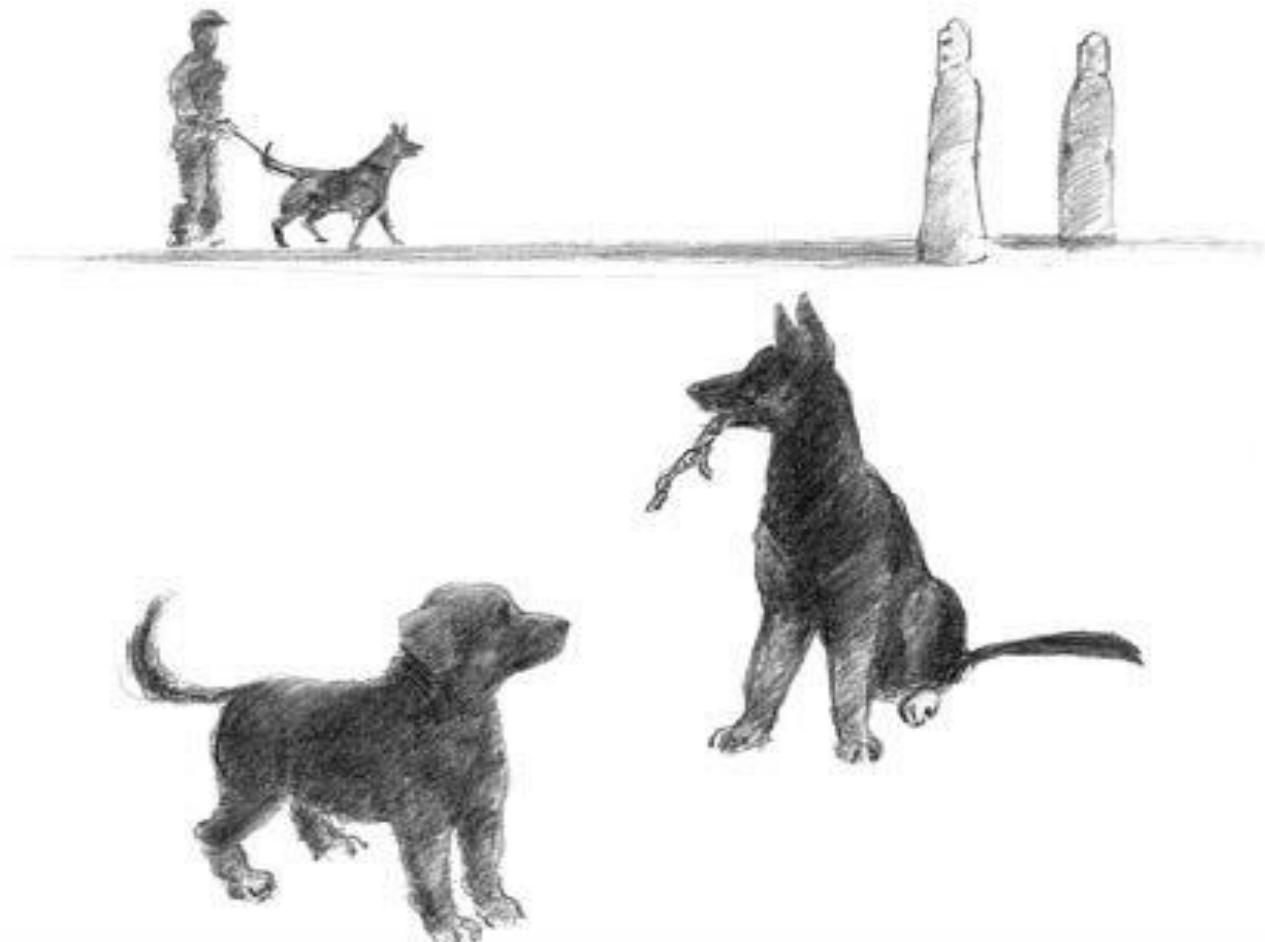


ANWEISUNGEN MENTALBESCHREIBUNG HUND



Illustrationer Nisse Boqvist

Allgemein

Teilnehmende Hunde

die zur Beschreibung kommen dürfen sich nicht z.B. direkt neben dem Klubhaus aufhalten und dadurch dem Risiko ausgesetzt werden vor der Durchführung der Beschreibung direkt mit dem Publikum oder den Funktionären in Kontakt zu kommen.

Zuschauer

Es ist wichtig, dass die Zuschauer über folgendes informiert werden:

- Der Übergang zwischen den Momenten muss schnell erfolgen und darf nicht unnötigerweise verzögert werden.
- Während der Beschreibung müssen Handys abgeschaltet werden.
- Das Publikum muss stillstehen wenn der Hund zu den einzelnen Momenten kommt sowie während des Verlaufs des Moments.
- Personen die die Beschreibung filmen wollen wird ein geeigneter Platz angeboten
- Personen die einen Kinderwagen mitnehmen wollen werden über das Aussehen des Geländes informiert.

Am Testtag

- die Bahn muss in geeignetem Gelände liegen und rechtzeitig fertig sein, d.h. 30 Minuten vor dem ersten Hund.
- die Helfer müssen ihre Aufgaben kennen und sind für ihr/ihre Moment/e verantwortlich.
- Vor dem ersten Hund erhält der Beschreiber die Möglichkeit zusammen mit dem Testleiter die Bahn zu besichtigen.
- Eine Information über die Schüsse sollte vor Ort gegeben werden.

Beschreibung im Sommer

Die Führer werden immer daran erinnert Wasser für ihre Hunde mitzunehmen. Das muss im Memo stehen.

Beschreibung im Winter

Es ist sehr wichtig dass auch im Winter Beschreibungen durchgeführt werden damit die Gelegenheiten gleichmäßiger über das Jahr verteilt werden können.

Wenn Beschreibungen im Winter durchgeführt werden muss jedoch folgendes beachtet werden: Die Vorbereitungen müssen vor dem Gefrieren der Unterlage erfolgen, d.h. die Vorbereitungen für das *Verfolgen und Greifen* z.B. Gruben in der Erde. Regelmäßige Schneeräumung auf den Transportwegen.

Schneetiefe und Temperatur darf nicht so sein dass die Durchführung der Prüfungen betroffen sind. Berücksichtigt werden müssen auch die Figuranten gegeben werden. Es wird daher empfohlen dass die Tests nicht im Tiefschnee oder bitter kalt durchgeführt werden.

Beachten Sie dass der Umhang (Abstandsspiel) und die Stoffstücke beim *Verfolgen und Greifen* sich vom Schnee unterscheiden müssen, d.h. sie müssen dunkel sein.

DURCHFÜHRUNG

Der Testleiter muss:

- alle Funktionäre einweisen und kontrollieren dass sie an Ort und Stelle sind.
 - bei Bedarf zusätzliche Helfer benennen die sich um das Publikum kümmern.
 - mindestens 10 m vor dem Ausgangspunkt die Hundeführer über die Durchführung des nächsten Moments informieren. Das erfolgt während sich der Hundeführer und der Hund bewegen, am besten während des Gangs zwischen den Momenten (Ausnahme: Moment 1 bei dem Funktionäre den Hundeführer informieren).
 - kontrollieren dass die Zeit zwischen dem Ende des einen und dem Beginn des nächsten Moments mindestens zwei Minuten beträgt.
 - kontrollieren dass in den Situationen, in denen der Hund angeleint sein muss, ein nicht würgendes Halsband/kette verwendet wird.
 - eine Leine mit der richtigen Länge zur Verfügung stellen (ca. 1,8 Meter).
 - kontrollieren dass bei jedem Moment, die eine Nachkontrolle umfasst, eine gerade und flache Strecke im großen und Ganzen 10 m vor und nach dem Objekt liegt.
- Bei allen Testmomenten die eine Zeitkontrolle erfordern soll eine Stopuhr benutzt werden.

Kennzeichnung

Im Zusammenhang mit der Beschreibung muss der Hundeführer dem Veranstalter die Kennzeichnungsnummer seines Hundes vorzeigen. Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass die Kontrolle in direktem Zusammenhang mit der Beschreibung erfolgt, d.h. ehe das Gespann die Bahn betritt.

Jedes Moment (Reizsituation) umfasst drei Teile:

1. Die Weckung

Jede Reizsituation muss für alle Hunde gleich begonnen werden. Wenn ein Hund wenig oder kein Interesse zeigt, darf der Test nicht verändert werden um den Hund aktiver zu machen.

2. Das Handlungsprogramm

Die Reizsituationen, die die Handlungen auslösen, müssen für alle Hunde das gleiche Aussehen und die gleiche Stärke haben.

3. Der Abschluss – Neugierde und bleibende Angst

Der Abschluss muss so durchgeführt werden dass er nicht zu einer erneuten Reizsituation wird. Der Testleiter oder der Hundeführer dürfen z.B. nicht am Objekt ziehen und der Helfer darf sich nicht im falschen Augenblick bewegen.

