

BLV –
Regelwerk/PO
Treibball



Inhaltsverzeichnis

| | Seite |
|---|-------|
| Vorwort..... | 4 |
| 1. Allgemeines..... | 4 |
| 1.1 Durchführungsbestimmungen..... | 4 |
| 1.2 Teilnahmebedingungen | 4 |
| 1.3 Doping..... | 5 |
| 1.4 Identitätskontrolle..... | 5 |
| 1.5 Größenkontrolle..... | 5 |
| 2. Gruppeneinteilung..... | 6 |
| 3. Entfernung der Bälle zum Tor..... | 7 |
| 4. Auswahl der Bälle..... | 8 |
| 5. Das Spielfeld..... | 9 |
| 5.1 Skizze Spielfeld für LK1+2..... | 11 |
| 5.2 Skizze Spielfeld für LK3..... | 12 |
| 5.3 Skizze Position des Hundes..... | 13 |
| 6. Spielablauf..... | 14 |
| 7. Grundregeln..... | 16 |
| 8. Bewertungspunkte (BP) | 19 |
| 9. Zusammenfassung der möglichen Fehler – Minuspunkte (MP)..... | 21 |
| 10. Disqualifikationen | 23 |
| 11. Beginner – Klasse..... | 24 |
| 12. Beginner Bewertungspunkte (BP)..... | 26 |
| 13. Disqualifikation in der Beginner – Klasse..... | 28 |
| 14. Bewertung in den LK1-3 und der Beginner – Klasse..... | 29 |

| | Seite |
|---|-------|
| 14. 1. Die A-Note = Zeitabhängig..... | 29 |
| 14.1.1 A-Note – Standardzeit Überschreitung..... | 30 |
| 14. 2. Die B-Note | 30 |
| 14.3. Zusammenfassung der BP in der Beginner - Klasse | 31 |
| 14.4. Übersicht der MP in der Beginner - Klasse | 33 |
| 14.5. Zusammenfassung der BP in den Leistungsklassen 1 bis 3..... | 34 |
| 14.6. Übersicht der MP in den LK 1 bis 3 | 35 |
| 15. Aufstiegsregelung..... | 36 |
| 16. Abstiegsregelung..... | 36 |
| 17. Qualifizierung bis zur Bayerischen Meisterschaft | 37 |
| 17.1 Regelung der Qualifizierung..... | 37 |
| 18. Aufgaben des Leistungsrichters..... | 38 |
| 19. Aufgaben des Veranstalters..... | 39 |
| 20. Ordnungs- und Disziplinarrecht..... | 41 |
| 21. Gültigkeit/Schlußbestimmungen..... | 41 |

Vorwort

Treibball ist für alle Treib- und Hütehunde, aber auch für alle anderen spielfreudigen, lernbereiten Hunde jeden Alters geeignet.

Ziel soll es sein, dass das Mensch-Hund-Team eine gemeinsame, sinnvolle Beschäftigung mit viel Spaß hat. Dabei wird aber auch spielerisch das Führen und Leiten des Hundes auf Distanz verbessert und man wird merken, dass der erarbeitete erzieherische Einfluss sich auch im Alltag positiv bemerkbar macht.

1. Allgemeines

1.1 Durchführungsbestimmungen

Alle Treibball-Veranstaltungen der Vereine bedürfen der Termenschutz-Gewährung. Für den Termenschutz-Antrag ist der vorgesehene Vordruck des BLV zu verwenden.

An allen örtlichen Treibball-Veranstaltungen können bis auf Widerruf Gastportler teilnehmen. Gastportler können nicht an der bayerischen Meisterschaft teilnehmen.

Bei Treibball-Veranstaltungen können von den Veranstaltern Meldegebühren erhoben werden, deren Höhe von den Vereinen in eigener Verantwortung festgelegt wird.

Alle hundesportlichen Veranstaltungen sind entsprechend dem Tierseuchengesetz anmeldepflichtig. Näheres hierzu sagen die einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen. Bei örtlichen Prüfungen sind eventuelle regionale Auflagen zu beachten. Die Ausrichter müssen sich diesbezüglich rechtzeitig informieren.

Dies gilt auch für z.B. weitere gesetzliche Bestimmungen, wie Landeshundeverordnungen/ -gesetze.

1.2 Teilnahmebedingungen

- Es dürfen alle Hunderassen in der Klasse 1 bis 3 ab den 15. Lebensmonat und bei der Klasse Beginner ab den 12. Monat am Turnier teilnehmen.
- Eine BH Prüfung ist **nicht** erforderlich.
- Für jeden teilnehmenden Hund muss ein gültiger Impfschutz vorgezeigt und eine Haftpflichtversicherung für Hundehalter bestätigt werden.
- Für eine Teilnahme muss für jedes Team ein Anmeldeformular ausgefüllt, unterschrieben und spätestens bis zum Meldeschluss beim Veranstalter vorliegen.
- Ein Hundeführer (**HF**) darf an einem Turniertag mit mehreren Hunden teilnehmen.
 - ein Anmeldeformular pro Hund
- Der Hund muss eindeutig identifizierbar sein.
 - Chip oder Tätowierung

- Läufe Hündinnen sind zugelassen und starten jeweils am Schluss der Veranstaltung in ihrer Größe und Leistungsklasse. Der HF muss dies in der Anmeldung mit angeben.
- Trächtige oder säugende Hündinnen, kranke oder verletzte und ansteckungsverdächtige Hunde sind von der Veranstaltung ausgeschlossen. Im Zweifelsfall entscheidet der Leistungsrichter (**LR**).
- Dem Hundeführer (**HF**) ist gestattet seinen Hund zu jeder Zeit aus dem Wettkampf zu nehmen.
- Es können sowohl Erwachsene, als auch Jugendliche starten.
- Je Turnier können maximal 45 Teams zugelassen werden.
- Der LR darf vom ausrichtenden Verein frei gewählt werden.
- Werden mehr als 45 Teams zur Veranstaltung angenommen, so ist die Veranstaltung um einen ganzen Tag zu verlängern. Hier ist zu empfehlen einen zweiten LR einzuladen.
- Die Teilnehmer haben sich entsprechend an den Vorgaben und Richtlinien des jeweiligen Veranstalters zu halten. Bei Nichteinhaltung kann ein Platzverweis ausgesprochen werden.
- Die Entscheidung des oder der LR ist endgültig. Ein Einspruch dagegen ist nicht zulässig.
- Jedes Team (auch ein ausländisches Team) erhält eine Turnierkarte, indem die Turnierergebnisse eingetragen werden müssen.

1.3 Doping

Der teilnehmende Hund muss in seinen Geweben, seinen Körperflüssigkeiten und seinen Ausscheidungen am Tag der Veranstaltung frei sein von allen Substanzen, die auf der Stoffgruppenliste des VDH aufgeführt sind. Die Stoffgruppenliste, Durchführung von Kontrollen und mögliche Sanktionen bei Verstößen sind in einem entsprechenden Regelwerk des VDH veröffentlicht.

