



OBEDIENCE REGLEMENT

**der KAMO (Kommission Agility, Mobility, Obedience)
der SKG (Schweizerische Kynologische Gesellschaft)
nach den Regeln der FCI (Fédération Cynologique Internationale)**

INHALTSVERZEICHNIS	Seite
1. EINLEITUNG	4
2. BEGINNERS	5
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 30 Sekunden	5
Übung 2: Ablegen in der Gruppe, 1 Minute	6
Übung 3: Freifolge	7
Übung 4: Platz aus der Bewegung	8
Übung 5: Heranrufen in die Grundposition	9
Übung 6: Voransenden in ein Viereck	10
Übung 7: Bringen (Tragen)	11
Übung 8: Bringen über die Hürde	12
Übung 9: Eigenidentifizieren	13
Übung 10: Kontrolle auf Distanz	14
3. OBEDIENCE 1	15
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 1 Minute	15
Übung 2: Ablegen in der Gruppe, 2 Minuten	16
Übung 3: Freifolge	17
Übung 4: Platz aus der Bewegung	18
Übung 5: Heranrufen mit Platz	19
Übung 6: Voransenden in ein Viereck	20
Übung 7: Bringen	21
Übung 8: Bringen über die Hürde	22
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 4 Gegenständen	23
Übung 10: Kontrolle auf Distanz	24
4. OBEDIENCE 2	25
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 1 Minute	25
Übung 2: Ablegen in der Gruppe mit Ablenkung, 2 Minuten	26
Übung 3: Freifolge	27
Übung 4: Sitz und Platz aus der Bewegung	28
Übung 5: Heranrufen mit Steh	29
Übung 6: Voransenden in ein Viereck	30
Übung 7: Bringen	31
Übung 8: Bringen über die Hürde	32
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 5 Gegenständen	33
Übung 10: Kontrolle auf Distanz	34
5. OBEDIENCE 3	35
Übung 1: Sitzen in der Gruppe, 2 Minuten	35
Übung 2: Ablegen in der Gruppe mit Ablenkung, 4 Minuten	36
Übung 3: Freifolge	37
Übung 4: Steh, Sitz und Platz aus der Bewegung	38
Übung 5: Heranrufen mit Steh und Platz	39
Übung 6: Voransenden in ein Viereck	40

Übung 7: Bringen	41
Übung 8: Bringen über die Hürde	42
Übung 9: Eigenidentifizieren aus 6 Gegenständen	43
Übung 10: Kontrolle auf Distanz	44
6. HUND UND HUNDEFÜHRER	45
Haftung	45
Verhalten der Wettkampfteilnehmer	45
Zulassungsbestimmungen	45
Ausschluss	46
Positionen	46
Bringen	47
Wendungen	47
Kommandos	47
Hilfsmittel	47
7. WETTKÄMPFE	49
Generelles zum Obedience Reglement	49
Veranstaltungsberechtigung	49
Organisation eines Wettkampfes, Pflichten des Veranstalters	49
Prüfungsleiter	50
Wettkampfanlage	50
Materialliste	50
Richter	51
Wettkampfleiter	51
WM-Franken	51
8. BEWERTUNGEN	52
Aufstieg	52
Bewertung	52
Qualifikation	52
Wettkampfergebnis	52
Auszeichnungen	53
9. MEISTERSCHAFTEN UND TITEL	54
Obedience Schweizermeisterschaft (SM)	54
Qualifikationswettkämpfe zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften	55
Obedience Dog of the Year (ODY)	56
10. SANKTIONEN, BESCHWERDEN UND REKURSE	58
Sanktionen	58
Beschwerden	58
Rekurse	58
11. INDEX	60

1. EINLEITUNG

Im vorliegenden Obedience Reglement werden die grundsätzlichen Bestimmungen für Obedience festgehalten.

Gestützt auf ausdrückliche Ermächtigungen in diesem Reglement kann die KAMO weitere Bestimmungen in Form von verbindlichen Weisungen erlassen.

Die Weisungen sind in den offiziellen Publikationsorganen der SKG auszuschreiben.

Eine Sammlung der gültigen Weisungen kann bei der KAMO (Sekretariat und www.kamoweb.ch) bezogen werden.

Die KAMO erlässt zudem spezifische Pflichtenhefte für die Veranstalter von Obedience Wettkämpfen und Träger von zugewiesenen Funktionen.

In allen Reglementstexten wird zur Vereinfachung auf die Unterscheidung zwischen männlicher und weiblicher Sprachform verzichtet.

Im Zweifelsfalle gilt für das gesamte Reglementswerk der KAMO die deutsche Fassung.

Allgemeines

Die Lokalsektionen und Rasseklubs der SKG sind aufgefordert, die Ausübung von Obedience im Sinne und entsprechend der von der SKG und der KAMO festgelegten Vorschriften zu fördern.

Einführung

Obedience ist eine Hundesportart, die allen Hunden offen steht.

Obedience besteht darin, verschiedene reglementierte Übungen in der Absicht zu bewältigen, die Intelligenz, die Gewandtheit und das kooperative Verhalten der Hunde zur Geltung zu bringen.

Es handelt sich um erzieherische und sportliche Aufgaben, welche die gute Einführung der Hunde in die Gesellschaft begünstigt und die artgerechte Entwicklung fördern.

Obedience setzt eine gute Harmonie zwischen Hundeführer und Hund voraus und endet in perfektem Einvernehmen als Team.

Es ist daher notwendig, dass der Hundeführer ein ausreichendes Wissen über die Grundlagen von Erziehung und Ausbildung eines Hundes besitzt.

Obedience wird in unterschiedlichen Leistungsklassen durchgeführt.

Die Einteilung eines Hundes in die jeweilige Leistungsklasse hängt von den erreichten Resultaten ab.

2. BEGINNERS

ÜBUNG 1: SITZEN IN DER GRUPPE, 30 SEKUNDEN

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Position Sitz kommandiert.
- Dann werden sie abgeleint.
- Die Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 30 Sekunden in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.
- Die Hunde werden angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinlegt oder weiter als seine eigene Körperlänge rutscht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer ihren Platz auf der für diese Übung angegebenen Distanz eingenommen haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden ausser dem Verursacher wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE, 1 MINUTE

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Grundposition gebracht, abgeleint und anschliessend in die Position Platz kommandiert.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Platz bleiben.
- Die Hundeführer gehen 5 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Nach Ablauf der Zeit (1 Minute) begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund.
- Die Hunde werden in die Grundposition kommandiert und angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinsetzt oder weiter als seine eigene Körperlänge kriecht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer am vorgeschriebenen Platz sind.
- Die Sphinxstellung wird nicht verlangt.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 2

Maximale Punktzahl: 20

ÜBUNG 3: FREIFOLGE

Ausführung

- Die Freifolge wird in Kreisen und in einer Geraden geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite so folgen, dass sich der Hund mit der rechten Schulter dauernd dicht neben dem Hundeführer auf der Höhe des linken Knies befindet.
- Bei jedem Anhalten hat sich der Hund, ohne Beeinflussung, sofort parallel zum Hundeführer und nahe dem linken Fuss zu setzen, Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.
- Der Hundeführer geht 2 Kreise in Form einer 8 mit einem Durchmesser von 8 Metern pro Kreis.
- Er startet aus der Grundposition zwischen den 2 Kreisen.
- Schema:

Normalschritt	1. Kreis nach links
	2. Kreis nach rechts
	15 Schritte geradeaus
	1 Anhalten (Grundposition)

Bestimmungen

- Mangelnder Kontakt wird als Fehler bewertet.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, erhält Punktabzug.
- Ein Hund, der seinen Hundeführer im Laufe der Übung verlässt, erhält 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 1 Meter vom Hundeführer entfernt, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Ein gelegentliches Aufmuntern des Hundes ist gestattet.

Kommandos

- Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 4: PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Aus der Grundposition geht der Hundeführer mit seinem Hund im Normalschritt in der angegebenen Richtung geradeaus.
- Zwischen 2 Kegeln, die im Abstand von 10 Metern hintereinander aufgestellt sind, muss der Hund die Position Platz einnehmen.
- Der Hundeführer geht geradeaus weiter und umgeht den 2. Kegel linksseitig.
- Er geht am Hund vorbei, wendet und nimmt ihn ohne anzuhalten mit.
- Beim 2. Kegel ist die Übung beendet, es ist kein Anhalten nötig.

Bestimmungen

- Der Hund muss schnell die Position Platz einnehmen.
- Langsames Bewegung und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Der Hund muss die Position Platz ausgeführt haben, bevor der Hundeführer den 2. Kegel erreicht hat, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Kleine Körperhilfen sind gestattet.

Kommandos

- Fuss / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 5: HERANRUFEN IN DIE GRUNDPOSITION

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 20 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zu seinem Hund.
- Der Hund wird in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Wird mehr als 1 Rückrufkommando gegeben, werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er maximal 8 Punkte.
- Verlässt der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Platz / Bleib / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund nimmt die Grundposition ein.
- Der Hundeführer geht ohne Hund in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck, dessen Zentrum sich in gerader Linie 15 Meter von der Startposition entfernt befindet und tut so, als ob er etwas auf den Boden legen würde und kehrt zum Hund zurück.
- Der Hund verweilt in der Grundposition bis der Hundeführer zurück gekehrt ist.
- Der Hund wird aus der Startposition in das Viereck geschickt.
- Ist der Hund im Viereck, erhält er das Kommando Fuss.
- Der Hund soll schnell in die Grundposition zurück kommen.

Bestimmungen

- Um Punkte zu erzielen, muss der Hund (ohne Rute) ganz innerhalb des Quadrates sein.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Um die maximale Punktzahl zu erhalten, dürfen nicht mehr als 4 Kommandos gegeben werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er maximal 8 Punkte.
- Verlässt der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Rückrufkommando wird vom Hundeführer selbständig erteilt, die andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Warten / Voran / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 7: BRINGEN (TRAGEN)

Ausführung

- Der Hund sitzt in der Grundposition.
- Der Hundeführer geht mit dem Hund geradeaus und motiviert ihn mit einem fremden Apportierholz.
- Der Hund übernimmt den Gegenstand aus der Bewegung.
- Spätestens nach 10 Metern muss der Hund den Gegenstand willig übernommen haben.
- Der Hund muss den Gegenstand 10 Meter tragen ohne zu knautschen oder zu spielen.
- Ohne anzuhalten nimmt der Hundeführer den Gegenstand aus.
- Nach dem Übergeben des Apportierholzes ist die Übung beendet.