Für den Hund hat der Zeitfaktor große Bedeutung, deshalb müssen erleichternde Maßnahmen in jeder Sequenz im Abstand von ca. 15 Sekunden erfolgen.

Der Abschluss – Neugierde und bleibende Angst.

1. Der Hundeführer ist passiv, der Hund darf ohne Hilfe untersuchen.
2. Etwas Hilfe vom Führer der die halbe Strecke zum Objekt geht.

3. Der Führer steht neben dem Objekt.
4. Der Führer spricht mit dem Helfer oder dem Objekt und lockt den Hund wenn er sich nicht unmittelbar neben dem Führer befindet.
5. Der Führer hilft ev. dem Helfer seine Verkleidung abzulegen.
6. Wenn der Hund Kontakt aufgenommen hat wird er angeleint und die Nachkontrolle beginnt. Unbeachtet ob der Kontakt sehr schnell war, darf er nicht zu weiteren Untersuchungen gezwungen werden. Ein Hund dem es sehr schwer fällt sich abzureagieren, sollte die Bahn verlassen und mit seinem Führer auf einen Spaziergang gehen um dann zurückzukommen und einige Male am Platz vorbeizugehen bis die Angst abgenommen hat.

KONTAKTBEREITSCHAFT - Moment Nr. 1.

Absicht

- Beschreibung des Vermögens des Hundes mit fremden Menschen Kontakt aufzunehmen und Kontakt zu beantworten.

Material

In diesem Moment wird kein Material gebraucht

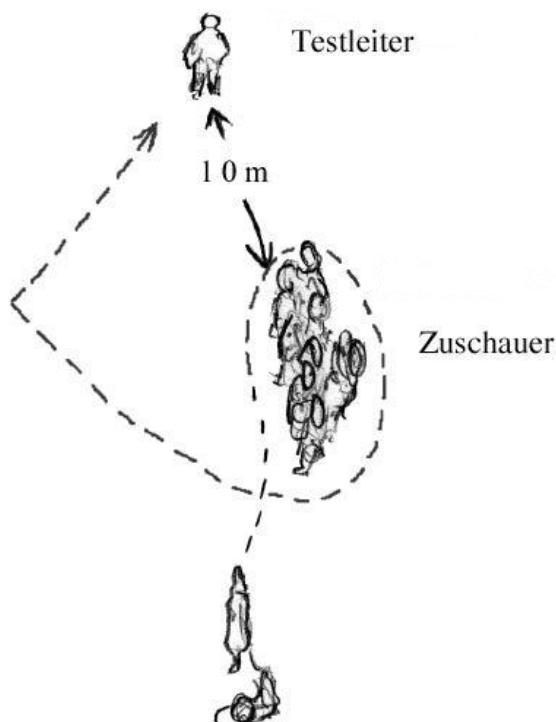
Durchführung

Die Funktionäre und die Zuschauer stehen am angewiesenen Platz wenn der Hund kommt. Der Testleiter darf nicht mit dem Hund bekannt sein und darf vor dem Test den Hund nicht getroffen haben. Sollte das eintreffen führt der Beschreiber das Moment 1 durch. Ein Funktionär begleitet das Gespann zum Testplatz.

Danach instruiert der Beschreiber das Gespann im Verlauf der Punkte 1 und 2 (siehe unten)

Begrüßung

1. Der Hund und der Führer gehen um die passiven Zuschauer.
2. Der Hund und der Führer gehen zum Testleiter, der passiv und still ca. 10 m von der Zuschauergruppe steht.
3. Der Testleiter begrüßt das Gespann durch Worte und einen Handschlag mit dem Führer. Wenn der Hund den Testleiter begrüßt, beantwortet der den Gruß sofort!
4. Der Testleiter arbeitet weiter indem er den Hund mit seinem Namen anspricht (wenn der Hund ihn noch nicht begrüßt hat). Wenn der Hund sich vorsichtig zeigt, darf der Testleiter sich ihm nicht aufdrängen. Nehmt Euch genügend Zeit. Eine gute Beziehung mit dem Hundeführer und dem Hund sollte vor dem nächsten Schritt des Moments aufgebaut sein.



Zusammenarbeit

5. Der Testleiter nimmt den Hund an der Leine und geht ca. 10 m weit weg. Während der Transportes dorthin, werden den Hund drei Gelegenheiten zu neuem Kontakt geboten. Der Hund wird aktiv dazu gelockt mitzugehen! Sollte der Hund sich weigern, wird das Moment abgebrochen!

Der Testleiter schließt das Ganze ab indem er sich umwendet und kurz stehen bleibt. Hier ist das Moment zu Ende. Der Testleiter kann den Hund streicheln und geht dann zum Führer zurück. Die Leine wird an den Führer übergeben

Wenn der Hund nicht mitgehen will, darf er nicht gezwungen werden. In diesem Fall wird das Moment abgebrochen!

Hantierung

6. Der Hund steht in der Ausgangsposition. Wenn er sich während der Hantierung setzen will darf er das tun. Der Testleiter hantiert den Hund indem er mit seinen Händen an beiden Seiten des Brustkorbs des Hundes entlang streicht, weiter am Körper entlang, über die Hinterhand und an den Hinterbeinen entlang. Danach schaut sich der Testleiter die Zähne des Hundes an. Bei Bedarf kann der Testleiter um den Hund unter Kontrolle zu bekommen, mit einem festen Griff an Halsband die Hantierung mit beiden Händen fortsetzen.

Wenn sich der Hund nicht hantieren lassen will, wird er nicht dazu gezwungen. In solchen Fällen wird das Moment abgebrochen!

Es ist wichtig dass Begrüssung und Transport des Hundes auf eine ruhige und sichere Weise durchgeführt wird, und dass dem Hund die Möglichkeit zu einer Beziehung mit dem Testleiter vor der Hantierung geschaffen ist.



SPIEL 1 – Moment Nr. 2.

Absicht

- Beschreibung der Reaktionen des Hundes im Zusammenhang mit einem Gegenstandsspiel.
- Beschreibung ob der Hund ein Tauziehen mit dem Testleiter haben will.

Material

Spielgegenstand = starker Gegenstand, ca. 50 cm lang und ca. 5 cm dick. Der Gegenstand muss zwei Ringe haben, eine an jedem Ende. Dies um dem Hund die Möglichkeit zu geben die Mitte des Gegenstands am Boden zu greifen.

Ein gleichartiger Gegenstand muss bereitgehalten werden um bei Bedarf als Ablenkungsgegenstand verwendet werden zu können.



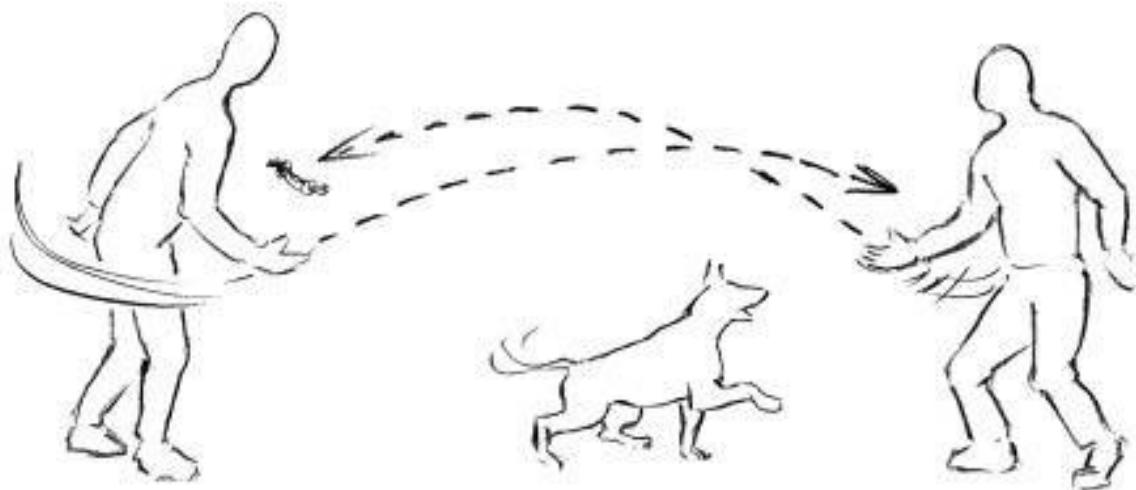
Durchführung

Der Hund und der Führer gehen an die angewiesene Stelle, ca. 10 m von der Zuschauergruppe. Danach wird der Hund abgeleint und verbleibt so während des gesamten Moments. Der Führer und der Testleiter sollen ca. 4 m voneinander entfernt stehen.