1.4 Identitätskontrolle

Die Identitätskontrolle kann sporadisch durchgeführt werden. Dies kann dadurch geschehen, dass die Tätowier-Nummer oder die Chip Nummer kurz vor dem Betreten des Turnierfelds kontrolliert wird. Ist die Identität nicht eindeutig feststellbar, wird der Hund vom Turnier ausgeschlossen.

1.5 Größenkontrolle

Die Größenkontrolle (Schulterhöhe des Hundes = **SH**) muss mindestens einmal kontrolliert und die Daten in der Turnierkarte eingetragen und vom LR gegengezeichnet werden. Sporadische Kontrollen können jederzeit durchgeführt werden. Bei einer Änderung müssen 2 LR gegenzeichnen.

2. Gruppeneinteilung

Alle Hunderassen werden gleich gewertet, es werden die Hunde nur noch in den Größen unterteilt.

- **mini** = SH des Hundes bis 30cm
- **medi** = SH des Hundes > 30cm bis 45cm
- **maxi** = SH des Hundes > 45cm

Sollten in den Gruppen weniger als 4 Teams sein, werden diese Gruppen mit der nächst höheren bzw. niederen Gruppe in der jeweiligen LK zusammen gewertet. Eine gemeinsame Wertung aller 3 Gruppen ist auch möglich. Diese Entscheidung trifft allein der LR.

Eine gemeinsame Wertung der unterschiedlichen Leistungsklasse (**LK**) ist nicht möglich.

3. Entfernung der Bälle zum Tor im Bezug zur SH des Hundes und der Leistungsklasse

Die LK sind unterteilt in drei Schwierigkeitsgraden welche sich unterscheiden in der Anzahl der Bälle, und zusätzlich je nach Gruppe, in der Distanz von der Torlinie zum Ball Nr. 1.

| Leistungsklasse und Anzahl Bälle | Gruppe | | |
|----------------------------------|--------|------|------|
| | mini | medi | maxi |
| LK 1 - 3 Bälle | 5m | 7m | 10m |
| LK 2 - 6 Bälle | 7m | 12m | 15m |
| LK 3 - 8 Bälle | 10m | 15m | 20m |

4. Auswahl der Bälle

Der Veranstalter bietet 3 Ballgrößen an:

- Durchmesser 30cm +/- 5cm
 - Durchmesser 45cm +/- 5cm
 - Durchmesser 65cm +/- 5cm
-
- Es wird empfohlen das jeder Ball eine Belastbarkeit von mindestens 100 kg und ein AntiBurstSystem hat.
 - Je Ballgröße muss der Veranstalter 2 Bälle mehr als erforderlich zur Verfügung stellen.
 - Die Bälle, außer die Ersatzbälle, werden ggf. von 1 - 8 durchnummeriert.
 - Die Zahlen sollten mindestens 6mal, mit wasserlöslichen Stiften auf den Bällen geschrieben werden, groß und dick genug, so dass man es noch in 20m sicher lesen kann.
 - Der HF hat freie Wahl der Ballgröße, der Ball darf aber nicht kleiner als 5cm unterhalb der SH seines Hundes sein. Die Ballgröße muss der HF im Anmeldeformular mit angeben.
 - Zwischen – oder Übergrößen der Bälle **können** zusätzlich vom Veranstalter bereitgestellt werden, **sie müssen es aber nicht**. Bei Bedarf von Seitens der HF darf dann dieser seine eigenen Bälle zur Verfügung stellen, soweit alle relevanten Vorgaben eingehalten werden und der LR dies vorher freigegeben hat. Der HF ist verpflichtet dies im Anmeldeformular mitzuteilen.
 - Alle Bälle, die nicht im Spiel benötigt werden, müssen außerhalb des Spielfeldes, nicht in Sichtweite der Hunde, gelagert werden.
 - Formation der Bälle in LK1 - Dreiecksform
 - Spitze = Ball N.1
 - 2. Reihe = von links beginnend Ball Nr.2 – Ball Nr.3
 - Formation der Bälle in LK2 – Dreiecksform
 - Spitze = Ball N.1
 - 2. Reihe = von links beginnend Ball Nr.2 – Ball Nr.3
 - 3. Reihe = von links beginnend Ball Nr.4 – Ball Nr.5 – Ball Nr.6
 - Formation der Bälle in LK3 – Dreiecksform
 - Spitze = Ball N.1
 - 2. Reihe = von links beginnend Ball Nr.2 – Ball Nr.3 – Ball Nr.4
 - 3. Reihe = von links beginnend Ball Nr.5 – Ball Nr.6 – Ball Nr.7 – Ball Nr. 8

5. Das Spielfeld

- Die Abmessungen des Spielfeldes betragen = Breite 15m x Länge 30m.
- Sollte es, wegen örtlichen Gegebenheiten, zu Abweichungen kommen, (Mindestbreite 13m x Mindestlänge 27m, zum Beispiel Turnier in einer Halle) ist dies dem LR mindestens 2 Wochen vor Turnierbeginn mitzuteilen. Nur durch den LR kann dies genehmigt werden.
- Das Spielfeld sollte eben und wenn möglich ohne Gefälle sein. Wenn ein leichtes Gefälle vorhanden sein sollte, dann muss das Spielfeld vom Tor zur Formation der Bälle abfallend sein und das Tor muss hinten offen sein, damit die Bälle seitlich weggeschoben werden können. Das Gefälle darf auf 10m nicht mehr wie 20 – 30cm sein. Dies ist dem LR mitzuteilen und kann nur vom LR freigegeben werden.
- Der Boden des Spielfeldes ist ein Rasen mit einer Halm Höhe von max. 5cm. Restbestände (Mulch) wie auch Äste und sonstiges muss vor dem Turnier entfernt sein. Ein geebener Sandboden oder Lederflocken als Belag (zB. in einer Reithalle) ist auch möglich.
- Das Feld wird durch 4 Banden in einer Höhe von 80-100cm begrenzt (oder höher). Der Zaun muss engmaschig und gut gespannt sein.
- Es sollten sich zwischen den Pfosten keine „Taschen“ bilden.
- Wegen der Verletzungsgefahr dürfen keine großmaschigen Schafszäune eingesetzt werden.
- Es wird empfohlen bei den langen Seitenbanden ca. alle 2 Meter und bei den Torbanden jeden Meter einen Pfosten zu setzen (siehe Zeichnung).
- Die seitlichen Torpfosten sollten extra steif montiert werden, damit anprallende Bälle die Stangen nicht verbiegen und das Netz sich nicht lockern kann.
- Im Abstand von mindestens 2m wird eine zweite sichtbare Abgrenzungslinie gezogen, damit Zuschauer und deren Hunde von außen nicht an den Spielfeldzaun kommen.
 - Hier darf auch ein Schafszäun oder Flatterband eingesetzt werden.
- Das Tor befindet sich in der Mitte der vorderen Stirnseite und ist 3m breit und wenn das Tor hinten offen ist, mindestens 0,5m tief.
 - Die Bälle müssen aus dem Tor herauschiebbar sein.