Bestimmungen

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Lässt der Hund den zu tragenden Gegenstand während des Gehens fallen, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Grösse des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Der Anfangspunkt, die 10 Meter und der Endpunkt nach 20 Metern werden mit Kegeln markiert.
- Der Hund soll immer unter Kontrolle des Hundeführers und an seiner linken Seite sein.
- Der Hund soll den Gegenstand selbständig in den Fang nehmen.

Kommandos

- Fuss / Tragen / Fuss / Aus
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 8: BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in angemessener Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft einen eigenen Gegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.
- Nach dem Rücksprung ist die Übung beendet.
- Der Hundeführer darf die Grundposition zum zurückrufen verlassen.

Bestimmungen

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Der Hund, der vorzeitig abspringt, kann keine Benotung über 7 Punkte erhalten.
- Wird der Sprung vom Hund nur in eine Richtung ausgeführt, erhält er maximal 5 Punkte.
- Wird der Sprung vom Hund in keine Richtungen ausgeführt, erhält er 0 Punkte.
- Bringt der Hund den Gegenstand nicht, erhält er 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 50 cm hoch.

Kommandos

- Sprung / Bring / Zurück
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN

Ausführung

- Zu Beginn der Übung 3 erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser ist oder wird mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer übergibt zu Beginn der Übung 9 dem Wettkampfleiter den gekennzeichneten Gegenstand.
- Der Hundeführer und der Hund dürfen beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, 50 cm links oder rechts neben einen Haufen gleichartiger Gegenstände.
- Die Gegenstände liegen 5 Meter vom Hundeführer entfernt.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und aufnehmen.
- Der Hund muss den Gegenstand dem Hundeführer in die Hand übergeben.
- Der Hundeführer darf die Grundposition zum Zurückrufen verlassen.

Bestimmungen

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Der Gegenstand darf dem Hund vor der Übung gezeigt werden.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand in den Fang und tauscht ihn ohne Beeinflussung gegen den richtigen aus, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Nimmt der Hund mehr als 1 falschen Gegenstand in den Fang, erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Haufen Gegenstände (10 Stück) kann für alle Hunde im gleichen Wettkampf gebraucht werden.
- Gegenstände, die ein Hund in den Fang genommen hat, werden ersetzt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Es wird kein korrektes Apportieren verlangt.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde gleich.

Kommandos

- Such, Aus
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 5 Meter vom Hund entfernt, und nimmt Front zum Hund ein.
- Der Wettkampfleiter steht 5 Meter hinter dem Hund und zeigt dem Hundeführer mittels einer Tafel an, wann der Hund die Positionen Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 2 Positionen müssen je 1 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bewertung

- Der Hund muss mindestens 1 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 8 Punkte erhalten.
- Verschiebt sich der Hund um mehr als seine Körperlänge in irgendeine Richtung, erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter hat Sichtkontakt zum Hundeführer.
- Der Wettkampfleiter zeigt spätestens alle 5 Sekunden den Positionswechsel an.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

3. OBEDIENCE 1

ÜBUNG 1: SITZEN IN DER GRUPPE, 1 MINUTE

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Position Sitz kommandiert.
- Dann werden sie abgeleint.
- Die Hundeführer gehen 10 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.
- Die Hunde werden angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinlegt oder weiter als seine eigene Körperlänge rutscht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer ihren Platz auf der für diese Übung angegebenen Distanz eingenommen haben.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden ausser, dem Verursacher, wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE, 2 MINUTEN

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Grundposition gebracht, abgeleint und anschliessend in die Position Platz kommandiert.
- Die Hunde müssen 2 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Die Hundeführer gehen 10 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, halten an und nehmen Front zu ihren Hunden.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer rechtsseitig zum Hund.
- Die Hunde werden in die Grundposition kommandiert und angeleint.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 6 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinsetzt oder weiter als seine eigene Körperlänge kriecht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, er erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer am vorgeschriebenen Platz sind.
- Die Sphinxstellung wird nicht verlangt.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.
- Die Hunde dürfen zwischen den Übungen motiviert werden (kein Futter, keine Gegenstände).

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 2

Maximale Punktzahl: 20

ÜBUNG 3: FREIFOLGE

Ausführung

- Die Freifolge wird in verschiedenen Gangarten in Verbindung mit Drehungen und Wendungen geprüft.
- Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite so folgen, dass sich der Hund mit der rechten Schulter dauernd dicht neben dem Hundeführer auf der Höhe des linken Knies befindet.
- Bei jedem Anhalten hat sich der Hund, ohne Beeinflussung, sofort parallel zum Hundeführer und nahe dem linken Fuss zu setzen, Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.
- Schema:
Normalschritt Die Übung beginnt mit 20 Schritten geradeaus, wieder zurück und anhalten (2 Kehrtwendungen frei wählbar)
2 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts /
2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen
Verteilt auf 1-2 Anhalten sind je 2 Schritte nach rechts und vorwärts zu zeigen.

Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, erhält 6-7 Punkte.
- Schlechte Haltung der Grundposition reduziert die Punktzahl.
- Ein Hund, der seinen Hundeführer im Laufe der Übung verlässt, erhält 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 1 Meter vom Hundeführer entfernt, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- An einem Wettkampf müssen alle Hunde einer Klasse vom Wettkampfleiter nach dem gleichen Schema kommandiert werden.
- Die Länge eines Schenkels muss zwischen 12 bis 15 Schritte betragen.

Kommandos

- Fuss (Angehen, Richtungsänderung)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 4: PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Ein markiertes Quadrat von 10 x 10 Meter ist im Normalschritt linksseitig zu umgehen.
- Der Hundeführer nimmt mit seinem Hund zwischen zwei Markierungen die Grundposition ein.
- Nach einem Richtungswechsel wird der Hund in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht ohne Hund und ohne seine Gangart zu unterbrechen oder sich umzudrehen weiter um das Quadrat herum.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht hat, wird der Hund mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbständig bei Fuss mitgenommen.
- Diese Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Position Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegungen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Bei starken Körperhilfen werden Punkte abgezogen.
- Nimmt der Hund die Position Platz nicht ein, erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Position Platz ausgeführt haben, bevor der Hundeführer die nächste Ecke des Quadrates passiert hat, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Hundeführer muss den Ecken des Quadrates folgen und nicht im Kreise gehen.
- Kleine Körperhilfen sind gestattet.

Kommandos

- Fuss / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT PLATZ

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 25 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zu seinem Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 3. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Platz.
- Aus der Position Platz wird er in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Die Position Platz muss innerhalb von drei Körperlängen nach dem Kommando des Hundeführers eingenommen werden.
- Langsames Einnehmen der Position wird als Fehler bewertet.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Nimmt der Hund die Positionen selbständig ein, werden Punkte abgezogen.
- Werden mehr als 2 Rückrufkommandos gegeben, werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er maximal 8 Punkte.
- Verlässt der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er 0 Punkte.
- Führt der Hund die Position Platz nicht aus, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Platz / Fuss
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund wird aus der Startposition in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck geschickt, dessen Zentrum sich in gerader Linie 15 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Im Viereck erhält der Hund das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bestimmungen

- Um Punkte zu erzielen, muss der Hund (ohne Rute) ganz innerhalb des Quadrates liegen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Um die maximale Punktzahl zu erhalten, dürfen nicht mehr als 3 Kommandos gegeben werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Bewegt sich der Hund äusserst langsam, können nur 6 Punkte gegeben werden.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, erhält er maximal 5 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, werden Punkte abgezogen.
- Verlässt der Hund das Quadrat selbständig, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Platz erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Voran / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 7: BRINGEN

Ausführung

- Ein Apportierholz wird vom Wettkampfleiter in einer Entfernung von 10 Metern ausgelegt.
- Der Gegenstand soll vom Hund sofort aufgenommen und korrekt apportiert werden.

Bestimmungen

- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Das Apportierholz kann vom Hund in der Frontstellung oder in der Grundposition übergeben werden.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Der Gegenstand muss für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Bring / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 8: BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in angemessener Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft einen eigenen Gegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

Bestimmungen

- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Der Hund, der vorzeitig abspringt, erhält nicht mehr als 7 Punkte.
- Wird der Sprung vom Hund nur in eine Richtung ausgeführt, erhält er maximal 5 Punkte.
- Wird der Sprung vom Hund in keine Richtungen ausgeführt, erhält er 0 Punkte.
- Bringt der Hund den Gegenstand nicht, erhält er 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 50 cm hoch.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Sprung / Bring / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 4 GEGENSTÄNDEN

Ausführung

- Zu Beginn der Übung 3, erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser ist oder wird mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer übergibt zu Beginn der Übung 9 dem Wettkampfleiter den gekennzeichneten Gegenstand.
- Der Hundeführer und der Hund dürfen beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 3 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder als Linie, 5 Meter vom Hundeführer entfernt, ausgelegt.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und apportieren.

Bestimmungen

- Der Gegenstand darf dem Hund vor der Übung gezeigt werden.
- Knautscht der Hund mit dem Gegenstand, werden Punkte abgezogen.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Nimmt der Hund einen falschen Gegenstand in den Fang und tauscht ihn ohne Beeinflussung gegen den richtigen aus, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Nimmt der Hund mehr als 1 falschen Gegenstand in den Fang, erhält er 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 30 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Such / Aus / (Fuss)
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 5 Meter vom Hund entfernt und nimmt Front zum Hund ein.
- Der Wettkampfleiter steht 5 Meter hinter dem Hund und zeigt dem Hundeführer mittels einer Tafel an, wann der Hund die Positionen Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 2 Positionen müssen je 2 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bestimmungen

- Der Hund muss mindestens 3 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 8 Punkte erhalten.
- Der Hund, welcher eine der 4 Positionen nicht einnimmt, erhält nicht mehr als 7 Punkte.
- Verschiebt sich der Hund um mehr als seine Körperlänge in irgendeine Richtung, erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter hat Sichtkontakt zum Hund.
- Der Wettkampfleiter zeigt spätestens alle 5 Sekunden einen Positionswechsel an.