Spiel und Greifen

1. Der Testleiter instruiert den Führer Interesse am Gegenstand zu schaffen indem er ihn mit kurzen ruckartigen Bewegungen zwei Mal über den Boden führt.
 2. Der Führer wirft den Gegenstand zum Testleiter, der ihn wieder zum Führer wirft, und dann wieder zum Testleiter wirft.
 3. Danach wirft der Testleiter den Gegenstand schnell 10 m weit weg.
 4. Wenn der Hund den Gegenstand greift, wird der Führer angewiesen sich umzudrehen und einige Schritte wegzulaufen während er/sie gleichzeitig den Hund lockt.
- Wenn der Hund nicht mit dem Gegenstand kommt, nimmt der Testleiter den Ablenkungsgegenstand und weist den Hundeführer an den Hund dafür zu interessieren, **Ablenkung**.

Die Punkte 1 - 4 werden insgesamt zwei (2) Mal ausgeführt!



Tauziehen

5. Nach dem Spiel übernimmt der Hundführer den Gegenstand und übergibt ihn dem Testleiter. Der Führer hält den Hund am Halsband.

6. Der Testleiter gibt, indem er den Gegenstand mit beiden Händen fasst und ihn mit kurzen ruckartigen Bewegungen auf dem Boden bewegt, dem Hund Gelegenheit den Gegenstand zu greifen.

7. Wenn der Hund den Gegenstand greift, hat der Testleiter ein Tauziehen mit dem Hund.

Maximale Zeit ca. 30 sek. Der Testleiter ist mit dem Körper und dem Blick dem Hund zugewandt und zieht den Gegenstand *vom Hund weg*.

Während des gesamten Moments müssen die Tatzen des Hundes auf dem Boden sein!

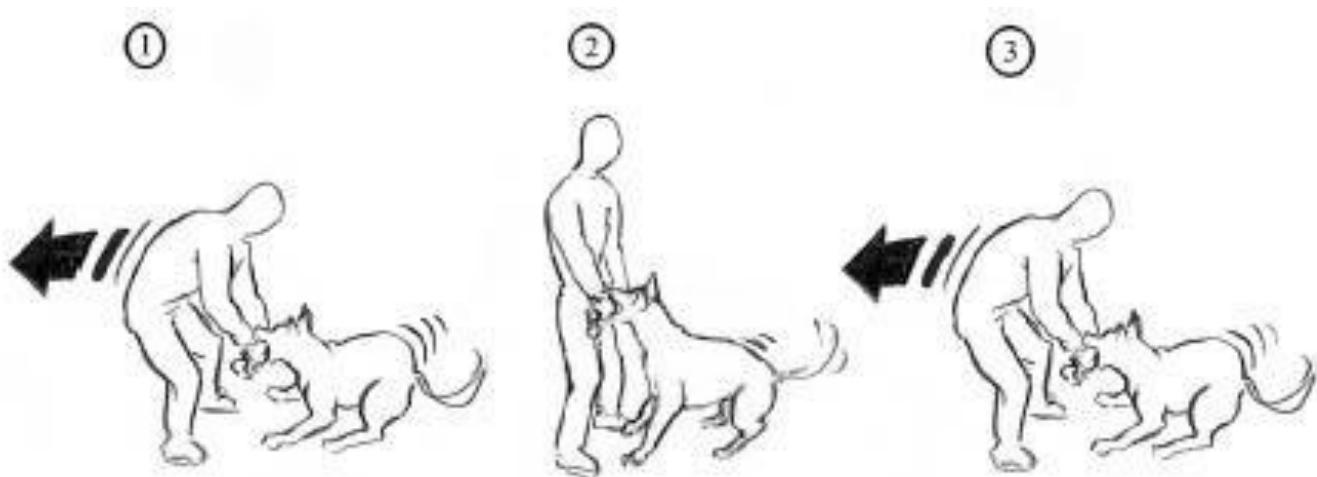
Während dem Tauziehen wird der Testleiter unter ca. 5 Sekunden passiv. Danach geht das Tauziehen weiter.

1 Aktiver Testleiter der zieht.

2 Passiver Testleiter, der nicht zieht ca. 5 sek.

3 Aktiver Testleiter der zieht.

4 Der Testleiter lässt den Gegenstand los



VERFOLGEN UND GREIFEN - Moment Nr. 3.

Absicht

- Beschreibung der Lust des Hundes einen bewegten Gegenstand zu verfolgen (Beute) und ihn zu greifen.

Material

Gegenstand (Beute) = starker Lappen, ca. 40 – 50 cm lang und ca. 5 cm dick aus Fiberpelz oder ähnlichem Material.

Beachten Sie, dass die Farbe sich vom Untergrund unterscheiden muss!

Jeder Gegenstand muss mit einer Öse zur leichteren Befestigung versehen sein.

Nach Hunden, die gefasst haben, muss der Gegenstand ausgetauscht werden.

Startschnur = Lederrriemen ohne Knoten oder Haken, alt . Schnur

Walzen = ca. 10 Stück je nach Terrain. Die Walze Nr. 5 muss mit z.B. einem sichtbaren Band markiert werden.

Leine = ca. 60 m lang.

Umgebung

Das Moment soll auf einigermaßen ebener Erde durchgeführt werden, auf einem breiteren Weg oder etwas ähnlichem, als Alternative kann es direkt an den Waldrand verlegt werden.

Durchführung

Die Walzen werden nach der Skizze platziert (Siehe Abb.). Die fünfte Walze wird mit einem gut sichtbaren Band markiert.

Die Leine wird im Zickzack um die Walzen gelegt.

Der Funktionär muss für den Führer und den Hund unsichtbar sein und darf nicht durch den Wind entlarvt werden. Der Funktionär muss so schnell wie möglich an eine im Vorneherein vom Funktionär selber markierte Stelle laufen damit das Moment gut funktioniert. Da vorne hält der Funktionär an und rückt zwei Mal an der Leine – damit die Beute rückt. Das wird mit drei Sekunden Abstand ausgeführt.

Der Gegenstand (Beute) muss vom Start bis zu den letzten Rucken für den Hund gut sichtbar sein!

Beachten Sie, dass die Walzen leise sein müssen, d.h. sie dürfen nicht knirschen oder andere Geräusche abgeben!

In Fällen in denen eine mechanische Zughanordnung verwandt wird, darf diese nicht durch z.B. Geräusche oder sichtbare Reize störend wirken.

Der Startplatz muss markiert sein (Siehe Abb.)

1. Ausgangsposition des Gespanns.
2. Startplatz, ca. 10m weiter vorne, an dem das Gespann stehen bleibt.

Der Testleiter

1. Das Gespann geht zusammen mit dem Testleiter an den angewiesenen **Ausgangspunkt**. Der Führer wird instruiert, so dass er weiß, wo er stehen bleiben muss.

2. Der Führer leint den Hund ab und legt ihm die Startsnur an das Halsband während sie die 10 Meter zum **Startpunkt** gehen. Wenn das Gespann ankommt muss die Beute innerhalb von einer (1) Sekunde starten!