- Die seitlichen Torbanden müssen in diesen Fall Blickdicht sein, damit der Hund die Bälle nicht sieht.
 - Der HF darf den hinteren seitlichen Torbereich nicht überschreiten, nur um den Hund an der Bande helfen zu wollen. (siehe Skizze) Dies führt unweigerlich zur Disqualifikation.
- Direkt vor dem Tor gibt es einen 3m breiten und 1m tiefen Torraum.
 - Die Markierungen für den Torraum und die Torlinie sind mit Kreide, Farbe oder Sand anzubringen. **Kein Flutterband!**
 - Die jeweiligen Entfernungen der Bälle (Ball Nr.1) zum Tor werden auf dem Spielfeld mit Kreide, Farbe oder Sand markiert. Zusätzlich werden rechts und links an den Seitenbanden ebenfalls die Entfernungen in Metern angezeigt – (Stange mit Schild).
 - Wenn genügend Platz vorhanden ist, besteht auch die Möglichkeit das Tor 3 - 4 Meter tief zu gestalten, welches dann seitlich und hinten geschlossen ist.
 - Hier benötigt man dann keine Blickdichten Torbanden.
 - Es wird empfohlen ein Richterzelt ca. 10m vom Tor entfernt an einer der Seiten zu platzieren.
 - Je nach örtlichen Gegebenheiten gibt es einen separaten Ein- und Ausgang zum Spielfeld und einen möglichst von den Zuschauern und anderen Hunden abgegrenzten Wartebereich für das Team, das als nächstes dran ist.
 - Der Veranstalter kann eine separate Vorbereitungsfläche zum Einspielen anbieten.
 - Diese darf nicht direkt neben dem Turnier-Spielfeld liegen, damit das aktive Team nicht gestört wird.

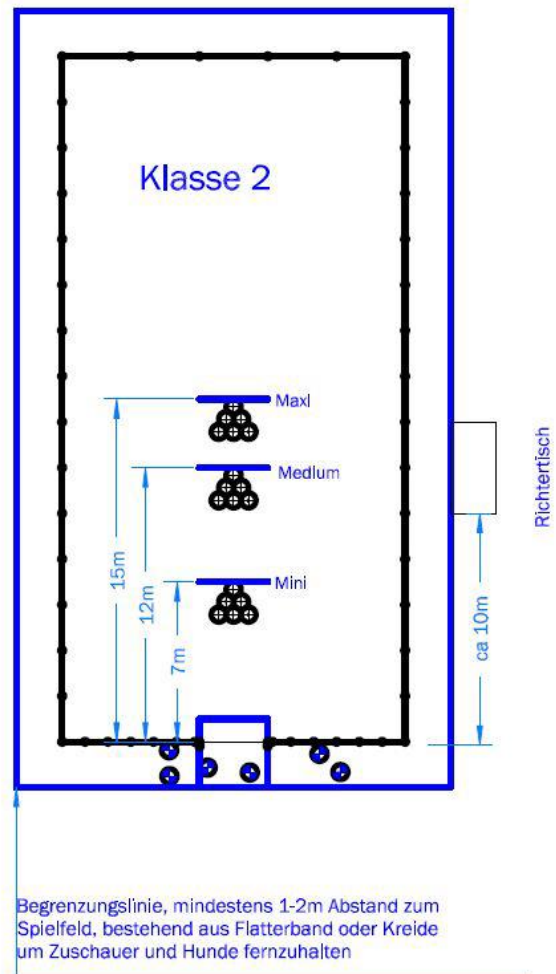
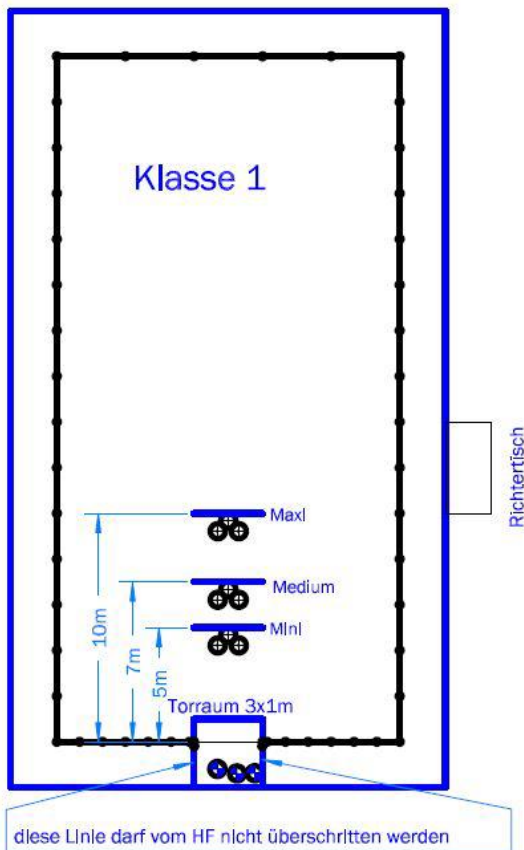
5.1 Skizze Spielfeld für LK1+2

Spielfeld 30x15m

Torraum 3x1m

Tor 3m Öffnung in den "Torbanden"

oder 3x4m, hinten geschlossen, wenn genügend Platz ist



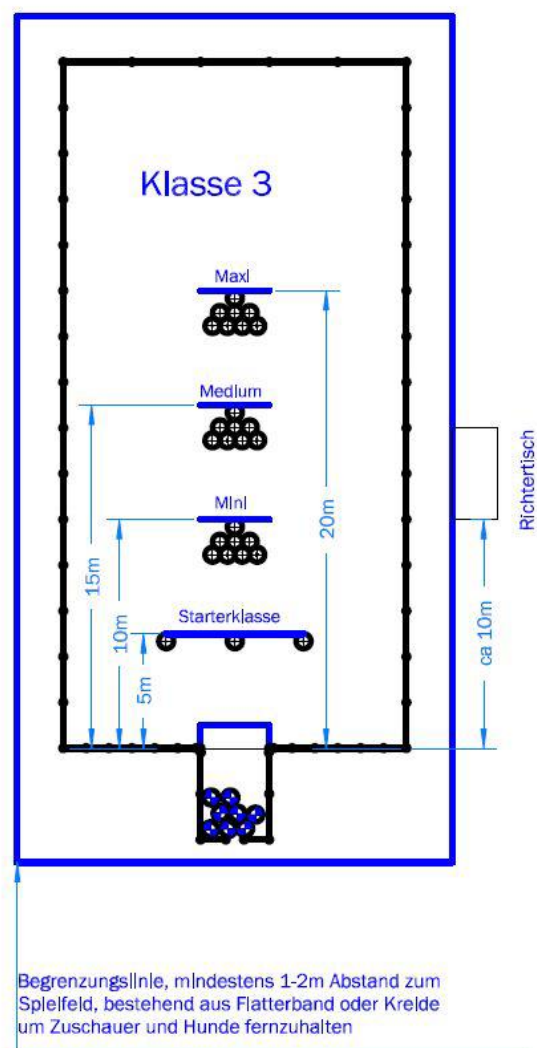
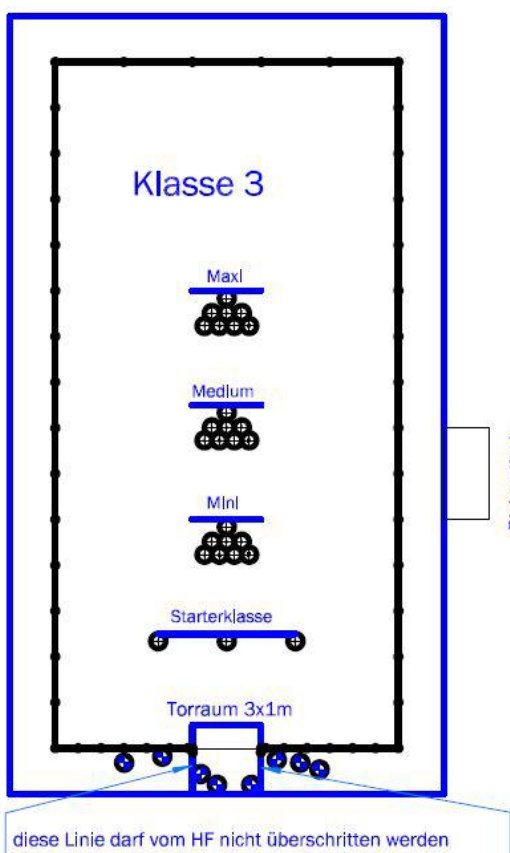
5.2 Skizze Spielfeld für LK3