Kommandos

- Platz / Bleib/ Sitz / Platz / Sitz / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

4. OBEDIENCE 2

ÜBUNG 1: SITZEN IN DER GRUPPE, 1 MINUTE

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Position Sitz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 Meter geradeaus weg ohne sich umzuschauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 1 Minute in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Anschliessend gehen die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verlagert der Hund sein Gewicht von einem Bein auf das andere, werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinlegt oder weiter als seine eigene Körperlänge rutscht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE MIT ABLENKUNG, 2 MINUTEN**Ausführung**

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden aus der Grundposition in die Position Platz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 m geradeaus weg ohne zurück zu schauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 2 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Nach 1 Minute geht der Wettkampfleiter im Slalom zwischen den Hunden hin und zurück.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Anschliessend gehen die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinsetzt oder weiter als seine eigene Körperlänge kriecht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Die Sphinxstellung wird nicht verlangt.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hörzeichen

Koeffizient: 2**Maximale Punktzahl: 20**

ÜBUNG 4: SITZ UND PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Ein markiertes Quadrat von 10 x 10 Meter ist im Normalschritt linksseitig zu umgehen.
- Der Hundeführer nimmt mit seinem Hund zwischen zwei Markierungen die Grundposition ein.
- Nach einem Richtungswechsel wird der Hund in die Position Sitz kommandiert.
- Der Hundeführer geht ohne Hund und ohne seine Gangart zu unterbrechen oder sich umzudrehen weiter um das Quadrat herum.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht hat, wird der Hund mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbständig bei Fuss mitgenommen.
- Analoges Vorgehen für die Position Platz.
- Diese Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Positionen Sitz und Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Nimmt der Hund eine falsche Position ein (z.B. Sitz anstelle von Platz), darf er maximal 6 Punkte erhalten.
- Um Punkte für eine gegebene Position zu erhalten, muss der Hund das Kommando ausgeführt haben, bevor der Hundeführer die nächste Ecke des markierten Quadrates passiert hat.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Der Hund muss mindestens eine Position korrekt ausführen, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Hundeführer muss den Ecken des Quadrates folgen und nicht im Kreise gehen.

Kommandos

- Fuss / Sitz / Fuss / Platz / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT STEH

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 25 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zum Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 3. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Steh.
- Aus der Position Steh wird er in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Die Position Steh muss innerhalb von drei Körperlängen nach dem Kommando des Hundeführers eingenommen werden.
- Langsames Einnehmen der Position wird als Fehler bewertet.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Nimmt der Hund die Positionen selbständig ein, werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er maximal 8 Punkte.
- Werden mehr als 2 Rückrufkommandos gegeben, sind nicht mehr als 6 Punkte möglich.
- Führt der Hund die Position Steh nicht aus, erhält er 0 Punkte.
- Verlässt der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.

Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Steh / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund wird aus der Startposition in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck geschickt, dessen Zentrum sich in gerader Linie 23 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Im Viereck erhält der Hund das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht auf den linken Kegel zu und biegt 2 Meter vor dem Kegel nach rechts ab, biegt beim nächsten Kegel nach rechts ab und kehrt in Richtung Startposition zurück.
- Nach 5 Metern ruft der Hundeführer den Hund in der Bewegung bei Fuss und geht zur Startposition zurück und hält an.

Bestimmungen

- Um Punkte zu erzielen, muss der Hund (ohne Rute) ganz innerhalb des Quadrates liegen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Um die maximale Punktzahl zu erhalten, dürfen nicht mehr als 4 Kommandos gegeben werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, gilt die Übung als nicht bestanden 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Quadrat selbständig, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Platz erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Es wird eine korrekte Freifolge verlangt.

Kommandos

- Voran / Platz / Fuss
- Hörzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 7: BRINGEN

Ausführung

- Zwei Apportierhölzer werden vom Wettkampfleiter 10 Meter hinter dem Kegel ausgelegt.
- Sie werden in einem Abstand von 10 Metern auf einer horizontalen Linie ausgelegt.
- Der Hund wird aus der Grundposition zu einem Kegel geschickt, der sich 10 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Der Hund hat beim Kegel in einem Radius von 2 Metern die Position Steh einzunehmen.
- Nach 3 Sekunden wird der Hund zum ausgelosten Gegenstand geschickt, welcher sofort aufgenommen und korrekt apportiert werden muss.

Bestimmungen

- Um die maximale Punktzahl zu erreichen, ist ein zusätzliches Kommando, zur Anweisung des Hundes erlaubt.
- Nimmt der Hund innerhalb der Kegelzone die Position Sitz oder Platz ein, erhält er nicht mehr als 8 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximal 7 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Steh erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Position des zu apportierenden Gegenstands wird ausgelost.
- Der Gegenstand in der ausgelosten Position – links oder rechts - wird immer zuerst ausgelegt.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Das Apportierholz kann vom Hund in der Frontstellung oder in der Grundposition übergeben werden.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Voran / Steh / links-rechts (Hör- und Sichtzeichen) / Bring / Aus / (Fuss)

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 8: BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in 3 Meter Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft den Holzgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

Bestimmungen

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Springt der Hund vorzeitig ab, knautscht den Gegenstand oder lässt ihn vor dem Ausnehmen fallen, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund, der selbständig mit der Übung beginnt, (d.h. bevor der Gegenstand den Boden berührt hat) erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Grösse des Gegenstands soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 70 cm hoch.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Sprung / Bring / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 5 GEGENSTÄNDEN

Ausführung

- Zu Beginn der Übung 3, erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser ist oder wird mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer übergibt zu Beginn der Übung 9 dem Wettkampfleiter den gekennzeichneten Gegenstand und dreht sich um.
- Der Hund darf beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 4 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder als Linie 8 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hundeführer dreht sich um.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und ihn apportieren.

Bestimmungen

- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximal 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 30 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Such / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 15 Meter vom Hund entfernt, und nimmt Front zum Hund ein.
- Der Wettkampfleiter steht 5 Meter hinter dem Hund und zeigt dem Hundeführer mittels einer Tafel an, in welcher Reihenfolge der Hund die Positionen Steh, Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 3 Positionen müssen je 1 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bestimmungen

- Der Hund muss mindestens 3 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 8 Punkte erhalten.
- Der Hund, welcher eine der 3 Positionen nicht einnimmt, erhält nicht mehr als 7 Punkte.
- Verschiebt sich der Hund um mehr als seine Körperlänge in irgendeine Richtung, erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter steht mit dem Rücken zum Hund.
- Der Wettkampfleiter zeigt alle 4 Sekunden einen Positionswechsel an.
- Die Reihenfolge der Positionen ist für alle Hunde innerhalb eines Wettkampfes und Klasse dieselbe.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz / Steh / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen (nur für Distanzarbeit)

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

5. OBEDIENCE 3

ÜBUNG 1: SITZEN IN DER GRUPPE, 2 MINUTEN

Ausführung

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden in die Position Sitz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 Meter geradeaus weg ohne sich umzuschauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 2 Minuten in der Position Sitz bleiben.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Anschliessend gehen die Hundeführer rechtsseitig zum Hund und nehmen direkt die Grundposition ein.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verlagert der Hund sein Gewicht von einem Bein auf das andere, werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Sitz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinlegt oder weiter als seine eigene Körperlänge rutscht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

Kommandos

- Sitz / Bleib
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 2: ABLEGEN IN DER GRUPPE MIT ABLENKUNG, 4 MINUTEN**Ausführung**

- Die Hundeführer positionieren sich mit den Hunden auf einer Linie in einem Abstand von 3 Metern.
- Die Hunde werden aus der Grundposition in die Position Platz kommandiert.
- Die Hundeführer gehen 20 m geradeaus weg ohne zurück zu schauen und anschliessend in das bezeichnete Versteck.
- Die Hunde müssen 4 Minuten in der Position Platz bleiben.
- Nach ca. 2 Minuten geht der Wettkampfleiter im Slalom zwischen den Hunden hin und zurück.
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich die Hundeführer auf die Höhe des Wettkampfleiters und halten an.
- Die Hundeführer gehen rechtsseitig am Hund vorbei.
- 3 Meter hinter den Hund machen sie eine Kehrtwendung und halten an.
- Anschliessend gehen sie zum Hund und nehmen die Grundposition ein.

Bestimmungen

- Der Hund darf den Kopf drehen, wenn eine Ablenkung oder ein Geräusch ausserhalb des Ringes auftritt.
- Bewegung des Hundes verringert die Punktzahl deutlich.
- Bei 1-2 maligem Bellen (Laute) werden 1-2 Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 5 Punkte erhalten.
- Ein Hund der aufsteht, sich hinsetzt oder weiter als seine eigene Körperlänge kriecht, erhält 0 Punkte.
- Permanentes Bellen (Laute) ist fehlerhaft, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übung muss mit mindestens 3 und darf mit höchstens 8 Hunden durchgeführt werden.
- Die Zeitnahme beginnt, wenn alle Hundeführer im Versteck sind.
- Die Sphinxstellung wird nicht verlangt.
- Erhebt sich ein Hund und nähert sich einem andern Hund so, dass ein Konflikt zu befürchten ist, wird die Übung abgebrochen und mit allen Hunden, ausser dem Verursacher, wiederholt.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz
- Hörzeichen

Koeffizient: 2**Maximale Punktzahl: 20**

ÜBUNG 3: FREIFOLGE

Ausführung

- Die Freifolge wird in verschiedenen Gangarten in Verbindung mit Drehungen und Wendungen geprüft.
 - Der Hund soll seinem Hundeführer willig an der linken Seite so folgen, dass sich der Hund mit der rechten Schulter dauernd dicht neben dem Hundeführer auf der Höhe des linken Knies befindet.
 - Bei jedem Anhalten hat sich der Hund, ohne Beeinflussung, sofort parallel zum Hundeführer und nahe dem linken Fuss zu setzen, Schulter auf Kniehöhe des Hundeführers.
 - Der Hundeführer soll während der Übung seine Arme natürlich bewegen.
 - Schema:

1. Normalschritt	2 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts / 2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen
2. Langsamschritt:	2 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts / 2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen
3. Laufschrift:	1 Anhalten / 1 Kehrtwendung links / 1 Kehrtwendung rechts / 2 Linkswendungen / 2 Rechtswendungen
- Verteilt auf 1-2 Anhalten sind je 2 Schritte nach links, nach rechts, vorwärts und rückwärts zu zeigen.