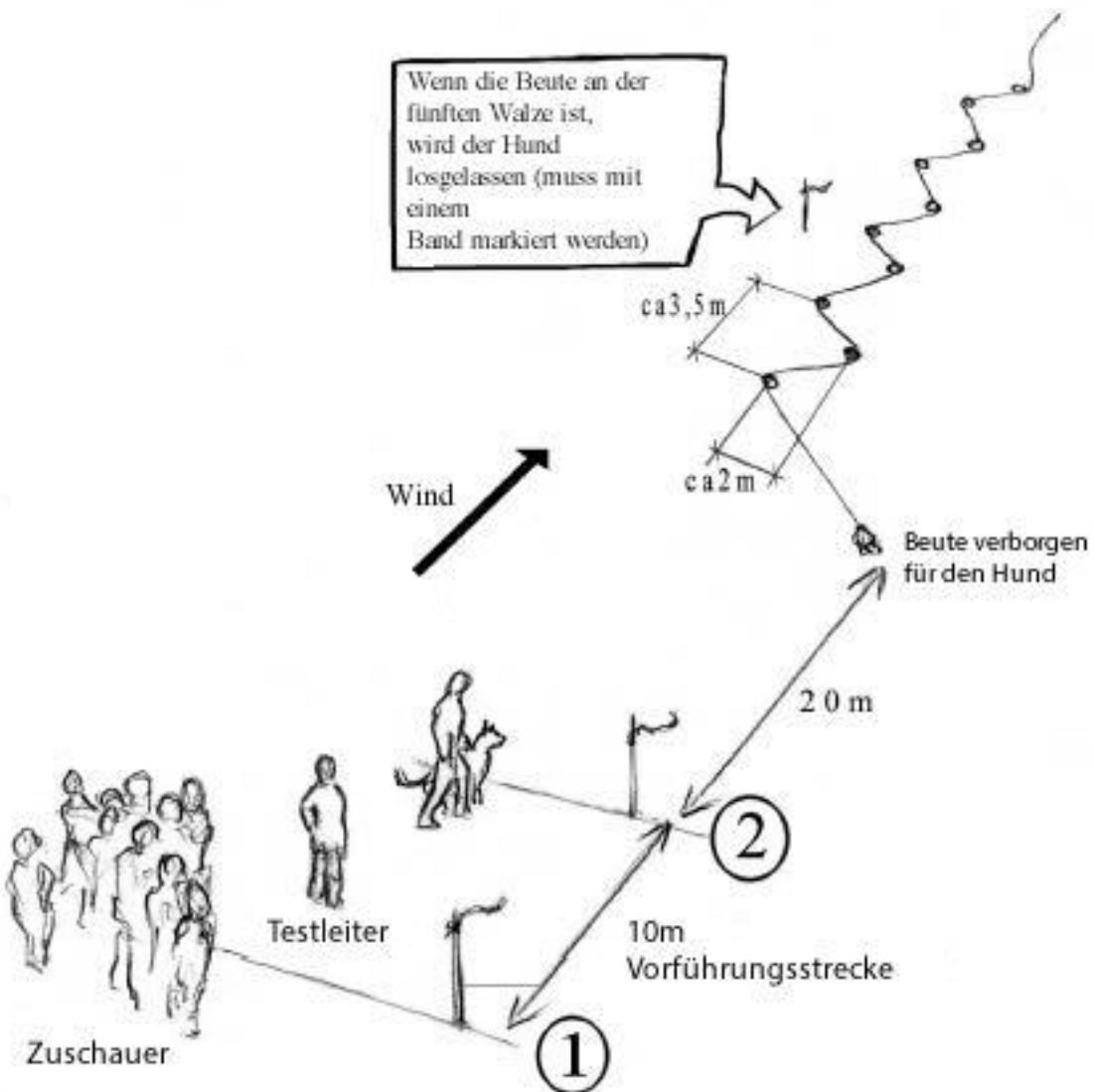
3. Der Führer geht einen Schritt nach vorne und lässt auf Anweisung des Testleiters den Hund los, d.h. wenn die Beute die markierte Walze (Nr. 5) passiert.

Die Punkte 1-3 werden noch einmal wiederholt. Zwischen den Momenten geht das Gespann etwas zur Seite damit der Hund nicht sieht wie die Beute wieder ausgelegt wird.

Anmerkung:

Wenn der Hund nicht an die Beute herangekommen ist, d.h. innerhalb eines 2-Meters Radius, wird der Hund angeleint und das Gespann geht zusammen mit dem Testleiter über die Bahn, bis auf gleiche Höhe mit der letzten Walze.

Bei dieser Gelegenheit wird dem Hund die Beute nicht gezeigt und er darf sie nicht greifen.



AKTIVITÄTSNIVEAU - Moment Nr. 4.

Absicht

- Beschreibung der Reaktionen des Hundes in einer Situation in der die erwartete Aktivität ausbleibt.

Material

Keines

Umgebung

Bei der Wahl des Testplatzes muss eine Umgebung gewählt werden in der es **ganz natürlich** Zweige, Stöcke, Steine und ähnliches am Boden gibt und in der keine Störungen vorkommen. Alternative Testplätze müssen zur Verfügung stehen.

(siehe unter Anmerkung)

Durchführung

Der Beschreiber und die Zuschauer platzieren sich wie für die früheren Tests. Der Führer und der Hund sollen am Publikum und an den Funktionären vorbeigehen und dann an einem angewiesenen Platz ca. 10 m vor der Gruppe stehen bleiben. Während des gesamten Tests muss der Hund sich frei innerhalb der gesamten Länge der Leine bewegen können. Der Führer muss passiv sein.

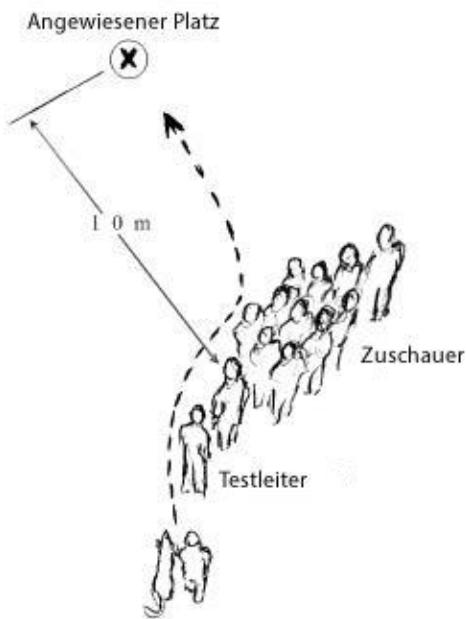
Der Testleiter

Der Testleiter informiert den Führer über die Durchführung des Moments, informiert über den angewiesenen Platz und geht mit dem Gespann bis zur Zuschauergruppe, wo er/sie selbst stehen bleibt. Wenn das Gespann angekommen ist wird mitgeteilt, dass das Moment beginnt und die Zeitmessung wird gestartet. Wenn die Zeit abgelaufen ist, teilt der Testleiter mit, dass das Moment beendet ist.

Testzeit 3 min.

Anmerkung

Wenn ein Hund am Testplatz markiert, muss ein neuer Platz für den nächsten Hund verwendet werden.



ABSTANDSSPIEL - Moment Nr. 5.

Absicht

- Beschreibung des Vermögens des Hundes zur Aktivität/Zusammenarbeit mit fremden Personen mit Abstand zum Führer.

Material

Knielanger Umhang mit Kapuze, (siehe Bild). Die Farbe muss sich von der Umgebung unterscheiden – vermeiden Sie gelbe und orange Farben.

Spielgegenstand von gleicher Art wie im Spielmoment.

Eventuell eine Startleine = Lederriemen ohne Knoten oder Haken, alternativ eine Schnur.

Umgebung

Der Test wird in einem offenen/leicht überblickbaren Terrain mit einer Tiefe von mindestens 50m und einer Breite von mindestens 15 m durchgeführt.

Es muss zwei Verstecke geben. Das Schlussversteck muss so durchsichtig sein, dass der Beschreiber sehen kann was passiert wenn der Hund ankommt.

Durchführung

Der Testleiter

1. Der Testleiter informiert den Hundeführer und kontrolliert die Ausrüstung des Hundes, (ev. Startleine = Lederriemen ohne Knoten oder Haken, alt. Schnur).
2. platziert das Gespann ca. 40 m vom Helfer und startet danach das Moment.
3. der Führer wird angewiesen den Hund loszulassen wenn der Helfer hinter dem Versteck 2 verschwunden ist.
4. Wenn der Hund nicht vor dem Ende des ersten Spiels selbstständig Kontakt mit dem Helfer aufgenommen hat, geht der Führer mit dem Hund zum Helfer. Der Testleiter kann als Stütze mitgehen.

Der Helfer

Der Helfer steht hinter dem Versteck 1 und startet auf Anweisung des Testleiters indem er vier kurze Geräusche erzeugt (Knacken an einem Baumstamm).

Beachten Sie – einem Hund, der erst in der letzten Sekunde ankommt, muss Gelegenheit zu kürzerem Spiel gegeben werden.

1. Der Helfer bewegt sich leicht gebeugt ca. 3 Meter mit seiner Seite gegen den Hund.
2. Danach wendet sich der Helfer zum Gespann – starrt auf den Hund – und verbreitert seinen Oberkörper während gleichzeitig eine auffordernde Kniebeuge ausgeführt wird.
3. Er geht weitere drei Meter und wiederholt sein Verhalten.
4. Geht drei Meter weiter und wiederholt sein Verhalten.
5. Nimmt die Kapuze ab und wirft den Spielgegenstand dreimal in die Luft.
6. Läuft schnell zum Versteck 2. Nimmt schnell seine Verkleidung ab, setzt sich auf den Umhang und verdeckt den Spielgegenstand.

WENN DER HUND HERANKOMMT,

Stellen Sie positiven Kontakt durch den Hund fest.

Gehen Sie ruhig aus dem Versteck. Halten Sie sich entlang der „Linie“.

Bieten Sie dem Hund den Spielgegenstand an. Denken Sie daran, dass der Beschreiber den Griff sehen muss.

Spielen Sie aktiv mit dem Hund unter 10 Sekunden. Halten Sie sich entlang der „Linie“.

Nach 10 Sekunden wird der Spielgegenstand los gelassen wenn der Hund ihn hält.

Spielen Sie aktiv unter 10 Sekunden. Wenn Sie den Spielgegenstand noch haben, bieten Sie ihn dem Hund an. Wenn der Hund Ihnen den Spielgegenstand anbietet nehmen Sie ihn. Wenn der Hund ohne Spielgegenstand kommt, aktivieren Sie ihn mit Körperbewegungen und der Stimme.