Spielfeld 30x15m

Torraum 3x1m

Tor 3m Öffnung in den "Torbanden"

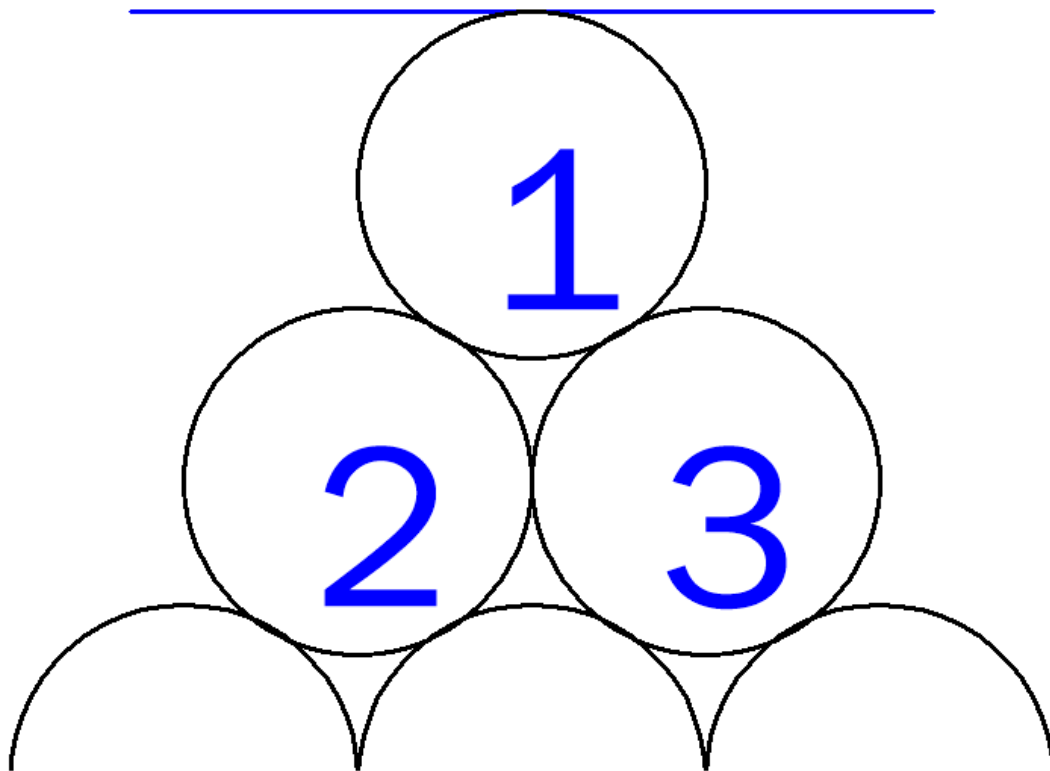
oder 3x4m, hinten geschlossen, wenn genügend Platz ist



5.3 Skizze Position des Hundes

Kreis Nummer 1 ist der Ring auf welcher Ball Nummer 1 liegt.

hinter dieser Linie muß sich der Hund
in Sitz, Platz, oder Steh positionieren
und muß das Kommando
des HF abwarten



6. Spielablauf

- Vor Beginn eines Laufes hat jedes Team die Möglichkeit sich auf den Turnierplatz ca.3min lang warm zu laufen, um sich und den Hund die Nervosität zu nehmen. Die Formation der Bälle sollte dabei nicht zerstört werden!
- Am Anfang befindet sich der Hund und HF im Tor hinter der Torlinie. Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überquert.
 - Der Hund läuft zur Formation und positioniert sich im Bereich des Ball Nr.1. (in Sitz, Platz, oder Steh)
 - siehe Skizze
 - Der Hund wartet auf das Kommando vom HF zum Schieben des Ball Nr.1.
 - Der HF darf das Kommando zum Schieben erst geben, wenn der Hund sich an der Spitze der Formation befindet, spricht, sich bei Ball Nr. 1 für mindestens 1sek positioniert hat.
 - Vor dem Kommando vom HF darf der Hund keinen Ball geschoben haben.
 - Der Ball zählt als geschoben, sobald der Ball vom Ring geschoben ist.
 - Nach dem Kommando vom HF darf der Hund nur den Ball Nr.1 als erstes vom Ring schieben. Ball Nr.1 muss in das Tor befördert werden
 - Während dieser Aktion „Ball Nr.1“ darf der HF in LK1+2 den Torraum nicht verlassen und in LK3 die Torlinie nicht überschreiten
 - Es müssen alle oben aufgeführten Punkte eingehalten werden um die entsprechenden Bewertungspunkte erhalten zu können.
 - Der Hund muss in aufsteigender Reihenfolge die nummerierten Bälle ins Tor befördern.
- Die Zeitnahme endet, wenn alle Bälle und der HF sich im Tor befinden und der Hund **im Torraum** (LK1 und LK2) oder **hinter der Torlinie** (nur LK3) sitzt oder liegt.
- In jeder Leistungsklasse werden 2 Läufe absolviert.
- Im 1. Lauf liegen die Bälle in Dreiecksform. Der erste Ball ist immer die Nr. 1 und definiert auch die vorgegebene Entfernung (siehe Tabelle) ab der Torlinie (siehe Zeichnung).