Bestimmungen

- Kehrtwendungen müssen an Ort erfolgen (keine Bogen).
- Mangelnder Kontakt und zusätzliche Befehle werden als Fehler bewertet.
- Ein Hund, der sich langsam bewegt, erhält 6-7 Punkte.
- Schlechte Haltung in der Grundposition reduziert die Punktzahl.
- Ein Hund, der seinen Hundeführer im Laufe der Übung verlässt, erhält 0 Punkte.
- Ist der Hund während des grössten Teils der Übung mehr als 0,5 Meter vom Hundeführer entfernt, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- An einem Wettkampf müssen alle Hunde einer Klasse vom Wettkampfleiter nach dem gleichen Schema kommandiert werden.
- Ein Anhalten kann auch unmittelbar nach einer Wendung kommandiert werden.
- Die Länge eines Schenkels muss zwischen 12 bis 15 Schritte betragen.
- Die Gangartänderungen müssen beim Hund deutlich erkennbar sein.

Kommandos

- Fuss (Angehen, Gangartänderung)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 4: STEH, SITZ UND PLATZ AUS DER BEWEGUNG

Ausführung

- Ein markiertes Quadrat von 10 x 10 Meter ist im Normalschritt linksseitig zu umgehen.
- Der Hundeführer nimmt mit seinem Hund zwischen zwei Markierungen die Grundposition ein.
- Nach einem Richtungswechsel wird der Hund in die Position Steh kommandiert.
- Der Hundeführer geht ohne Hund und ohne seine Gangart zu unterbrechen oder sich umzudrehen weiter um das Quadrat herum.
- Wenn der Hundeführer den Hund erreicht hat, wird der Hund mittels eines Kommandos, ohne die Gangart zu verändern, selbständig bei Fuss mitgenommen.
- Analoges Vorgehen für die Positionen Sitz und Platz.
- Diese Übung endet in der Grundposition zwischen den nächsten zwei Markierungen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Positionen Steh, Sitz und Platz schnell einnehmen.
- Langsames Bewegen und schlechte Freifolge werden als Fehler gewertet.
- Nimmt der Hund eine falsche Position ein (z.B. Sitz anstelle von Platz), darf er maximal 6 Punkte erhalten.
- Um Punkte für eine gegebene Position zu erhalten, muss der Hund das Kommando ausgeführt haben, bevor der Hundeführer die nächste Ecke des markierten Quadrates passiert hat.
- Bei starken Körperhilfen gilt die Position als nicht ausgeführt.
- Der Hund muss 2 Positionen ausführen, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos für das Mitnehmen bei Fuss erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Hundeführer muss den Ecken des Quadrates folgen und nicht im Kreise gehen.

Kommandos

- Fuss / Steh / Fuss / Sitz / Fuss / Platz / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 5: HERANRUFEN MIT STEH UND PLATZ

Ausführung

- Der Hund wird in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht 25 Meter geradeaus weg ohne zurück zu schauen, hält an und nimmt Front zum Hund.
- Der Hund wird herangerufen.
- Vor dem 2. Drittel der Distanz erhält er das Kommando Steh.
- Aus der Position Steh wird er herangerufen und erhält vor dem 3. Drittel der Distanz das Kommando Platz.
- Aus der Position Platz wird er in die Grundposition gerufen.

Bestimmungen

- Der Hund muss die Kommandos zum Heranrufen willig befolgen.
- Die Positionen Steh und Platz müssen jeweils innerhalb von drei Körperlängen nach dem Kommando des Hundeführers eingenommen werden.
- Langsames Einnehmen der Positionen wird als Fehler bewertet.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Nimmt der Hund die Positionen selbständig ein, werden Punkte abgezogen.
- Verändert der Hund die Grundposition während der Abwesenheit des Hundeführers, erhält er maximal 8 Punkte.
- Werden mehr als 3 Rückrufkommandos gegeben, erhält er nicht mehr als 6 Punkte.
- Führt der Hund nur 1 der verlangten Positionen aus, erhält er nicht mehr als 6 Punkte.
- Führt der Hund weder Steh noch Platz aus, erhält er 0 Punkte.
- Zeigt der Hund die Positionen in umgekehrter Reihenfolge, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Im Platz muss die Sphinxstellung gezeigt werden.

Kommandos

- Platz / Bleib / Hier / Steh / Hier / Platz / Fuss
- Hör- oder Sichtzeichen

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 6: VORANSENDEN IN EIN VIERECK

Ausführung

- Der Hund wird zu einem Kegel geschickt, der sich 10 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Der Hund hat beim Kegel in einem Radius von 2 Metern stehen zu bleiben.
- Nach 3 Sekunden wird der Hund in das 3 x 3 Meter grosse, mit Kegeln markierte Viereck geschickt, dessen Zentrum sich 23 Meter vom Kegel entfernt befindet.
- Im Viereck erhält er das Kommando Platz.
- Der Hundeführer geht auf das Viereck zu und biegt 2 Meter davor ab.
- Nach 5 Metern wendet der Hundeführer und geht in Richtung Startposition zurück.
- Nach weiteren 5 Metern ruft der Hundeführer den Hund aus der Bewegung bei Fuss und geht zur Startposition und hält an.

Bestimmungen

- Um Punkte zu erzielen, muss der Hund (ohne Rute) ganz innerhalb des Quadrates liegen.
- Der Hund muss in einer angemessenen Geschwindigkeit laufen, mindestens im Trab.
- Um die maximale Punktzahl zu erhalten, dürfen nicht mehr als 6 Kommandos gegeben werden.
- Wenn der Hund seitlich oder von hinten ins Viereck geht, werden Punkte abgezogen.
- Nimmt der Hund beim Kegel die Position Sitz oder Platz ein, kann er nicht mehr als 8 Punkte erhalten.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.
- Bleibt der Hund ausserhalb des 2 Meter Radius beim Kegel stehen oder er legt sich ausserhalb des Quadrates hin, hat er die Übung nicht bestanden, 0 Punkte.
- Verlässt der Hund das Quadrat selbständig, erhält er 0 Punkte.

Anmerkungen

- Die Kommandos Steh und Platz erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Kreis von 2 Meter um den Kegel ist zu markieren.
- Es wird eine korrekte Freifolge verlangt.
- Die Linie Startposition - Kegel - Quadrat bildet beim Kegel einen Winkel von 90°.

Kommandos

- Voran / Steh / Links-Rechts (Hör- und Sichtzeichen) / Platz / Fuss

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

ÜBUNG 7: BRINGEN

Ausführung

- Drei Apportierhölzer werden vom Wettkampfleiter 10 Meter hinter dem Kegel ausgelegt.
- Sie werden in einem Abstand von je 5 Metern auf einer horizontalen Linie ausgelegt.
- Der Hund wird aus der Grundposition zu einem Kegel geschickt, der sich 10 Meter von der Startposition entfernt befindet.
- Der Hund hat beim Kegel in einem Radius von 2 Metern die Position Steh einzunehmen.
- Nach 3 Sekunden wird der Hund zum ausgelosten Gegenstand geschickt, welcher sofort aufgenommen und korrekt apportiert werden muss.

Bestimmungen

- Um die maximale Punktzahl zu erreichen, ist ein zusätzliches Kommando, zur Anweisung des Hundes erlaubt.
- Nimmt der Hund innerhalb der Kegelzone die Position Sitz oder Platz ein, erhält er nicht mehr als 8 Punkte.
- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximal 7 Punkte.
- Verlässt der Hundeführer den Standort während er Kommandos gibt, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.

Anmerkungen

- Das Kommando Steh erteilt der Hundeführer selbständig, alle andern Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Position des zu apportierenden Gegenstands wird ausgelost.
- Die mittlere Position wird nie ausgelost.
- Der Gegenstand in der ausgelosten Position – links oder rechts - wird immer zuerst ausgelegt.
- Die Grösse der Gegenstände soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Das Apportierholz kann vom Hund in der Frontstellung oder in der Grundposition übergeben werden.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar ausgelegt werden.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Voran / Steh / links-rechts (Hör- und Sichtzeichen) / Bring / Aus / (Fuss)

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 8: BRINGEN ÜBER DIE HÜRDE

Ausführung

- Der Hundeführer befindet sich mit dem Hund in 3 Meter Entfernung zur Hürde in der Grundposition.
- Der Hundeführer wirft den Metallgegenstand über die Hürde.
- Der Hund springt über die Hürde, nimmt den Gegenstand sofort auf und apportiert ihn über die Hürde zurück.

Bestimmungen

- Das Kommando Bring soll spätestens beim Absprung erfolgen.
- Ein leichtes Berühren der Hürde mindert die Punktzahl auf maximal 8 Punkte.
- Springt der Hund vorzeitig ab, knautscht den Gegenstand oder lässt ihn vor dem Ausnehmen fallen, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund, der selbständig mit der Übung beginnt, (d.h. bevor der Gegenstand den Boden berührt hat) erhält 0 Punkte.

Anmerkungen

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Das Gewicht des Gegenstandes soll der Grösse des Hundes angepasst sein.
- Die Hürde muss kompakt sein und mindestens eine Breite von 1 Meter aufweisen.
- Die Sprunghöhe ist gleich der Schulterhöhe des Hundes, maximal 70 cm hoch.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Sprung / Bring / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 9: EIGENIDENTIFIZIEREN AUS 6 GEGENSTÄNDEN

Ausführung

- Zu Beginn der Übung 3, erhält jeder Hundeführer einen hölzernen Gegenstand.
- Dieser ist oder wird mit der Startnummer gekennzeichnet.
- Der Hundeführer übergibt zu Beginn der Übung 9 dem Wettkampfleiter den gekennzeichneten Gegenstand und dreht sich um.
- Der Hund darf beim Auslegen der Gegenstände zuschauen.
- Der Wettkampfleiter legt den Gegenstand, ohne ihn zu berühren, mit 5 berührten gleichen Gegenständen aus.
- Sie werden als Kreis oder als Linie 8 Meter vom Hundeführer entfernt ausgelegt.
- Der Hundeführer dreht sich um.
- Der Hund muss den gekennzeichneten Gegenstand suchen und ihn apportieren.