Heben Sie den Gegenstand **nicht** von der Erde auf auch wenn es Ihnen möglich ist.

Lassen Sie den Gegenstand los wenn der Hund ihn nimmt. Seien Sie unter 10 Sekunden passiv. Schauen Sie den Hund nicht an.

Spielen Sie aktiv unter 10 Sekunden nach der obigen Beschreibung.

Moment zu Ende.

WENN DER HUND NICHT HERANKOMMT

Sitzen Sie ruhig unter 10 Sekunden

Sprechen Sie laut und deutlich unter 10 Sekunden

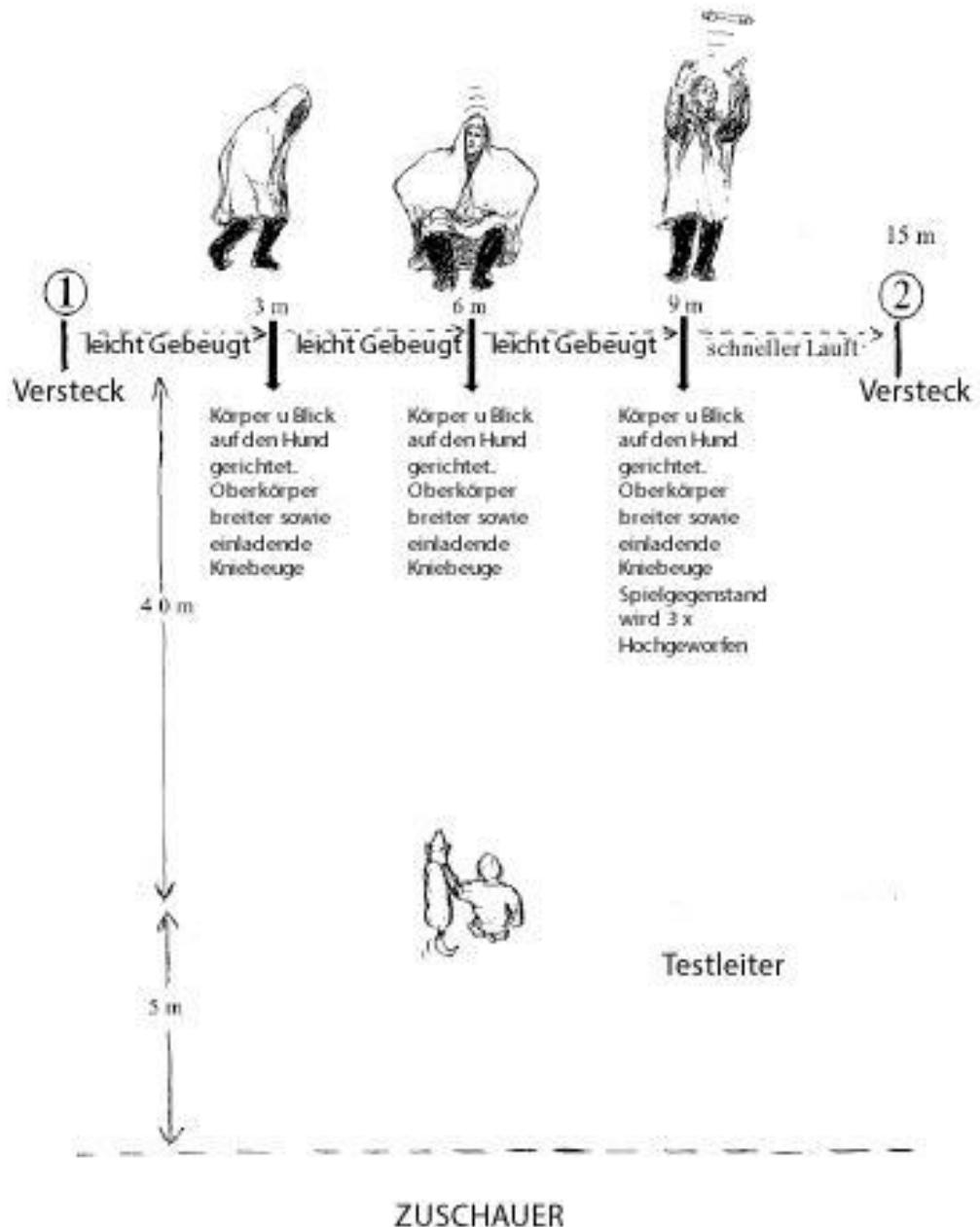
Wenn der Hund herankommt, agieren Sie nach der linken Spalte.

Gehen Sie aus dem Versteck und spielen Sie aktiv entlang der Linie unter 10 Sekunden

Wenn der Hund herankommt und anfängt zu spielen, agieren Sie nach der linken Spalte.

Wenn der Hund unter dem ersten Spiel nicht herankommt, ist das Moment zu Ende. Der Helfer ist passiv.

Der Führer und der Hund gehen ev. mit Stütze vom Testleiter zum Helfer.



ÜBERRASCHUNG - Moment Nr. 6.

Absicht

- Test des Vermögens des Hundes in einer überraschenden Situation zu agieren ohne in einer anderen Handlung engagiert zu sein.

Material

Ein Overall, ohne Futter (Herrengröße 50-52), ohne Kopf, in einer Farbe die sich vom Hintergrund unterscheidet. Im oberen Teil des Overalls befindet sich ein Holzkreuz, das den Oberkörper und die Arme stabilisiert. Die Beine müssen weit unten an der Erde befestigt werden so dass kein „Luftloch“ entsteht. Eine Methode ist an die Beine des Overalls Karabinerhaken zu nähen die dann in festen Ösen an der Unterlage befestigt werden können. Nähen Sie einen Saum an den Beinen um die Befestigung des Overalls zu verstärken.

Im oberen Teil des Holzkreuzes sitzen zwei Haken an denen die Zugleine befestigt werden kann. OBS –keine aufgebauten Hindernisse vor dem Overall auf der Erde!

Umgebung

Der Platz muss so gewählt werden, dass der Beschreiber den Hund während des Moments sehen kann und dass der Hund die Möglichkeit erhält zu fliehen ohne dass er sich verletzen kann. Der Hund und der Führer müssen einfach vorbeigehen können. Der Overall darf nicht vor Baumstämmen oder ähnlichem aufgehängt werden. Bei der Abreaktion ist es wichtig dass der Weg, auf dem das Gespann vorbeigehen soll, frei und eben ist sowie am Anfang und am Ende mit Bändern markiert ist, d.h. 10 m vor und nach dem Objekt.

Durchführung

Der Testleiter

Der Führer geht mit dem Hund an kurzer Leine die den Hund nur daran hindert zur Seite hin vom Testplatz abzuweichen. Der Führer wird instruiert anzuhalten und die Leine loszulassen wenn die Puppe hochgezogen wird und den Körper und den Blick auf den Overall zu richten. Der Führer verhält sich völlig passiv und wird erst auf Anweisung des Testleiters aktiv.

Wenn der Hund stehen bleibt und schnüffelt oder hinter dem Führer geht ehe der Overall hochgerissen wird, wird das Gespann zum Startplatz zurückgerufen und muss seinen Spatziergang mit der Überraschung von vorne beginnen.

Wenn der Hund große Schwierigkeiten bei der Abreaktion hat, nimmt der Führer den Hund von der Bahn und der Overall wird wieder zusammengelegt und der Hund darf nochmals zur Abreaktion heran kommen. Achten Sie Besonders darauf dem Hund genügend Zeit für die Abreakton zu geben d.h. vor der Nachkontrolle. Beachten Sie dass der Overall bei der Nachkontrolle hochgezogen sein muss.

Der Helfer

Drei Meter vor dem Hund wird der Overall plötzlich hoch gerissen und muss völlig still hängen. Erneute Bewegungen im Overall stellen neue Reizungen dar. Machen Sie sich, da wo der Hund sich befinden soll wenn der Overall hochgerissen wird, eine Markierung in der Natur (3 m).