- Im 2. Lauf wird die Formation der Bälle und Position der jeweiligen Nummern durch den LR am Tag des Turniers bekannt gegeben. Der Veranstalter macht mindestens drei Wochen vor Turnierbeginn dem LR ein Vorschlag je LK. Der LR darf Formation abwählen und neue verlangen. Der Veranstalter darf die freigegebenen Vorschläge frühestens 2 Wochen vor Beginn des Turniers, für alle Teilnehmer zugänglich, veröffentlichen.
 - Formation und Position sind je Leistungsklasse für jeden Teilnehmer gleich.
 - In allen 3 Leistungsklassen liegt der Ball Nr.1 im 2. Lauf immer an der gleichen Stelle wie im Lauf 1.
 - Der **Mindestabstand** vom Ball zu Ball ist der Durchmesser des einzusetzenden Balles je nach LK
 - Der **Mindestabstand** vom Ball zur Bande ist der Durchmesser des einzusetzenden Balles je nach LK
 - Der **Maximalabstand** von allen Bällen zur Torlinie entspricht den Vorgaben von LK1 bis LK3 in Abhängigkeit der Gruppen.

- **In beiden Läufen werden grundsätzlich die nummerierten Bälle in aufsteigender Reihenfolge geschoben!**

- Um den Hund nicht zu überfordern, wird pro Lauf ein Zeitlimit von 8min gesetzt. Im Ermessen des HF besteht auch die Möglichkeit zugunsten des Hundes den Lauf abubrechen.

- Wenn ein Team im 1. Lauf disqualifiziert wurde, darf er den 2. Lauf trotzdem absolvieren. Teams mit abgebrochenen oder disqualifizierten Läufen kommen nicht in die Wertung.

7. Grundregeln – Besonderheiten für die Beginner werden extra aufgeführt

- Jeder Ball liegt im Turnier auf einen Ring. Maximal 8 Stück je Ballgröße werden benötigt. (+ je 2 Ersatzbälle).
 - Der Durchmesser der Ringe muss in Abhängigkeit der Höhe der Ringe so gewählt werden, dass die Bälle nicht auf den Ringen, sondern am Boden liegen.
 - Bei 45-65cm Bällen ist eine Höhe der Ringe von 6-7cm einzuhalten, bei den 30cm Bällen darf der Ring nicht höher als 3cm sein.
- Ball verlässt das Spielfeld-
 - Verlässt ein Ball das Spielfeld, verursacht durch den Hund, läuft die Zeit weiter. Der Ball wird vom Helfer an derselben Stelle wieder ins Spielfeld gesetzt und hat Minuspunkte **(MP)** zur Folge.
- Ballberührung - aktive oder passive Ballberührung – in LK1, LK2 und LK3
 - Passive Ballberührung – kein MP
 - ❖ Innerhalb des Torraumes ist es dem HF gestattet sich so zu positionieren, dass ein vom Hund getriebener Ball an einem oder beiden Beinen abprallt.
 - ❖ Das Berühren der Bälle mit den Händen hinter der Torlinie um diese nach hinten zu schieben, solange der Ball mindestens die Hälfte seines Durchmessers die Torlinie überschritten hat, ist erlaubt.
 - ❖ Durch aufkommenden Wind heraus rollende Bälle können nach hinten geschoben werden, selbst wenn diese die Torlinie komplett überschritten haben und sich im Torraum befinden.
 - ❖ Rollen, wegen aufkommenden Wind, Bälle auf das Spielfeld, werden diese ignoriert. Hier kann der LR das Spiel abbrechen und der Lauf wird wiederholt.
 - Leichte aktive Ballberührung –
 - ❖ 1 MP je Vorfall in LK1
 - ❖ 2 MP je Vorfall in LK2
 - ❖ 3 MP je Vorfall in LK3
 - Innerhalb des Torraumes - beide Beine sind am Boden, leichter Schwung in den Knien, der Ball ändert seine Laufrichtung zB. in Richtung Tor.
 - Der Ball wird im Torraum mit der Hand berührt um diesen zu stoppen oder zu lenken.

- Außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper gestoppt egal ob passiv oder leicht aktiv.
 - ❖ 1 MP je Vorfall in der LK1
 - ❖ 3 MP je Vorfall in der LK2
 - ❖ 5 MP je Vorfall in der LK3

- Schwere aktive Ballberührung – Bewusste Ballberührung mit einem Bein in der Luft, das heißt der Ball wird regelwidrig mit den Fuß weggetreten und könnte dabei den Hund verletzen.
 - ❖ 20 MP in LK1 je Vorfall
 - ❖ 40 MP in LK2 je Vorfall
 - ❖ 60 MP in LK3 je Vorfall

➤ Bandenberührung –

- 1 MP je Vorfall in LK1
- 2 MP je Vorfall in LK2
- 3 MP je Vorfall in LK3

- ❖ Eine aktive Bandenberührung des Balles durch direkten Einfluss vom Hund wird mit MP belegt, wenn er diesen unkontrolliert gegen die Banden schiebt.
- ❖ Bälle die indirekt, zB. beim Anstoß in die Seitenbande rollen und diese berühren oder der Hund den Ball von der Bande holen will und ihn dabei erstmal in die Bande drückt, wird **nicht** bestraft.
- ❖ Wenn der Wind der Verursacher ist und der Hund die Bälle erstmal von der Bande holen muss, wird **nicht** bestraft.
- ❖ Liegt der Ball an der Bande, warum auch immer, muss der Hund nach spätestens 5m den Ball von der Bande getrennt haben, sonst wird dies mit entsprechenden MP bestraft.

➤ Lösen des Hundes - Disqualifikation

- Sollte sich ein Hund auf dem Spielfeld lösen, dann ist der Lauf sofort abubrechen. Diese Stelle muss dann unmittelbar vom Veranstalter gereinigt werden.

➤ Hüte Stab

- Der Einsatz eines Hüte Stabes als Hilfe ist nicht gestattet.

- Wind
 - Weht der Wind die Bälle allein von den Ringen, muss der Richter das Turnier unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen.
 - Der Lauf, in dem unterbrochen wurde, wird wiederholt.

- Fehler die vor Beginn des Laufes passieren, führen zu einer Wiederholung des Laufes zB.
 - Falsche Anzahl der Bälle.

 - Falsche Entfernung der Bälle zur Torlinie.

- Wenn der Lauf beginnt und die Zeitaufnahme nicht korrekt verlief, wird der Lauf gestoppt und wiederholt.

8. Bewertungspunkte (BP)

➤ Ball Nr. 1 –

- 8 BP je Lauf in jeder LK
 - ❖ Der Hund läuft zur Formation und positioniert sich im Bereich des Ball Nr.1.
 - siehe Skizze
 - ❖ Der Hund wartet auf das Kommando vom HF zum Schieben des Ball Nr.1.
 - ❖ Der HF darf das Kommando zum Schieben erst geben, wenn der Hund sich an der Spitze der Formation befindet, sprich sich beim Ball Nr. 1 positioniert hat.
 - siehe Skizze
 - ❖ Vor dem Kommando zum Schieben darf der Hund keinen Ball geschoben haben.
 - ❖ Nach dem Kommando zum Schieben darf der Hund statt Ball Nr.1 keinen anderen Ball geschoben hat.
 - ❖ Der HF während dieser Aktion in LK1+2 den Torraum nicht verlassen hat, in Lk3 die Torlinie nicht überschritten hat.
 - ❖ Ball Nr.1 wird in das Tor geschoben
 - Das Schieben des Balles beginnt, sobald der Ball vom Ring gefallen ist.
 - Der HF darf mehrfach den Hund per Hand – oder Rufzeichen animieren und korrigieren.