Bestimmungen

- Beginnt der Hund die Übung selbständig, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Lässt der Hund den apportierten Gegenstand fallen, anstatt ihn in die Hand des Hundeführers zu geben, erhält er nicht mehr als 7 Punkte.
- Ein Hund der knautscht, erhält maximal 7 Punkte.
- Ein Hund der intensiv knautscht oder spielt, erhält 0 Punkte.
- Nimmt der Hund den falschen Gegenstand in den Fang, gilt die Übung als nicht bestanden, 0 Punkte.
- Lässt der Hundeführer den Hund am Gegenstand riechen oder ihn berühren, erhält er 0 Punkte.
- Befindet sich der Hund bei den Gegenständen, darf kein Kommando des Hundeführers mehr erfolgen, sonst erhält er 0 Punkte.
- Der Hund muss die Übung innerhalb von 1 Minute beenden, sonst erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Für jedes Team müssen neue Gegenstände benutzt werden.
- Die Gegenstände werden in einem Abstand von 30 cm ausgelegt.
- Die Gegenstände müssen für den Hund gut sichtbar gelegt werden.
- Die Anordnung der Gegenstände ist innerhalb eines Wettkampfes für alle Hunde einer Klasse gleich.
- Sitzt der Hund in der Frontstellung, muss er nach dem Ausgeben des Holzes schnell die Grundposition einnehmen.
- Ein einmaliges Nachfassen im Arbeitseifer wird nicht bestraft.

Kommandos

- Such / Aus / (Fuss)
- Hörzeichen

Koeffizient: 3

Maximale Punktzahl: 30

ÜBUNG 10: KONTROLLE AUF DISTANZ

Ausführung

- Der Hund wird hinter einer Markierung in die Position Platz kommandiert.
- Der Hundeführer geht zu einer festgelegten Stelle, 15 Meter vom Hund entfernt, und nimmt Front zum Hund ein.
- Der Wettkampfleiter steht 5 Meter hinter dem Hund und zeigt dem Hundeführer mittels einer Tafel an, in welcher Reihenfolge der Hund die Positionen Steh, Sitz und Platz einzunehmen hat.
- Die 3 Positionen müssen je 2 Mal eingenommen werden.
- Die letzte Position ist Platz.
- Anschliessend geht der Hundeführer zum Hund und nimmt ihn in die Grundposition.

Bestimmungen

- Der Hund muss mindestens 5 Mal seine Position wechseln, um Punkte zu erzielen.
- Verändert der Hund die Position Platz während der Hundeführer zu ihm zurückkehrt, kann er maximal 8 Punkte erhalten.
- Der Hund, welcher eine der 6 Positionen nicht einnimmt, erhält nicht mehr als 7 Punkte.
- Verschiebt sich der Hund um mehr als seine Körperlänge in irgendeine Richtung, erhält er 0 Punkte.

Anmerkung

- Alle Aktionen werden vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Der Wettkampfleiter steht mit dem Rücken zum Hund.
- Der Wettkampfleiter zeigt alle 3 Sekunden einen Positionswechsel an.
- Die Reihenfolge der Positionen ist für alle Hunde innerhalb eines Wettkampfes und Klasse dieselbe.

Kommandos

- Platz / Bleib / Sitz / Steh / Platz / Sitz / Steh / Platz / Sitz
- Hör- und Sichtzeichen (nur für Distanzarbeit)

Koeffizient: 4

Maximale Punktzahl: 40

6. HUND UND HUNDEFÜHRER

HAFTUNG

- Der Eigentümer des Hundes hat für alle Personen- und Sachschäden aufzukommen, die durch seinen Hund verursacht werden.
- Er muss gegen die Folgen solcher Schäden als Hundehalter versichert sein.

VERHALTEN DER WETTKAMPFTEILNEHMER

- Der Hundeführer ist verpflichtet, seine Teilnahme rechtzeitig zu melden.
- Mit der Abgabe der Anmeldung besteht die Verpflichtung, das Startgeld zu bezahlen.
- Sollte ein Hundeführer am pünktlichen Erscheinen verhindert sein, oder gar nicht zum Wettkampf antreten können, hat er dies unverzüglich dem Prüfungsleiter mitzuteilen.
- Der Wettkampf beginnt mit der Abgabe des Leistungsheftes und endet mit der Siegerehrung und Rückgabe des Leistungsheftes.
- Der Hundeführer hat den Anordnungen des Richters und des Wettkampfleiters nachzukommen.
- Jeder Hundeführer ist verpflichtet, seinen Hund in sportlich einwandfreier Art vorzuführen.
- Auf dem Weg zwischen den Übungen sind die Hunde an der linken Seite unter Kontrolle des Hundeführers zu führen.
- Es ist verboten, den Hund zu strafen.
- Die Hunde dürfen für Korrekturzwecke nicht angefasst werden.
- Wenn der Hundeführer die Bestimmungen nicht respektiert oder sich in unerwünschter Art und Weise verhält, kann er durch den Richter ausgeschlossen werden.

ZULASSUNGSBESTIMMUNGEN

- Teilnehmer mit einem Hund mit oder ohne Stammbaum können an Wettkämpfen teilnehmen, wenn sie Mitglied einer Lokalsektion oder eines Rasseklubs der SKG sind und für den Hund ein von der KAMO ausgestelltes Obedience Leistungsheft sowie eine gültige Obedience Lizenz vorweisen können.
- Das Zulassungsalter der Hunde am Tag des Wettkampfes muss mindestens wie folgt sein:
 - Beginners: 9 Monate
 - Obedience 1: 12 Monate
 - Obedience 2: 14 Monate
 - Obedience 3: 15 Monate.
- Die Wettkampfklasse Beginners ist fakultativ, es kann direkt mit Obedience 1 gestartet werden. Die Resultate der Beginners Klasse werden auch im Leistungsheft eingetragen.
- Am gleichen Tag darf mit einem Hund nur ein Wettkampf absolviert werden.
- Im Ausland erzielte Resultate werden nicht anerkannt, ausser, wenn es sich um CACIOB Wettkämpfe nach FCI Reglement handelt.
- Teilnehmer aus dem Ausland mit einem Hund mit oder ohne Abstammungsurkunde können an Wettkämpfen teilnehmen, wenn sie ein Leistungsheft / Lizenz, ausgestellt durch einen FCI anerkannten Landesverband vorweisen können.

Von den Wettkämpfen sind ausgeschlossen:

- Hunde, welche die gesetzlichen Bestimmungen für Impfungen nicht erfüllen.
- Läufige Hündinnen.
Ausnahme: Zu den Qualifikationen zu Weltmeisterschaften oder anderen internationalen Meisterschaften und den Qualifikationen zur Schweizermeisterschaft oder regionalen Meisterschaften

sind läufige Hündinnen zugelassen, müssen jedoch immer als letzte starten. Läufige Hündinnen sind abseits vom Wettkampfgelände zu halten.

- Trächtige Hündinnen.
Sie sind zum Schutz der Hündin und der ungeborenen Welpen ab der abgeschlossenen fünften Woche nach dem Deckakt von sämtlichen Obedience Wettkämpfen ausgeschlossen. Hündinnen mit Welpen sind bis und mit der achten Woche nach der Geburt der Welpen von sämtlichen Obedience Wettkämpfen ausgeschlossen. Zuwiderhandlungen ziehen Sanktionen nach sich. Die so erzielten Resultate werden aberkannt.

Besondere Zulassungsbestimmungen

Für folgende Wettkämpfe und Wertungen gelten besondere Zulassungsbestimmungen:

- Schweizermeisterschaft
- Qualifikationen zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften
- Obedience Dog of the Year

AUSSCHLUSS

Ein Ausschluss bedeutet, dass der Hundeführer den Ring zusammen mit seinem Hund sofort zu verlassen hat.

Folgende Verhaltensweisen ziehen einen Ausschluss nach sich:

- Unkorrektes Verhalten des Hundeführers gegenüber dem Richter.
- Aggressives Verhalten des Hundes.
- Misshandlung eines Hundes.
- Hundeführer benutzt Hilfsmittel.
- Hund verlässt den Ring und befindet sich nicht mehr unter Kontrolle des Hundeführers.

POSITIONEN

Grundposition

- Wenn das Obedience Reglement nichts anderes bestimmt, beginnt und endet die Übung in der Grundposition.
- In der Grundposition steht der Hundeführer ruhig in natürlicher Haltung.
- In der Grundposition sitzt der Hund ruhig an der linken Seite des Hundeführers.
- Die Schulter des Hundes ist auf Kniehöhe des Hundeführers.
- Wird der Hund aus Behinderungsgründen rechts geführt, muss dies dem Richter vor dem Wettkampf mitgeteilt werden.

Platz

- Der Hund liegt, wenn nichts anderes angegeben ist, in der Sphinxstellung.
- Übung 2:
 - Der Hund darf beim Kommando Platz sofort kippen oder den Kopf auf den Boden legen.
 - Der Hund darf die eingenommene Stellung während der ganzen Zeit nicht verändern.
 - Der Hund darf nicht flach auf der Seite oder auf dem Rücken liegen (schlafen).

Steh

Der Hund steht mit allen vier Pfoten auf dem Boden und bewegt sie nicht.

Sitz

Der Hund sitzt in Sphinxstellung, ohne zu kippen und zu stemmen.

BRINGEN

- Bei allen Apportierübungen soll sich der Hund direkt an die linke Seite des Hundeführers setzen (Grundposition).
- Eine Frontposition ist erlaubt, es muss aber während eines Wettkampfes bei allen Apportierübungen dieselbe Stellung gezeigt werden.
- Bei Front sitzt der Hund dicht vor dem Hundeführer in Sphinxstellung.
- Eine Grätschstellung nach links oder rechts ist nicht gestattet.

WENDUNGEN

- Links- beziehungsweise Rechtswendung bedeutet, dass der Hundeführer seine Laufrichtung um 90° in die angegebene Richtung ändern muss.
- Kehrtwendung links beziehungsweise rechts bedeutet, dass der Hundeführer seine Laufrichtung um 180° in die angegebene Richtung ändern muss.

KOMMANDOS

- Alle Kommandos im Obedience sind frei wählbar, die Kommandos im Obedience Reglement sind nur Beispiele.
- Wenn ein Hundeführer eine Hundepfeife oder einen Pfeifton anstelle verbalen Kommandos einsetzt, muss er dies zu Beginn des Wettkampfes dem Richter mitteilen.
- Die verlangte Leistung ist vom Hund auf einmaliges Hör- und / oder Sichtzeichen des Hundeführers sofort auszuführen.
- Der Name des Hundes darf in den Klassen Beginners und 1 vor die Hörzeichen gesetzt werden. In der Klasse 2 und 3 ist dies nicht gestattet und wird mit Abzug als Doppelkommando gewertet.