Abreaktion / Neugierde

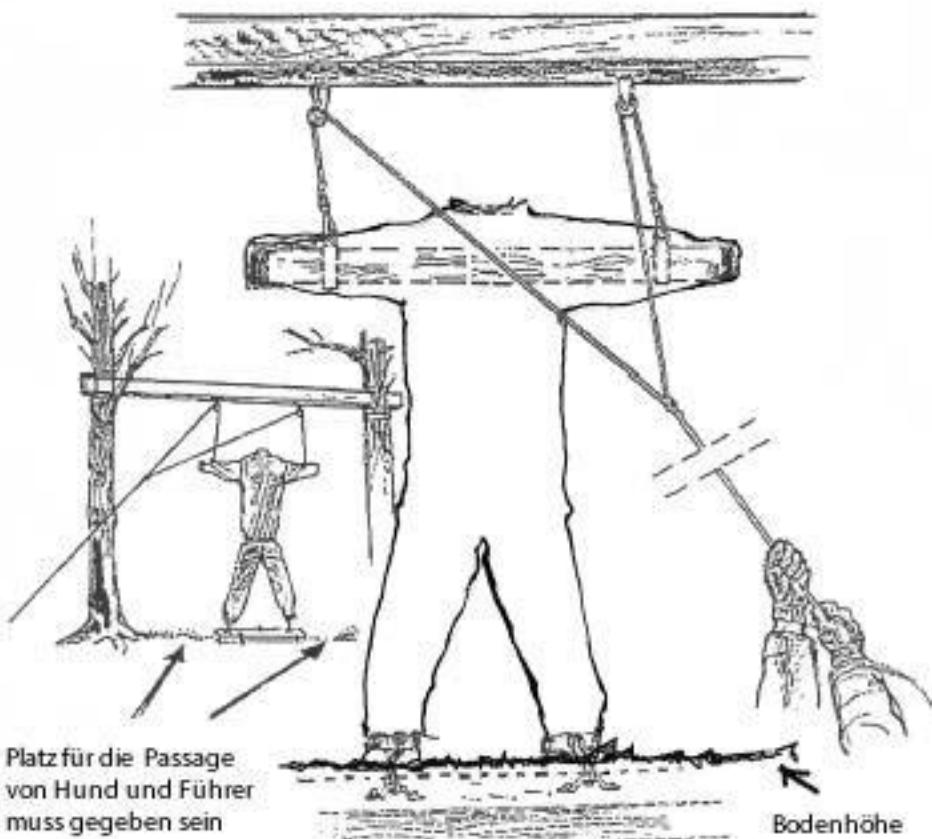
15 Sek. zwischen jedem Intervall

1. Der Führer passiv.
2. Der Führer geht den halben Abstand.
3. Der Führer geht ganz zum Overall.
4. Der Führer beginnt zu sprechen, kauert sich vor dem Overall hin und lockt den Hund.
5. Der Führer geht mit dem Hund vom Platz und der Overall wird wieder hingelegt. Danach wird der Hund erneut zur Abreaktion herangeführt.

Bleibende Angst / Interesse

Bei der Kontrolle der restlichen Angst und dem Interesse startet das Gespann 10 m vor dem hochgezogenen Overall. Der Hund wird in der lose hängenden Leine geführt damit er zur Seite hin abweichen kann.

Das Gespann geht am Overall vorbei und geht nach ihm noch 10 Meter weiter. Hier wendet das Gespann und geht auf der anderen Seite des Overalls vorbei zum Startplatz 10 Meter vor dem Overall. Während den Passagen muss der Hund sich zwischen dem Overall und dem Führer befinden. Diese Prozedur wird noch einmal wiederholt.



GERÄUSCHEMPFINDLICHKEIT - Moment Nr. 7.

Absicht- Beschreibung der Reaktionen des Hundes im Zusammenhang mit überraschenden Geräuschen.

Material

„Das Scheppern“ muss aus einer Kette mit einer Länge von ca. 1 – 1.5m und zwei (2) Topfdeckeln bestehen die über ein drei Meter langes Stück Wellblech gezogen werden. Das Blech soll nicht direkt auf der Erde liegen sondern erhöht (0,2 – 0,4m) damit das Geräusch nicht gedämpft wird, (siehe Bild).

Ein Holzrahmen soll das Wellblech Gerät umgeben, um damit die visuelle Sicht des Hundes zu verbergen wenn sich die Kette bewegt.

Das Scheppern muss so arrangiert werden dass der Hund und der Führer mit ungefähr 1 bis 1,5 Metern Abstand rechts am Scheppern vorbei gehen.

Umgebung

Der Platz muss so gewählt werden, dass der Beschreiber den Hund während des gesamten Moments sehen kann. Der Hund muss ohne Gefahr für Verletzungen fliehen oder wegspringen können. Der Hund darf nicht durch abweichende Anordnungen vorgewarnt werden, deshalb darf das Scheppern nicht völlig offen platziert werden. Bei der Abreaktion ist es wichtig, dass der Weg auf dem das Gespann gehen soll frei und eben ist und dass er am Anfang und am Ende, d.h. 10 Meter vorher und nachher mit Bändern markiert ist.

Durchführung

Der Testleiter

Der Führer geht mit dem Hund an seiner linken Seite mit verkürzter Leine parallel zur Geräuschquelle (was den Hund daran hindern soll zur Seite hin vom Testplatz abzuweichen). Das Geräusch muss völlig unerwartet und überraschend kommen. Der Führer lässt die Leine los und bleibt, wenn das Geräusch beginnt, zur Geräuschquelle hin gewendet stehen. Der Hund darf frei agieren und untersuchen wo das Geräusch herkam. Der Führer handelt erst auf Anweisung des Testleiters.

Wenn der Hund, ehe das Scheppern gezogen wird, stehen bleibt oder schnüffelt oder hinter dem Hundführer geht wird das Gespann zurück zum Startplatz gerufen und darf seinen Spatziergang noch einmal von vorne beginnen.

Achten Sie besonders darauf dem Hund genügend Zeit für die Abreaktion zu geben, d. h. vor der Nachkontrolle.

Der Helfer

Das Moment wird genau dann gestartet wenn der Kopf des Hundes an der Mitte des Blechs vorbei gekommen ist. Das Geräusch muss ca. 3 Sekunden andauern.

Abreaktion/ nyfikenhet

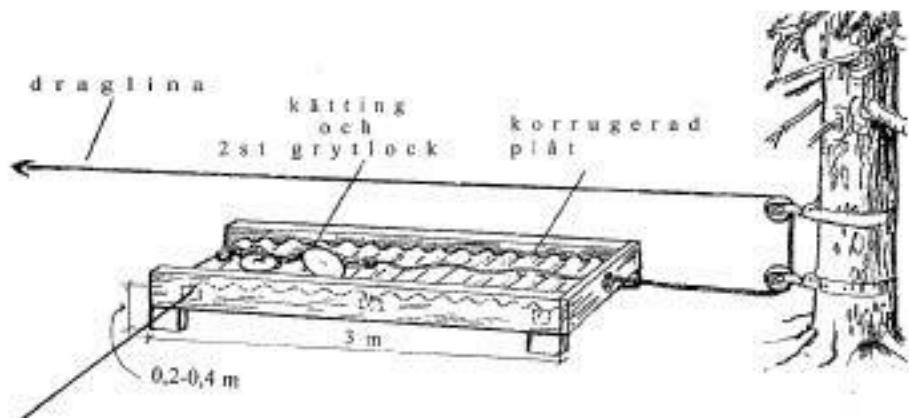
15 Sek. zwischen jedem Intervall

1. Der Führer passiv.
2. Der Führer geht den halben Abstand.

3. Der Führer geht ganz zur Geräuschquelle
4. Der Führer beginnt zu sprechen, kauert sich vor der Geräuschquelle hin und lockt den Hund.
5. Der Hund geht nicht heran.

Bleibende Angst / Interesse

Bei der Kontrolle der restlichen Angst und dem Interesse startet das Gespann 10 m vor der Geräuschquelle. Der Hund wird in der lose hängenden Leine geführt und kann zur Seite hin abweichen. Während den Passagen muss der Hund sich zwischen der Geräuschquelle und dem Führer befinden. Das Gespann geht an der Geräuschquelle vorbei und geht nach ihr noch 10 Meter weiter. Hier wendet das Gespann und geht auf Anweisung des Testleiters zurück zum Startplatz. Diese Prozedur wird noch einmal wiederholt.



En sarg ska finns på anordningen för att dölja synintrycket för hunden då kedjan rör sig.
Sargen får inte vara högre än att hunden lätt kan sträcka sig över för undersökning.
Dölj kortsidan och halva längssidan av skramlet för att skymma synintrycket för hunden.
Använd förslagsvis ris eller buskar som naturligt camouflage.
Tänk på att hunden lätt ska kunna ta sig fram för undersökning.

GESPENSTER - Moment Nr. 8.

Absicht

- Beschreibung der Reaktion des Hundes auf drohende bewegliche Gegenstände die sich langsam nähern.

Material

Die Kostüme müssen aus weißem Stoff bestehen, der sich vom Hintergrund unterscheiden muss (siehe Umgebung).

Die Kostüme werden in drei Teilen genäht: **Rock, Oberteil** und **Kapuze**.

Der Rock

muss so lang sein, dass er von kurzen und langen Helfern angewendet werden kann. Die untere Kante des Rocks muss auf der Oberseite der Füße anliegen. Die Oberkante wird mit einem Gummiband versehen, das den Rock hält, (*kann je nach Größe in der Hüfte eingerollt werden*). Der Saum unten muss beschwert werden um unnötige Reizungen durch z.B. Flattern zu verhindern. Die Breite des Rocks an der Unterkante sollte 160 cm Umkreis nicht überschreiten.