➤ Keine Bandenberührung –

- 1 BP je Ball je Lauf in allen LK

➤ HF verlässt nicht den Torraum (in LK 1+2) oder überschreitet nicht die Torlinie (in LK3)

- 1 BP je Ball je Lauf in allen LK

- HF verlässt nicht den Torraum in LK3
 - 1 BP je Ball je Lauf

- Es findet keine leichte aktive Hand- oder Beinberührung des Balles statt - Erklärung siehe oben
 - 1 BP je Ball je Lauf in allen LK

- < 50% Bellen - je Lauf
 - 2 BP je Lauf in allen LK

- Kein Ball verlässt das Spielfeld – Erklärung siehe oben
 - 1 BP je Ball je Lauf in allen LK

- Wird im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball vom Ring geholt, erhält man
 - 1 BP je Ball in allen LK

- Der Hund wird vom HF während des Spieles nicht berührt.
 - 1 BP je Ball in allen LK

- Die Bälle werden in richtiger Reihenfolge in das Tor geschoben
 - 3 BP je Ball in allen LK

- Fehlerfreier Lauf
 - 10 BP je Lauf in allen LK

9. Zusammenfassung der möglichen Fehler welche zum Abzug der BP führt

- Je 10 MP je Lauf, je LK – kein fehlerfreier Lauf
- Je 8 MP je Lauf, je LK - es wurde mindestens ein Punkt der komplexen Vorgaben beim „Ball Nr.1“ nicht erreicht
- Bandenberührung und mehr wie 5m an der Bande schieben – Erklärung siehe oben
 - 1 MP in LK1 je Vorfall
 - 2 MP in LK2 je Vorfall
 - 3 MP in LK3 je Vorfall
- Für Verlassen des Torraumes. Solange mindestens ein Fuß im Torraum steht, gibt es keinen Abzug. (das erste Verlassen bei „Ball Nr.1“ wird hier nicht mitgezählt)
 - 1 MP in LK1 je Vorfall
 - 2 MP in LK2 je Vorfall
 - 4 MP in LK3 je Vorfall
- Für Überschreitung der Torlinie. Solange mindestens ein Fuß hinter der Torlinie steht, gibt es keinen Abzug. (das erste überschreiten bei „Ball Nr.1“ wird hier nicht mitgezählt)
 - 3 MP in LK3 je Vorfall
- Achtung: in Leistungsklasse 2 + 3 darf der Hund erst weitertreiben, wenn der HF in LK2 im Torraum, der HF in LK3 hinter der Torlinie ist.
 - 1 MP, wenn in LK2 der Hund ohne Aufforderung den Ball treibt.
 - 2 MP, wenn in LK3 der Hund ohne Aufforderung den Ball treibt.
- 2 MP - bei übermäßigem Bellen des Hundes, mehr als 50% je Lauf in allen LK.

- Wenn der Ball das Spielfeld verlässt. Der Ball wird durch einen Helfer an gleicher Stelle wiedereingesetzt. Die Zeit läuft weiter.
 - 10 MP je Vorfall in der LK 1
 - 20 MP je Vorfall in der LK 2
 - 30 MP je Vorfall in der LK 3

- Für jede leichte aktive Hand- oder Beinberührung des Balles bevor dieser die Torlinie überschritten hat - Erklärung siehe oben
 - 1 MP je Vorfall in der LK1
 - 2 MP je Vorfall in der LK2
 - 3 MP je Vorfall in der LK3

- Außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper gestoppt egal ob passiv oder leicht aktiv.- Erklärung siehe oben
 - 1 MP je Vorfall in der LK1
 - 3 MP je Vorfall in der LK2
 - 5 MP je Vorfall in der LK3

- Wird der Hund vom HF während des Laufes berührt.
 - 1 MP je Vorfall in der LK1
 - 2 MP je Vorfall in der LK2
 - 3 MP je Vorfall in der LK3

- Lauf 2 (variable Formation) - Der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball wird nicht vom Ring geholt, weil er schon am Boden liegt.
 - 1 MP je Ball in LK1
 - 2 MP je Ball in LK2
 - 3 MP je Ball in LK3

- Schwere aktive Ballberührung - Erklärung siehe oben.
 - 20 MP in LK1 je Vorfall
 - 40 MP in LK2 je Vorfall
 - 60 MP in LK3 je Vorfall

- Ein falscher Ball rollt in das Tor.
 - 20 MP in Lk1 je Vorfall
 - 40 MP in Lk2 je Vorfall
 - 60 MP in Lk3 je Vorfall

10. Disqualifikationen

- Der Hund bringt den Ball zum Platzen.
- Der Hund verlässt das Spielfeld / Der HF bricht das Spiel ab.
- Der Hund löst sich auf dem Spielfeld.
- Der Hundeführer übt massiv physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus.
- Der Hundeführer verlässt das Tor (Tor hinten offen) und läuft hinter den seitlichen Torbanden um seinen Hund zu helfen.
- Das Team in der B-Note eines Laufes ein Minus Stand erreicht.
- Das Zeitlimit von 8 Minuten je Lauf wird überschritten.
- Diskussion oder anfechten einer Entscheidung des Schiedsrichters.
- Hundeführer hat Spielzeug oder Futter mit auf das Spielfeld gebracht.
- Der Hundeführer hat einen Ball anders positioniert.

11. Beginner - Klasse

- In der Beginner - Klasse gibt es 2 Läufe in denen Aufgaben vorgegeben und die Zeit dabei gemessen wird. Für die Erfüllung der Aufgaben erhält man wie in den LK1-3 BP. Der Start erfolgt wie in der Lk1-3. Der HF darf mehrfach den Hund per Hand oder Rufzeichen animieren und korrigieren. Die Bewertung der Läufe erfolgt Gruppenunabhängig, dh. alle Hunde, egal welcher Größenklasse sie zugeordnet sind, werden gleich bewertet.

- Lauf 1
 - Drei Bälle liegen
 - 5m in der Gruppe Maxi vor dem Tor
 - 4m in der Gruppe Medi vor dem Tor
 - 3m in der Gruppe Mini vor dem Tor
 - im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.

 - Der Hund startet aus dem Tor und positioniert sich hinter einen Ball (siehe Skizze).

 - Auf Kommando schiebt der Hund den Ball ins Tor.

 - Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt.