HILFSMITTEL

- Bauchtaschen und dergleichen dürfen während des Wettkampfes nicht getragen werden.
- In den Klassen Beginners und Obedience 1 darf der Hundeführer während des Wettkampfes keine Motivationsgegenstände oder Futter sichtbar auf sich tragen.
- In den Klassen Obedience 2 und Obedience 3 darf der Hundeführer während des Wettkampfes keine Motivationsgegenstände oder Futter auf sich tragen.

Halsband und Leine

Beginners und Obedience 1

- Die Hunde werden angeleint zu den Übungen 1 bis 3 geführt. Während den Übungen 1 und 2 dürfen die Hunde ein Halsband tragen.
- Nach den Übungen 1 und 2 werden die Hunde angeleint. Die Übungen 3 – 10 werden ohne Halsband vorgeführt.
- Die Leine und das Halsband sind nicht sichtbar zu tragen (in der Tasche) oder dem Wettkampfleiter zu übergeben.
- Der Hund darf nur mit einem lockeren, nicht auf "Zug" eingestellten Halsband, geführt werden. Das Tragen von Stachelhalsbändern und dergleichen ist untersagt.

Obedience 2 und 3

Die Hunde tragen während des ganzen Wettkampfes weder Halsband noch Leine.

Alle Klassen

Nach der Übung 10 werden die Hunde angeleint.

Loben

Beginners und Obedience 1

Der Hund darf zwischen den Übungen motiviert werden (verbal und non verbal).

Obedience 2 und 3

Der Hund darf zwischen den Übungen kurz gelobt werden, z.B. „Braver Hund“ (verbal und non verbal).

7. WETTKÄMPFE

GENERELLES ZUM OBEDIENCE REGLEMENT

- Das Obedience Reglement muss beim Veranstalter verfügbar sein.
- Die Distanzangaben im gesamten Obedience Reglement sind ungefähre Werte.
- Die im Obedience Reglement beschriebenen Geräte sind verbindlich.

VERANSTALTUNGSBERECHTIGUNG

- Für die Durchführung von Wettkämpfen sind die Lokalsektionen und die Rasseklubs der SKG sowie die KAMO berechtigt.
- Die Schweizermeisterschaft und Qualifikationswettkämpfe zur FCI Europa- und Weltmeisterschaft werden durch die KAMO, nach vorheriger Ausschreibung in den offiziellen Publikationsorganen der SKG, vergeben.

ORGANISATION EINES WETTKAMPFES, PFLICHTEN DES VERANSTALTERS

- Bestimmen eines Prüfungsleiters, der seitens des Veranstalters für die technische, organisatorische und administrative Abwicklung des Wettkampfes verantwortlich ist und die Koordination mit den Richtern und der KAMO sicher stellt.
- Einsatz von Personen, die für einen guten Ablauf des Wettkampfes notwendig sind, nämlich pro Ring:
 - 1 Wettkampfleiter, der den Hundeführer begleitet und ihm die nötigen Anweisungen während des Wettkampfes erteilt. Der Wettkampfleiter steht dem Richter während des gesamten Wettkampfes zur Verfügung.
 - Ausreichend Ringhelfer für die Teams, zu deren Aufgaben es gehört, die nötigen Geräte und Hilfsmittel (Hürde, Apportierhölzer, etc.) bereit zustellen.
 - 1 Richterschreiber, der die vom Richter angezeigten Noten notiert. Der Richterschreiber darf innerhalb einer Wettkampfklasse nicht ausgewechselt werden.
- Im weiteren sind folgende Helfer vorzusehen:
 - Ausreichend Personal für das Rechnungsbüro zur Erstellung der Ranglisten und der Einträge in die Leistungshefte.
 - Ein Tierarzt muss vor Ort bzw. mindestens die Telefonnummer des Notfalltierarztes bekannt sein.
- Jeder Wettkampfteilnehmer übergibt bei Veranstaltungsbeginn sein Obedience Leistungsheft dem Prüfungsleiter.
- Für jede Wettkampfklasse sind genügend Notenblätter zur Verfügung zu halten.
- Die Resultate der im Leistungsheft eingetragenen Wettkämpfe sind in der von der KAMO verlangten Form und Frist an die KAMO einzureichen. Der Veranstalter ist verpflichtet, sich beim Sekretariat der KAMO selbständig nach den gültigen Bestimmungen zu erkundigen bzw. das betreffende Merkblatt anzufordern (siehe auch www.kamoweb.ch).
- Notenblätter können bei der KAMO angefordert oder über ein Computerprogramm erstellt werden.
 - das Originalnotenblatt erhält der Hundeführer
 - 1 Kopie ist für die Auswertungsstelle KAMO
 - 1 Kopie ist für den durchführenden Verein
 - 1 Kopie ist für den Richter bestimmt
- Die Übungen werden fortlaufend absolviert und beginnen mit Übung 1. Die Übungen 3 bis 10 werden fortlaufend und einzeln präsentiert. Die Reihenfolge ist für jedes Team gleich.

PRÜFUNGSLEITER

- Obedience Wettkämpfe sind mindestens 10 Wochen vor dem Austragungsdatum vom Veranstalter dem Sekretariat der KAMO zu melden.
- Der Obedience Wettkampf muss in den offiziellen Publikationsorganen der SKG ausgeschrieben werden.
- Die KAMO besorgt die Ausschreibung in den offiziellen Publikationsorganen der SKG.
- Ausschreibungsformulare können bei der KAMO bezogen werden.
- Der Prüfungsleiter ist verpflichtet, sich beim Sekretariat der KAMO selbständig nach den gültigen Pflichtenheften für Veranstalter zu erkundigen bzw. diese anzufordern, siehe auch www.kamoweb.ch.
- Der Prüfungsleiter hat für ein geeignetes und dem Obedience Reglement entsprechendes Gelände (Halle) zu sorgen, sowie die erforderliche Anzahl Helfer anzubieten.
- Der Prüfungsleiter ist für die für den Wettkampf benötigten Geräte verantwortlich.

WETTKAMPFANLAGE

- Das Wettkampfgelände muss den Vorschriften entsprechen.
- Das Wettkampfgelände (Ring) muss mindestens 20 x 30 Meter in der Halle und 25 x 40 Meter im Freien betragen.
- Das Gelände muss übersichtlich und markiert sein.
- Das Gelände muss so beschaffen sein, dass auf dem gesamten Parcours keinerlei Gefahr für den Hund oder den Hundeführer besteht (keine Glasscherben, Nägel, grosse Unebenheiten etc.).
- Der Platz soll eben und das Gras kurz gemäht sein.
- Wenn zwei oder mehr Ringe angelegt werden, müssen diese einen Abstand von ca. 8 bis 10 Meter zueinander haben. Wenn zwei Ringe ohne Abstand zueinander angelegt werden, so muss die Abschränkung so angelegt sein, dass ein Hund nicht auf den anderen Ring gelangen kann.
- Sobald die Wettkampfanlage aufgestellt ist, dürfen die Wettkampfteilnehmer den Platz nur noch für den Wettkampf betreten.
- Der Organisator ist verpflichtet dafür zu sorgen, dass diese Bestimmungen auf dem Wettkampfgelände eingehalten werden.

MATERIALLISTE

Wenn nichts anderes erwähnt wird, müssen die Gegenstände benutzt werden, die in der Materialliste aufgeführt sind. Folgende Gegenstände müssen für einen Wettkampf vorhanden sein:

- 1 geschlossener Hochsprung, höhenverstellbar von 20 cm auf 70 cm, 100 cm breit
- 3 kleine Apportierhölzer 150 g
- 3 mittelgrosse Apportierhölzer 400 – 450 g
- 3 grosse Apportierhölzer 650 g
- 1 Metallgegenstand 150 – 250 g
- 1 Metallgegenstand 250 – 350 g
- 1 Metallgegenstand 350 – 450 g
- 10 Kegel (wie Strassensignalisation)
- Sägemehl, Kreidemehl, Klebeband oder Spray für Bodenmarkierung
- Unbehandelte Holzgegenstände zum Identifizieren, Länge 8-10 cm, Breite und Höhe 2-3 cm, Anzahl pro Hund:
 - Beginners: 11 Stück
 - Obedience 1: 4 Stück
 - Obedience 2: 5 Stück
 - Obedience 3: 6 Stück
- Tafel, mit der Beschriftung Sitz – Platz – Steh oder entsprechenden Symbolen

RICHTER

- Für die Wettkämpfe sind die Richter von den Veranstaltern direkt einzuladen.
- Richterlisten sind bei der KAMO erhältlich.
- Die Richterliste wird periodisch in den offiziellen Publikationsorganen der SKG veröffentlicht.
- Für die Schweizermeisterschaft sowie für die Qualifikationswettkämpfe zu FCI Europa- und Weltmeisterschaften und CACIOB Turniere werden die Richter durch die KAMO bestimmt.
- Die Anzahl der eingeladenen Richter ist den Veranstaltern überlassen, jedoch dürfen von einem Richter maximal 28 Hunde pro Tag gerichtet werden.
- Der Richter versichert sich rechtzeitig, ob die reglementskonformen Materialien vorhanden sind.
- Der Richter überprüft die Wettkampfanlage / Parcours in Bezug auf die Masse und Anordnungen der Übungen.
- Es ist dem Richter überlassen, zu entscheiden, ob die Wettkampfanlage geeignet ist oder nicht.
- Vor Beginn eines jeden Wettkampfes versammelt der Richter die Konkurrenten zum sogenannten Briefing, um sie über Einzelheiten des Wettkampfes und Bestimmungen zu informieren (Körperhilfen / Hilfsmittel / Bewertung).
- Innerhalb der gleichen Wettkampfklasse darf der Richter nicht ausgewechselt werden.
- Der Richter hat seine erteilte Punktzahl nach jeder Übung mit der Anzeigetafel deutlich zu zeigen.
- Der Richter ist in Zweifelsfällen berechtigt, eine Übung zu unterbrechen oder wiederholen zu lassen.
- Der Richter macht am Schluss den Teilnehmern seine Bewertung transparent.