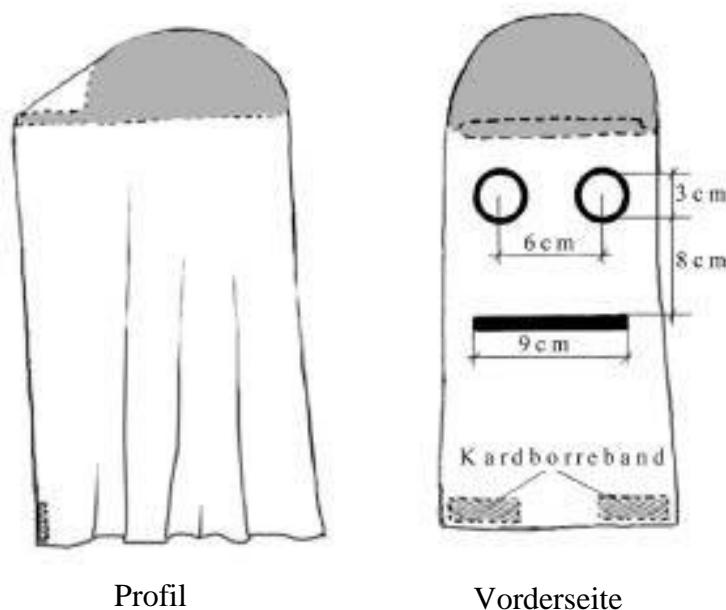
Das Oberteil

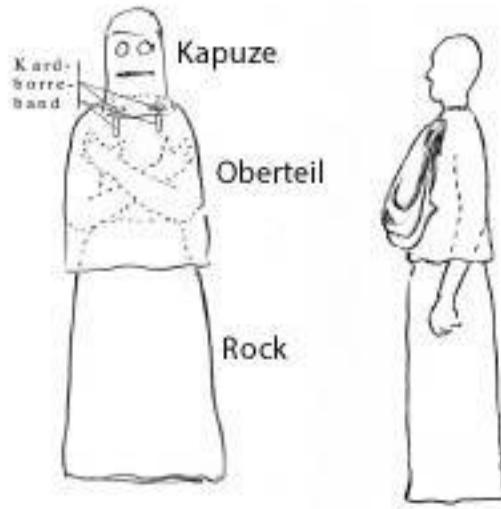
Die Länge sollte 50-70 cm sein, mit einer Gummikante am Halsausschnitt 15 cm von der oberen Kante müssen zwei 20 cm lange Streifen Klettenband vertikal aufgenäht werden. Der Abstand zwischen ihnen beträgt 25 cm.

Die Kapuze

Die Kapuze wird auf einer Mütze mit einem geraden Plastikschild mit einer Tiefe von drei cm über dem Nasenrücken befestigt. An ihrer vorderen, unteren Kante werden zwei parallele Klettenbänder horizontal festgenäht. Diese müssen dann am Oberteil befestigt werden können. Zwei Löcher mit 3 cm Durchmesser werden ausgeschnitten – der Abstand zwischen ihnen muss 6 cm zz (Zentrum zu Zentrum) sein. Rund um die Augen muss ein 0,5 cm breiter schwarzer Rand direkt im Anschluss zu den Augenhöhlen gemalt werden.

Der Mund besteht aus einem 9 cm langen und 1 cm breiten schwarzen Strich der 8cm unter der unteren Kante der Augen platziert wird.





Umgebung

Das Moment muss in teilweise offenes und ebenes Terrain verlegt werden, damit der Hund die Gespenster wirklich sehen kann (Kontrast zum Hintergrund). Im Winter wird am besten der Schnee von den Zweigen im Hintergrund geschüttelt. Kontrollieren Sie die Windrichtung genau damit der Hund nicht vor oder während des Tests mit den Helfern in Kontakt kommt. Alternative Plätze müssen vorbereitet werden. Der Test sollte nicht auf Trainingsplätze oder ähnliches verlegt werden.

Durchführung

Der Testleiter

Weist dem Führer seinen Platz an und instruiert ihn die Leine nicht loszulassen außer wenn der Hund den Platz verlassen will (flieht / abstandsreguliert). Die Helfer werden vom Testleiter mit so minimalen Signalen wie möglich gestartet. Die Steuerung erfolgt beim Start sowie bei der abschließenden Wendung mit kleinen Signalen.

Die Bewegungen erfolgen wechselweise mit 3 Meter-Intervallen. Der Hund, der Führer, der Beschreiber und die Zuschauer werden nach der Skizze platziert. Das Gleiche gilt für den Testleiter.

Die Helfer

Müssen rechtzeitig vor dem Beginn des Moments zur Stelle sein. Die Helfer markieren in Abstimmung mit dem Testleiter die Stopstellen. In der Ausgangsposition stehen die Helfer gegeneinander gewendet mit Augenkontakt um den gleichzeitigen Start auf das Signal des Testleiters zu garantieren. Der Start erfolgt mit einer Verzögerung von 3-5 Sekunden. Die Helfer werden sichtbar und der Testleiter entscheidet wer von ihnen die Bewegung beginnt. Die Bewegungen der Helfer müssen langsam und stereotyp ohne plötzliche Bewegungen sein. Die Stopps erfolgen an den früher markierten Stellen (ca. 3 Meter zwischen den Stopps), die Starts erfolgen auf das Signal des Testleiters. Auf Zeichen des Testleiters wenden sich die Helfer um. Die Helfer senken ihre Hände während sie sich umdrehen, (gibt dem Hund die Möglichkeit Kontakt aufzunehmen).

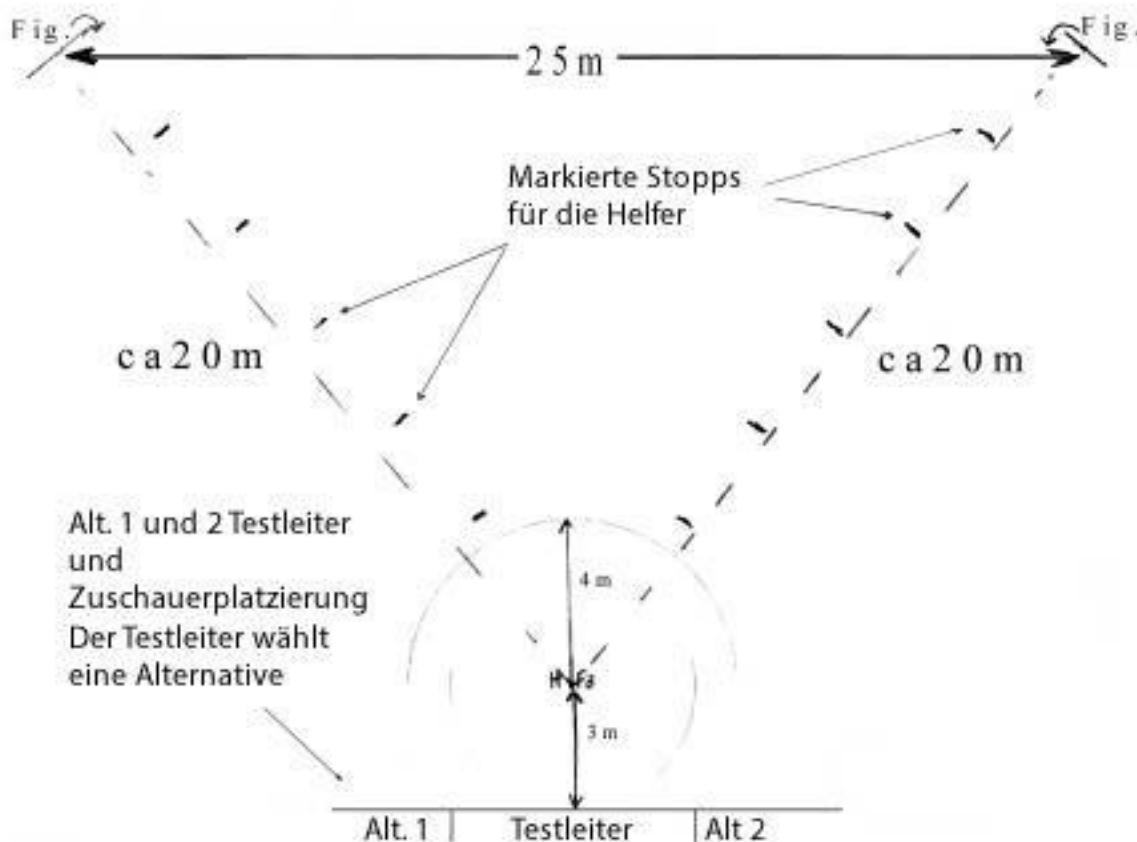
Neugierde / Abreaktion

Bei der Neugierde / Abreaktion steht der Helfer absolut still. Erst auf Anweisung des Testleiters handelt der Führer folgendermaßen:

Neugierde und Kontakt

- Der Führer lässt die Leine los alternativ (wenn der Hund in unmittelbarer Nähe des Hundeführers steht) leint den Hund ab und steht dann passiv. In der Regel wählt der Hund selbst welches der Gespenster er zuerst untersuchen will
 - Der Führer geht die halbe Strecke (2 m) zu dem vom Hund gewählten Gespenst. Im Fall dass der Hund kein Interesse gezeigt hat oder kein Gespenst gewählt hat, geht der Führer 2 m geradeaus genau zwischen die beiden.
 - Der Führer geht zum Gespenst und stellt sich ihm gegenüber („Umarmungsabstand“).
 - Der Führer und das Gespenst sprechen miteinander. Der Führer darf den Hund locken.
 - Der Führer zieht dem Gespenst die Kapuze ab indem er sie nach vorne zieht und sie hängen lässt (siehe Bild) während das Gespräch weitergeht. Der Helfer verhält sich dem Hund gegenüber passiv.
- Wenn der Hund Kontakt aufnimmt wird dieser vom Helfer kurz beantwortet.
- Der Helfer lädt den Hund unter 15 Sekunden stehend zum Kontakt ein.

Wenn der Hund mit dem ersten Gespenst Kontakt aufgenommen hat wird die Abreaktion am nächsten Gespenst nach den Punkten 4, 5 und 6 durchgeführt. In den Fällen in denen der Helfer keinen Kontakt mit dem Hund bekommt wird das Gespenst ganz demaskiert und der Führer, der Hund und der Helfer gehen einen kurzen Spaziergang zusammen.



| | | | | | | | |
|--------------------------------|---|--|---|--|---|--|--|
| Zeit für die Abreaktion | Teil sek1/15 | Teil 2/15 sek | Teil 3/15 sek | Teil 4/15 sek | Teil 5/15 sek | Wenn der Hund das Gespenst anschnüffelt und identifiziert hat soll das Kontakt aufnehmen anfangen. In den Fällen wo der Hund keinen Kontakt mit dem Gespenst aufgenommen hat ist das Moment hier zu Ende. | Der Hund wählt selbst welches der Gespenster er untersuchen will. |
| Das ganze Ritual | .Abwarten darauf dass der Hund ein Verhalten zeigt | Der Führer geht die halbe Strecke zum rechten /linken Gespenst oder geradeaus , dh. genau zwischen den beiden .Der TL dirigiert den Führer zu dem vom Hund gewählten Gespenst. | Der Führer geht zum Gespenst und stellt sich dem Gegenüber etwa auf Um- armungs- abstand | Der Führer und das Gespenst sprechen mit einander und der Führer lockt aktiv auf den Hund. Sehr wichtig dass das Gespenst antwortet und aktiv im Gespräch ist. | Der Führer zieht dem Gespenst die Kapuze ab während das Gespräch und das aktive Locken weitergeht | | Das Gespenst und der Führer fährt fort zu Sprechen. Der TL informiert das Gespenst aktiv dem Hund zu locken und mit der Stimme Kontakt anzubieten. |
| Alternative | Der Hund geht ohne Hilfe selbst zum Gespenst und identifiziert/ untersucht es Gehe zu Teil 5 u. 6 | Der Hund geht ohne Hilfe selbst zum Gespenst und identifiziert/ untersucht es Gehe zu Teil 5 u. 6 | Der Hund geht ohne Hilfe selbst zum Gespenst und identifiziert/ untersucht es Gehe zu Teil 5 u. 6 | Der Hund geht ohne Hilfe selbst zum Gespenst und identifiziert/ untersucht es Gehe zu Teil 5 u. 6 | Siehe das ganze Ritual | Siehe das ganze Ritual | Siehe das ganze Ritual |

SPIEL 2 - Moment Nr. 9.

Absicht

- Beschreibung ob sich die Reaktionen des Hundes in einem erneuten Gegenstandsspiel seit dem **Spiel 1** verändert haben.

Material

Spielgegenstand = starker Gegenstand, ca. 50 cm lang und ca. 5 cm dick. Der Gegenstand muss zwei Ringe haben, eine an jedem Ende.

Ein gleichartiger Gegenstand muss bereithalten werden um bei Bedarf als Ablenkungsgegenstand verwendet werden zu können.



Durchführung

Der Hund und der Führer gehen an die angewiesene Stelle, ca. 10 m von der Zuschauergruppe. Danach wird der Hund abgeleint und verbleibt so während des gesamten Moments. Der Führer und der Testleiter sollen ca. 4 m voneinander entfernt stehen.

Spiel und Greifen

1. Der Testleiter instruiert den Führer Interesse am Gegenstand zu schaffen indem er ihn mit kurzen ruckartigen Bewegungen zweimal über den Boden führt.
2. Der Führer wirft den Gegenstand zum Testleiter, der ihn wieder zum Führer wirft, der ihn wieder zum Testleiter wirft.
3. Danach wirft der Testleiter den Gegenstand schnell 10 m weit weg.
4. Wenn der Hund den Gegenstand greift, wird der Führer angewiesen sich umzudrehen und einige Schritte weg zulaufen während er/sie gleichzeitig den Hund lockt.
5. Wenn der Hund nicht mit dem Gegenstand kommt, nimmt der Testleiter den Ablenkungsgegenstand und weist den Hundeführer an den Hund dafür zu interessieren, *Ablenkung*.
6. Der Führer beginnt ein Tauziehen / Spiel mit dem Hund als Beginn des nächsten Moments

SCHUSS - Moment Nr. 10

Absicht

- Beschreibung der Reaktionen des Hundes im Zusammenhang mit Schüssen. Der Hund wird sowohl in Aktivität (Spiel) als auch in Passivität getestet. Der Führer ist der, der die Gelegenheit erhält mit dem Hund zu spielen.

Material

Startrevolver 9 mm und Gehörschutz, Spielgegenstand oder alternativen Gegenstand.

Umgebung

Erfolgt im Anschluss zum Spiel 2. Versuchen Sie Echoeffekte an Gebäuden in der Nähe und ähnlichem zu vermeiden. Berücksichtigen Sie die Windrichtung.

Durchführung

Aktivität

Der Führer aktiviert den abgeleinten Hund mit dem Spielgegenstand oder einem vom Führer gewählten Gegenstand.

Wenn das nicht gelingt, muss der Hund auf andere Art aktiviert werden z.B. indem der Hund und der Führervorwärts und rückwärts laufen je nach der Anleitung des Testleiters. Die Aktivität muss ca. 10 Sekunden anhalten ehe der erste Schuss abgefeuert wird. Nach weiteren ca. 10 Sekunden wird ein weiterer Schuss abgefeuert. Achten Sie darauf dass der Hinterteil des Hundes beim Abschuss nicht gegen den Schützen gewandt ist.

Danach wird der Hund auch unter Passivität getestet.

Passivität

Der Führer hält den Hund an langer Leine ohne ihn mit Kommandos zu beeinflussen. Zwei Schüsse werden mit 10 Sekunden Zwischenraum abgefeuert. Achten Sie darauf dass der Hinterteil des Hundes beim Abschuss nicht gegen den Schützen gewandt ist.

Abschluss

Als Abschluss wird der Hund wieder durch Spiel aktiviert, jedoch ohne Schüsse.

Anmerkung

Wenn es unmöglich ist den Hund zu irgendeiner Art von Aktivität zu bewegen, wird er mit allen vier (4) Schüssen unter Passivität getestet.

Der Testleiter

Platziert sich mit Augenkontakt zum Führer und zum Schützen. Der Testleiter informiert den Helfer über das Signal für Schuss und das Signal für Abbruch. Der Hund muss ca. 10 Sekunden spielen ehe der erste Schuss abgefeuert wird. Weitere ca. 10 Sekunden müssen zwischen den übrigen Schüssen vergehen. Die Anzahl der abgefeuerten Schüsse muss 2 St. unter Aktivität (Spiel) sein und 2 St. unter Passivität.

Nach den ersten beiden Schüssen unter Aktivität weist der Testleiter den Führer an den Hund anzuleinen, den Gegenstand zu nehmen und ihn in die Tasche/unter die Jacke zu stecken. Der Gegenstand muss für den Hund ganz verborgen sein. Danach geht der Führer halbwegs zum Testleiter und dann wieder zurück und verhält sich neutral.

Der Helfer (Schütze)

Der Schütze steht verborgen ca. 20 m vom Führer und vom Hund. Der Wind darf den Hund nicht ablenken. Der Schütze einigt sich mit dem Testleiter über die Signale für Schüsse und für Abbruch.