 - Die Zeit endet, wenn alle Bälle im Tor sind (die Bälle haben die Torlinie überschritten) und der Hund im Torraum verharrt in Sitz oder Platz. Der HF befindet sich dabei im Tor oder Torraum.

➤ Lauf 2

- Drei Bälle liegen
 - 5 m in der Gruppe Maxi vor dem Tor
 - 4m in der Gruppe Medi vor dem Tor
 - 3m in der Gruppe Mini vor dem Tor
 - im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.
 - ❖ vom HF aus - Links Ball Nr.1
 - ❖ vom HF aus - Mitte Ball Nr.2
 - ❖ vom HF aus - Rechts Ball Nr.3

- Der Hund startet aus dem Tor und wird hinter Ball Nr.1 und Nr.2 durch geschickt um hinter Ball Nr.3 mindestens 1 Sekunde zu verharren (siehe Skizze).

- Auf Befehl vom HF wird der Hund zurück zu Ball Nr.2 geschickt, wo er wieder mindestens 1 Sek. verharren muss (siehe Skizze).

- Der Hund schiebt auf einen Befehl vom HF den Ball Nr.2 ins Tor.

- Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt.

- Die Zeit endet, wenn Ball Nr.2 im Tor ist (der Ball hat die Torlinie überschritten) und der Hund im Torraum verharrt in Sitz oder Platz. Der HF befindet sich dabei im Tor oder Torraum.

12. Beginner Bewertungspunkte (BP)

➤ Lauf 1

- Der Hund läuft zum Ball
 - 1 BP
- Der Hund positioniert sich hinter einen Ball und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom LR ab.
 - 1 BP
- Nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball, vor dem er sich platziert hat.
 - 3 BP
 - ❖ Wenn dann der ausgewählte Ball nicht geschoben wird, sondern ein Anderer, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum ursprünglich ausgewählten Ball geschickt wird.
- Der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF.
 - 2 BP
 - ❖ Schieben beginnt sobald der Ball vom Ring gefallen ist und den Boden berührt.
- Danach wird der Hund zum nächsten Ball geschickt, diesen Ball darf der Hund ohne abzuwarten in das Tor schieben.
 - 3 BP je Ball (2x)
- Der HF verlässt nicht den Torraum.
 - 6 BP (2 BP je Ball)
- Der HF berührt den Hund nicht willentlich, um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren.
 - 3 BP
- Der HF hat kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendet, egal wo.
(Erklärung siehe oben)
 - 5 BP

➤ Lauf 2

- Der Hund läuft zum Ball Nr.1 über Ball Nr.2 nach Ball Nr.3.
 - 3 BP
- Der Hund positioniert sich hinter den Ball und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom LR ab.
 - 1 BP
- Der HF schickt den Hund zum Ball Nr.2.
 - 1 BP
- Der Hund positioniert sich hinter den Ball Nr.2 und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom LR ab.
 - 1 BP
- Nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball Nr.2 in das Tor.
 - 3 BP
- Der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF.
 - 4 BP
 - ❖ Schieben beginnt sobald der Ball vom Ring gefallen ist und den Boden berührt.
 - ❖ Wenn der falsche Ball geschoben wird, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum richtigen Ball 2 geschickt wird. Der BP entfällt.
- Der Hund schiebt keinen falschen Ball nach dem Kommando vom HF.
 - 2 BP
 - ❖ Wenn der falsche Ball geschoben wird, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum richtigen Ball 2 geschickt wird. Der BP entfällt.
- Der Hund schiebt keinen falschen Ball in das Tor.
 - 2 BP
- Der HF verlässt nicht den Torraum.
 - 5 BP

- Der HF den Hund nicht willentlich berührt um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren.
 - 3 BP

- Der HF kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendete, egal wo.
(Erklärung siehe oben)
 - 5 BP

13. Disqualifikation in der Beginner - Klasse

- Es gelten dieselben Kriterien wie in den LK1-3

14. Bewertung in den LK1-3 und der Beginner - Klasse

- Die Bewertung ist zweigeteilt und wird aufgesplittet in eine A-Note und einer B-Note. Die Bewertungspunkte der A- und B- Note werden zusammengezählt. Sieger ist das Team, welche die meisten Punkte erhalten hat.
- Sollte es in der Gesamtwertung ein Punktegleichstand geben, ist wie folgt zu verfahren:
 - Es gewinnt der, der die bessere B-Note im Lauf 2 hat.
 - Danach gewinnt der, der die bessere B-Note im Lauf 1 hat.
 - Danach gewinnt der, der die bessere Gesamt A-Note hat.

14. 1. Die A-Note = Zeitabhängig

- Folgende Punkte können in der A-Note erreicht werden, unabhängig wie viele Teilnehmer in der jeweiligen Gruppe starten.

| Platzierung nach der Zeit | Bewertungspunkte |
|---------------------------|------------------|
| 1 | 20 |
| 2 | 15 |
| 3 | 11 |
| 4 | 8 |
| 5 | 6 |
| 6 | 5 |
| 7 | 4 |
| 8 | 3 |
| 9 | 2 |
| 10 | 1 |
| ... | 0 |

14.1.1 A-Note – Standardzeit Überschreitung

Für jede Leistungsklasse und Gruppe werden jedes Jahr Standardzeiten (**SZ**) festgelegt. Die SZ ergibt sich aus dem Durchschnittswert sämtlicher Turnierzeiten (Lauf 1) des vergangenen Jahres, wobei je ein Ausreißer nach oben und unten abgezogen werden und dann erst der Mittelwert berechnet wird. Für Lauf 2 werden pauschal 15% auf die SZ von Lauf 1 dazu gerechnet.

Wenn die Laufzeit höher als die SZ ist, wird die Differenz (in Sekunden) durch 4 geteilt und 1 zu 1 in MP umgelegt.

Beispiel: 20sek Zeitüberschreitung entspricht $20/4 = 5$ MP

Die MP werden von der A-Note abgezogen. Diese MP haben keinen Einfluss auf die B-Note. Die SZ wird auf jedem Richterblatt des jeweiligen Teilnehmers angezeigt, welches nach dem Turnier den Teilnehmer ausgehändigt wird.

14. 2. Die B-Note = die Summe aller Bewertungspunkte bei Erfüllung der jeweiligen Aufgaben abzüglich der Minuspunkte.