WETTKAMPFLEITER

- Der Wettkampfleiter (WKL) muss den Wettkampfleiterkurs der KAMO besucht haben und auf der Liste der aktiven Wettkampfleiter aufgeführt oder Richter sein.
- Innerhalb der gleichen Wettkampfklasse darf die Wettkampfleitung nicht ausgewechselt werden.
- Der Parcours kann vom Wettkampfleiter individuell eingerichtet werden.
- Der Parcours muss so konzipiert sein, dass der Hund die geforderten Arbeiten fliegend und ohne Behinderungen absolvieren kann.
- Alle Aktionen werden, wenn nichts anderes angegeben ist, vom Wettkampfleiter kommandiert.
- Die Übungen beginnen dann, wenn der Hundeführer in der zugewiesenen Position in der Grundposition bereit ist und dies bestätigt hat.
- Die Übungen sind fertig, wenn der WKL „Übung beendet“ bestätigt hat.

WM-FRANKEN

- Die Veranstalter von Agility- und Obedience Wettkämpfen sind verpflichtet, den sogenannten „WM-Franken“ pro Teilnehmer an die KAMO zu überweisen.
- Dieser ist von der KAMO zweckgebunden für die Teilnahme an Weltmeisterschaften in Agility und Obedience zwecks Kostensenkung für die Mitglieder der jeweiligen Nationalmannschaft einzusetzen.
- Es liegt in der Kompetenz der KAMO, die Aufteilung der Mittel auf die Bereiche Agility und Obedience vorzunehmen.
- Die Rechnungsstellung erfolgt durch die KAMO an den Veranstalter.

8. BEWERTUNGEN

AUFSTIEG

- Nach dem Erreichen der ersten Qualifikation "vorzüglich" darf in der nächst höheren Klasse gestartet werden.
- Nach dem Erreichen der dritten Qualifikation "vorzüglich" muss im folgenden Kalenderjahr in der nächst höheren Klasse gestartet werden.
- Zurückstufen ist nicht gestattet.

BEWERTUNG

- Die Bewertung der gesamten Leistungen erfolgt nach Punkten und den für die Übung festgelegten Koeffizienten.
- Die Punkte müssen die Ausführung der Übung widerspiegeln.
- Wenn mehrere Richter tätig sind, wird der Durchschnitt der von den Richtern abgegebenen Punkte in die Wertung genommen.
- Die erreichte Punktzahl wird mit dem Koeffizienten multipliziert und ergibt das Resultat der Übung.
- Jede Übung wird von der Maximalnote 10 aus bewertet.
- Die Punkteskala lautet: 0 / 5 / 5.5 / 6 / 6.5 / 7 / 7.5 / 8 / 8.5 / 9 / 9.5 / 10
- Wenn sich ein Hund im Ring versäubert, werden vom Gesamtergebnis Punkte abgezogen:
 - Beginners und Obedience 1: 50 Punkte
 - Obedience 2 und 3: 70 Punkte

QUALIFIKATION

Die maximale Punktzahl beträgt für alle Klassen 320 Punkte. Folgende Qualifikationen werden zuerkannt:

vorzüglich	von 256 bis 320 Punkte
sehr gut	von 224 bis 255.99 Punkte
gut	von 192 bis 223.99 Punkte
befriedigend	von 160 bis 191.99 Punkte
nicht klassiert	von 0 bis 159.99 Punkte

WETTKAMPFERGEBNIS

Das Wettkampfergebnis ist vom Prüfungsleiter in das Obedience Leistungsheft einzutragen und vom Richter zu kontrollieren, auf Übereinstimmung mit der Rangliste zu prüfen und zu unterzeichnen.

AUSZEICHNUNGEN

Geldpreise sind nicht statthaft.

Rosetten

Der durchführende Verein entscheidet über die Abgabe der Rosetten für alle Teilnehmer eines Wettkampfes.

- Schwarz/rot/gelbe Rosette: für den Erstklassierten jeder Klasse
- Rote Rosette: bei Qualifikation "vorzüglich"
- Blaue Rosette: bei Qualifikation "sehr gut"
- Gelbe Rosette: bei Qualifikation "gut"

Die Rosetten müssen mit Wettkampfort, Datum und Klasse versehen sein. Diese vorgenannten Preise werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt und können bei der KAMO bestellt werden.

Ausbildungskennzeichen (AKZ)

- Ein AKZ kann nur vergeben werden, wenn der Hund jede der 10 Übungen bestanden hat.
- Er muss mindestens die Gesamtqualifikation "sehr gut" erreicht haben.
- Die Kosten für das AKZ gehen zu Lasten des Hundeführers.
- Die Bestellungen für das AKZ sind auf speziellen Formularen gleichzeitig mit der Zustellung der Prüfungsergebnisse der Meldestelle der KAMO zu senden.

Spezialmedaille

- Erreicht der Hundeführer innerhalb 1 Jahres in derselben Klasse (mit demselben Hund) 3 x die Qualifikation "vorzüglich" hintereinander, kann er eine Spezialmedaille anfordern.
- Diese Medaille wird nur für Wettkämpfe in der Schweiz abgegeben.
- Diese Medaille geht auf Kosten des Hundeführers.

Titel Schweizermeister

- Der Ehrenpreis für den Obedience Schweizermeister wird von der SKG zur Verfügung gestellt.
- Werden die Anforderungen für den SM-Titel nicht erfüllt, erhält der Erstplatzierte einen Ehrenpreis der KAMO.
- Die Ehrenpreise für den Zweit- und Drittplazierten werden von der KAMO zur Verfügung gestellt.

9. MEISTERSCHAFTEN UND TITEL

OBEDIENCE SCHWEIZERMEISTERSCHAFT (SM)

Allgemeines

- Die Schweizermeisterschaft (SM) findet jährlich am 2. Wochenende des Monats September statt.
- Die SM wird nach dem Obedience Reglement der KAMO, Klasse Obedience 3, bewertet.
- Die Anforderungen des Obedience Reglements müssen erfüllt sein.
- Die KAMO bestimmt eine Aufsichtsperson, welcher die Oberaufsicht der SM übertragen wird. Die Aufsichtsperson ist dafür verantwortlich, dass das Reglement und die Weisungen der KAMO eingehalten werden.
- Vereine, die sich um die Ausrichtung bewerben wollen, melden sich auf die Ausschreibung in den offiziellen Publikationsorganen der SKG bei der KAMO.
- Die Vergabe der SM erfolgt durch die KAMO.
- Die SM wird nur durchgeführt, wenn mindestens 10 Teams gemeldet sind.

Zulassungsbestimmungen

- Die Teilnahme an der SM ist offen für alle Hunde mit oder ohne Abstammungsurkunde, die seit der letzten SM mindestens die Qualifikation „gut“ in der Klasse Obedience 3 erreicht haben.
- Das amtierende Schweizermeister Team (SKG-Sieger Obedience) hat das Recht, seinen Titel zu verteidigen, auch wenn er in der Zwischenzeit an keinem Wettkampf teilgenommen hat.
- Für die Hunde muss eine gültige Obedience Lizenz und das Obedience Leistungsheft der KAMO vorgewiesen werden können, welche die Erfüllung der Zulassungsbestimmungen des geführten Hundes bestätigen.
- An der SM können Hunde nur von Hundeführern geführt werden, die Schweizer Bürger sind oder die ihren festen Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Liechtenstein haben und die Mitglied einer Lokalsektion oder eines Rasseklubs der SKG sind.
- Die Überprüfung der Zulassungsbestimmungen ist Sache des durchführenden Vereins.

Richter und Wettkampfleiter

- Richter und Wettkampfleiter werden von der KAMO bestimmt.
- Ein Richter darf nicht mehr als 4 Hunde pro Stunde bewerten.

Siebertitel

- Für den Titel eines Schweizermeisters benötigt der Sieger mindestens Qualifikation „vorzüglich“.
- Erreichen mehrere Hunde die gleiche Punktzahl, werden die Resultate der Übungen 3, 5 und 6 addiert (mit Koeffizient). Ergibt die Addition das gleiche Resultat, müssen diese Übungen wiederholt werden.

Schlussbestimmungen

- Bei Unklarheiten oder in unvorhergesehen Fällen entscheidet die KAMO oder als Sofortmassnahme die delegierte Aufsichtsperson der KAMO vor Ort.

QUALIFIKATIONSWETTKÄMPFE ZU FCI EUROPA- UND WELTMEISTERSCHAFTEN

Allgemeines

- Die KAMO nominiert die Mitglieder der Nationalmannschaft.
- Vor den Qualifikationswettkämpfen bestimmt die KAMO die Zahl der Qualifikationsplätze.
- Die Qualifikationswettkämpfe werden nach dem FCI Reglement bewertet. Dieses ist auf www.kamoweb.ch verfügbar.
- Die Anforderungen des Obedience Reglements müssen erfüllt sein.
- Die KAMO bestimmt eine Aufsichtsperson, welcher die Oberaufsicht der Ausscheidung übertragen wird. Die Aufsichtsperson ist dafür verantwortlich, dass das Reglement und die Weisungen der KAMO eingehalten werden.
- Die Qualifikationswettkämpfe finden jährlich, möglichst im ersten Quartal, statt.
- Vereine, die sich um die Ausrichtung bewerben wollen, melden sich auf die Ausschreibung in den offiziellen Publikationsorganen der SKG bei der KAMO.
- Die Vergabe der Ausscheidung erfolgt durch die KAMO.

Voraussetzungen

- Teilnahmeberechtigt sind Hunde mit FCI anerkannter Abstammungsurkunde, die in der Klasse Obedience 3 startberechtigt sind.
- Für die Hunde muss eine gültige Obedience Lizenz und das Obedience Leistungsheft vorgewiesen werden können, welche die Zulassungsbedingungen des geführten Hundes bestätigen.
- Die Hundeführer müssen Schweizer Bürger und Mitglied einer Lokalsektion oder eines Rasseklubs der SKG sein.
- Die Überprüfung der Zulassungsbestimmungen ist Sache des durchführenden Vereins.

Richter und Wettkampfleiter

- Richter „international“ und Wettkampfleiter werden von der KAMO bestimmt.
- Ein Richter „national“ darf als zweiter Richter von der KAMO eingesetzt werden.
- Werden für den Wettkampf mehrere Richter eingesetzt, wird das Mittel der Wertungen errechnet.
- Ein Richter darf nicht mehr als 4 Hunde pro Stunde bewerten.

Qualifikationsmodus

- Die Summe der besten 2 von 3 durchzuführenden Qualifikationswettkämpfen muss mindestens 490 Punkte ergeben, wobei in beiden Wettkämpfen mindestens die Qualifikation „sehr gut“ erreicht werden muss.
- Erreichen zwei oder mehrere Hunde die gleiche Punktzahl, werden die Resultate der Übungen 3, 5 und 6 addiert (mit Koeffizient). Ergibt die Addition das gleiche Resultat, müssen diese Übungen wiederholt werden.

