spielt aktiv	Startet sehr schnell, spielt sehr aktiv
9b. SPIEL 2 Greifen	Greift nicht	Greift nicht, riecht nur am Gegenstand	Greift zweifelnd und mit den Vorderzähnen	Greift direkt, mit der ganzen Schnauze	Greift direkt, packt den Gegenstand im Vorbeilaufen
10 SCHUSS	Zeigt keine Berührtheit, schnelle Kontrolle und dann völlig unberührt	Abnehmende Kontrolle unter Spiel / Passivität, danach unberührt	Richtet sein Interesse auf den Schützen, das Publikum oder anderes geht aber zurück zum Spiel / Passivität	Bricht das Spiel oder die Passivität ab, Konzentriert sich aufs Publikum, den Schützen oder anderes, geht nicht wieder zum Spiel / Passivität <i>Alt: Passivität</i>	Berührt, ängstlich <i>Alt. Will den Platz verlassen, flieht</i> <i>Alt. Der Führer verzichtet auf die Schüsse</i>
<small>Übersetzt durch: www.germanica.com</small>					