CACIOB

Das CACIOB kann gemäss den Bestimmungen der FCI erworben werden.

Schlussbestimmungen

Bei Unklarheiten oder in unvorhergesehen Fällen entscheidet die KAMO oder als Sofortmassnahme die delegierte Aufsichtsperson der KAMO vor Ort.

OBEDIENCE DOG OF THE YEAR (ODY)

Organisation

- Die KAMO führt diese Wertung jährlich in allen Klassen durch.
- Die Bewertung erfolgt im Zeitraum vom 1.1. bis 31.12. eines Jahres.
- Die KAMO bestimmt einen Verantwortlichen für diese Spezialwertung.

Bedingungen

- Die Anforderungen des Obedience Reglements müssen erfüllt sein.
- Hunde, die Punkte gewinnen, werden automatisch in die Wertung aufgenommen.
- Der Titel wird nur vergeben, wenn mindestens 5 Teams in die Wertung kommen.
- Ein Team muss an mindestens drei offiziellen Wettkämpfen teilgenommen haben.

Wettkämpfe

- Wettkämpfe werden nur in die Wertung aufgenommen, wenn sie für alle Klassen und Rassen offen sind und dementsprechend ausgeschrieben wurden.
- EM / WM Resultate werden in die Wertung aufgenommen.

Wertungsmodus

bei Qualifikation "vorzüglich"

1. Rang	10 Punkte
2. Rang	8 Punkte
3. Rang	6 Punkte
4. Rang	4 Punkte
5. Rang	2 Punkte

bei Qualifikation "sehr gut"

1. Rang	8 Punkte
2. Rang	6 Punkte
3. Rang	4 Punkte
4. Rang	2 Punkte
5. Rang	1 Punkt

- Punkte werden nur für Wettkampfergebnisse vergeben, bei denen die Qualifikation "vorzüglich" oder "sehr gut" erreicht worden ist.
- Teams mit ausländischer Lizenz werden nicht in die Wertung aufgenommen. Für diesen Rang werden keine Punkte vergeben.

Klassierung

Den Titel „Obedience Dog of the Year“ erhält der Hund, der die meisten Punkte realisiert hat. Bei Punktegleichstand gilt folgender Modus:

1. Anzahl 1. Plätze mit Qualifikation "vorzüglich"
2. Anzahl 1. Plätze mit Qualifikation "sehr gut"
3. Anzahl 2. Plätze mit Qualifikation "vorzüglich"
4. Anzahl 2. Plätze mit Qualifikation "sehr gut"
5. Anzahl 3. Plätze mit Qualifikation "vorzüglich"
6. Anzahl 3. Plätze mit Qualifikation "sehr gut"

Die weiteren Ränge werden entsprechend der Punkte vergeben. Bei Punktegleichstand werden sie im selben Rang klassiert.

Einsprachen

- Einsprachen sind innerhalb von 10 Tagen nach der Veröffentlichung von ODY-Ranglisten in HUNDE / Cynologie Romande schriftlich und begründet an den Präsidenten der KAMO zu richten.
- Die KAMO entscheidet über Einsprachen endgültig.

10. SANKTIONEN, BESCHWERDEN UND REKURSE

SANKTIONEN

Die KAMO kann gegen Hundeführer oder Hunde, welche gegen Statuten, Reglemente oder Weisungen der SKG insbesondere gegen das vorliegende Obedience Reglement oder die Weisungen der KAMO verstossen, Sanktionen beschliessen. Die Sanktionen haben der Art der Verfehlung Rechnung zu tragen und müssen ausreichend begründet sein.

Sanktionen können bestehen aus:

- a) Annulation eines Wettkampfergebnisses
- b) Verweis an den Hundeführer
- c) Befristete oder unbefristete Sperre des Hundes
- d) Befristete oder unbefristete Sperre des Hundeführers

Bei einer Sperre ist das Leistungsheft durch die KAMO einzuziehen.

Vor der Beschlussfassung über die Sanktionen ist den Betroffenen das rechtliche Gehör zu gewähren. Gegen Sanktionen steht den Betroffenen der Rekurs an das Verbandsgericht der SKG offen.

BESCHWERDEN

Allgemeines

Beschwerden über Vorkommnisse an Wettbewerben und Wettkämpfen gegen Hundeführer, Wettkampfleiter, Richter, Prüfungsleiter und deren Organe sind wenn immer möglich an Ort und Stelle zu erledigen. Kann anlässlich der Veranstaltung keine Einigung erzielt werden, so steht innert 30 Tagen seit Durchführen der Veranstaltung die Beschwerde beim Präsidenten der KAMO zuhanden der KAMO offen. Die Beschwerde hat schriftlich mit eingeschriebenem Brief zu erfolgen. Sie muss einen Antrag und eine Begründung enthalten. Zur Beschwerde ist berechtigt, wer betroffen ist. Innert der Beschwerdefrist ist eine Gebühr von CHF 100.00 auf das Postkonto der KAMO einzuzahlen, ansonsten auf die Beschwerde nicht eingetreten wird. Bei Gutheissung der Beschwerde wird die Gebühr zurückerstattet.

Richterentscheide

Grundsatz

Richterentscheide sind grundsätzlich nicht mit Beschwerde anfechtbar.

Ausnahmen

Die Beschwerde ist jedoch zulässig, wenn der fragliche Hund nicht zur betreffenden Stufe oder zum Wettkampf hätte zugelassen werden dürfen, bei offensichtlichem Irrtum des Richters, bei Vorliegen eines Formfehlers in der Anwendung der einschlägigen Reglemente und Weisungen.

REKURSE

Gegen Beschwerdeentscheide der KAMO steht den Betroffenen der Rekurs an das Verbandsgericht der SKG offen.

Erlassen durch den Zentralvorstand der SKG am 20. Februar 2002 auf Antrag der KAMO vom 7. Februar 2002 und in Kraft gesetzt per 1. August 2002.

Peter Rub
Präsident SKG

Matthias Leuthold
Vizepräsident SKG

Philip Fröhlich
Präsident KAMO

Oskar Tschupp
Obedience Richterobmann KAMO

Kosten	53	Punktzahl	51, 52, 54, 55
Kosten AKZ	53		
L			
Landesverband	45	Qualifikation	45, 46, 52
läufige Hündinnen	46	Qualifikationsmodus	55
Laufrichtung	47	Qualifikationsplätze	55
Leine	47	Q	
Leistungsheft	45, 49, 52, 54, 55, 58	R	
Leistungsklassen	4	Rangliste	52
Liechtenstein	54	Ranglisten	49, 57
Liste der aktiven Wettkampfleiter	51	Rasseklub	4, 45, 49, 54
Lizenz	45, 54, 55, 56	Rechnungsbüro	49
loben	48	rechtliches Gehör	58
Lokalsektion	45, 54, 55	regionale Meisterschaften	45
Lokalsektionen	4, 49	Reglemente	58
M			
Materialliste	50	Reihenfolge	49
maximal	51	Rekurs	58
Meisterschaften und Titel	54	Richter	51
Merkblatt	49	Richterentscheide	58
Metallgegenstand	50	Richterliste	51
Misshandlung	46	Richterschreiber	49
Motivationsgegenstände	47	Ring	46, 49, 50, 52
motivieren	5, 6, 11, 15, 16, 48	Ringhelfer	49
N			
Name des Hundes	47	Rosetten	53
Nationalmannschaft	51, 55	S	
nicht klassiert	52	Sanktionen	46, 58
non verbal	48	Schäden	45
Notenblätter	49	Schweizer Bürger	54, 55
Notfalltierarzt	49	Schweizermeister	53
O			
Obedience 1	15	Schweizermeisterschaft	45, 46, 49, 51, 54
Obedience 2	25	sehr gut	52
Obedience 3	35	Sekretariat	4, 49, 50
Obedience Dog of the Year	46, 56	Siegerehrung	45
Obedience DOG OF THE YEAR	56	Sitz	46
ODY	56	SKG	1, 4, 45, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 58, 59
ODY-Ranglisten	57	SM53, 54	
offensichtlicher Irrtum	58	Sofortmassnahme	54, 55
offizielle Publikationsorgane	4, 49, 50, 51, 54, 55	Sperre	58
Originalnotenblatt	49	Spezialmedaille	53
P			
Personal	49	Spezialwertung	56
Pflichtenhefte für Veranstalter	50	Sphinxstellung	6, 16, 26, 36, 39, 46, 47
Platz	46	Stachelhalsbänder	47
Prüfungsleiter	45, 49, 50, 52, 58	Stammbaum	45
Punktegleichstand	56	Startgeld	45
Punkteskala	52	Statuten	58
Q			
R			
S			
T			
		Tafel	50
		Teilnahme	45, 51, 54
		Tierarzt	49
		Titel	53, 54, 56

Trächtige Hündinnen	46		
		U	
unbefristete Sperre	58		
Unebenheiten	50		
ungefähre Werte	49		
Unterbruch	51		
unterzeichnen	52		
unvorhergesehen	55		
		Ü	
Übung beendet	51		
		V	
Veranstalter	4, 49, 50, 51, 53		
Veranstaltungsberechtigung	49		
verbal	48		
Verbandsgericht	58		
Verfehlung	58		
Vergabe	54, 55		
Verhalten der Wettkampfteilnehmer	45		
versäubern im Ring	52		
Versicherung	45		
Verweis	58		
vorzüglich	52		
		W	
		Weg zwischen den Übungen	45
		Weisungen	4, 54, 55, 58
		Welpen	46
		Weltmeisterschaften	45, 46, 51, 55
		Wendungen	47
		Wertungsmodus	56
		Wettkampfanlage	50
		Wettkämpfe	45, 46, 49, 50, 51, 53, 56
		Wettkampfergebnis	52
		Wettkampfgelände	46, 50
		Wettkampfleiter	51
		Wettkampfleiterkurs	51
		Wiederholung	51, 54, 55
		WKL	51
		WM	51, 56
		WM-Franken	51
		www.kamoweb.ch	49
		Z	
		Zeitraum	56
		Zulassungsalter	45
		Zulassungsbestimmungen	45, 46, 54, 55
		Zurückstufen	52
		Zweifelsfall	51
		zwischen den Übungen	5, 6, 15, 16, 48