➤ Folgende Punkte können in der B-Note maximal erreicht werden:

- in Beginner Lauf1+2 = 60 BP
 - in Lauf1 = 28 BP
 - in Lauf2 = 32 BP

- in LK1 Lauf1+2 = 91 BP
 - in Lauf1 = 44 BP
 - in Lauf2 = 47 BP

- in LK2 Lauf1+2 = 148 BP
 - in Lauf1 = 68 BP
 - in Lauf2 = 80 BP

- in LK3 Lauf1+2 = 208 BP
 - in Lauf1 = 92 BP
 - in Lauf2 = 116 BP

14.3. Zusammenfassung der BP in der Beginner - Klasse

| Beginner - Lauf 1 | | |
|--|----|-----------|
| Beschreibung | BP | Lauf 1 |
| der Hund läuft zum Ball | 1 | 1 |
| der Hund positioniert sich hinter den Ball und wartet mindestens eine Sekunde | 1 | 1 |
| der HF wartet das Handzeichen vom LR ab | 1 | 1 |
| nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball, vor dem er sich positioniert hat | 3 | 3 |
| der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF | 2 | 2 |
| danach wird der Hund zum nächsten Ball geschickt, den Ball darf der Hund ohne abzuwarten in das Tor schieben, je Ball (2x) | 3 | 6 |
| der HF verlässt nicht den Torraum, je Ball (3x) | 2 | 6 |
| der HF hat den Hund nicht willentlich berührt um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren | 3 | 3 |
| der HF hat kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendet, egal wo | 5 | 5 |
| Maximale BP Lauf 1 | | 28 |

| Beginner - Lauf 2 | | |
|--|----|-----------|
| Beschreibung | BP | Lauf 2 |
| der Hund läuft zum Ball Nr.1 über Ball Nr.2 nach Ball Nr.3 | 3 | 3 |
| der Hund positioniert sich hinter den Ball Nr.3 und wartet mindestens eine Sekunde | 1 | 1 |
| der HF wartet das Handzeichen vom LR ab | 1 | 1 |
| der HF schickt den Hund zum Ball Nr.2 | 1 | 1 |
| der Hund positioniert sich hinter Ball Nr.2 und wartet mindestens eine Sekunde | 1 | 1 |
| der HF wartet das Handzeichen vom LR ab | 1 | 1 |
| nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund Ball Nr.2 in das Tor | 3 | 3 |
| der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF | 4 | 4 |
| der Hund schiebt keinen falschen Ball nach dem Kommando vom HF | 2 | 2 |
| der Hund schiebt keinen falschen Ball in das Tor | 2 | 2 |
| der HF verlässt nicht den Torraum | 5 | 5 |
| der HF hat den Hund nicht willentlich berührt um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren | 3 | 3 |
| Der HF hat kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendet, egal wo | 5 | 5 |
| Maximale BP Lauf 2 | | 32 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Beginner Summe Lauf 1 + 2 | 60 |
|----------------------------------|-----------|

14.4. Übersicht der MP in der Beginner - Klasse

Abfrage auf dem Richterblatt

| | Lauf1 | Lauf2 |
|---|-----------|-----------|
| Maximale Anzahl der BP je Lauf | 28 | 32 |
| Summe beider Läufe | 60 | |
| Beginner | | |
| Beschreibung | Lauf 1 | Lauf 2 |
| der HF verlässt den Torraum, je Vorfall | 1 | 1 |
| der HF verlässt über den ganzen Lauf den Torraum | 5 | 5 |
| der HF wartet nicht das Handzeichen vom LR ab, je Vorfall (1x im Lauf 1, 2mal im Lauf 2) | 1 | 1 |
| der HF hat den Hund willentlich berührt um ihn z.B. ordentlich zu platzieren, je Vorfall | 1 | 1 |
| der HF hat den Ball willentlich berührt, je Vorfall | 1 | 1 |
| der Hund schiebt einen Ball vor dem 1.Kommando vom HF, je Vorfall (schieben = wenn der Ball vom Ring fällt) | 2 | 2 |
| nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund nicht den Ball, vor dem er sich positioniert hat, je Vorfall | 3 | 3 |
| der Hund schiebt einen falschen Ball in das Tor, je Vorfall | ----- | 5 |
| Ball verlässt das Spielfeld, je Ball | 10 | 10 |
| schwere aktive Berührung, je Vorfall | 20 | 20 |

14.5. Zusammenfassung der BP in den LK 1 bis 3

| | | LK 1 | | LK 2 | | LK 3 | |
|---|----------|-------------------|-----------|-------------------|-----------|-------------------|-----------|
| | | Anzahl Bälle 3 | | Anzahl Bälle 6 | | Anzahl Bälle 8 | |
| | | Lauf 1 | Lauf 2 | Lauf 1 | Lauf 2 | Lauf 1 | Lauf 2 |
| Tätigkeiten/Aufgaben | BP | BP | BP | BP | BP | BP | BP |
| der Hund läuft zur Formation | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| der Hund positioniert sich im Bereich vom Ball Nr.1 siehe Skizze in Sitz, Platz oder Steh | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| der Hund wartet das Kommando vom HF ab, der HF gibt das Kommando zum Schieben | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| der Hund hat kein Ball vor dem Kommando des HF einen Ball geschoben (schieben beginnt, wenn der Ball vom Ring gefallen ist) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| der Hund hat nach dem Kommando Schieben den Ball Nr.1 als ersten geschoben | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Ball Nr.1 wird in das Tor geschoben | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| HF hat in LK1+2 den Torraum nicht verlassen, in LK3 die Torlinie nicht überschritten | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Summe für Ball Nr. 1 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Tätigkeiten/Aufgaben | | | | | | | |
| Keine Bandenberührung, je Ball, je Lauf | 1 | 3 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| HF überschreitet nicht die Torlinie, je Ball | 1 | | | | | 8 | 8 |
| der HF verlässt nicht den Torraum, je Ball | 1 | 3 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| es findet keine leichte aktive Hand- oder Beinberührung des Balles statt, je Ball | 1 | 3 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| <50% Bellen, je Lauf | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| kein Ball verlässt das Spielfeld, je Ball | 1 | 3 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| wird im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball vom Ring geholt, je Ball | 1 | | 3 | | | | |
| wird im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball vom Ring geholt, je Ball | 2 | | | | 12 | | |
| wird im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball vom Ring geholt, je Ball | 3 | | | | | | 24 |
| der Hund wird vom HF während des gesamten Laufes nicht berührt, je Ball | 1 | 3 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| die Bälle werden in richtiger Reihenfolge in das Tor geschoben, je Ball | 3 | 9 | 9 | 18 | 18 | 24 | 24 |
| Fehlerfreier Lauf | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Maximale BP pro Lauf | | 44 | 47 | 68 | 80 | 92 | 116 |
| Maximale BP beide Läufe | | 91 | | 148 | | 208 | |

14.6. Übersicht der MP in den LK 1 bis 3

Abfrage auf dem Richterblatt

| | | Lauf1 | Lauf2 | Lauf1 | Lauf2 | Lauf1 | Lauf2 |
|---|----|-------------------|-------|-------------------|-------|-------------------|-------|
| Maximale Anzahl der BP je Lauf | | 44 | 47 | 68 | 80 | 92 | 116 |
| Summe beider Läufe | | 91 | | 148 | | 208 | |
| | | Leistungsklasse 1 | | Leistungsklasse 2 | | Leistungsklasse 3 | |
| | | Leistungsklasse 1 | | Leistungsklasse 2 | | Leistungsklasse 3 | |
| Beschreibung der Fehler | | Lauf1 | Lauf2 | Lauf1 | Lauf2 | Lauf1 | Lauf2 |
| kein fehlerfreier Lauf | MP | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Ball Nr.1 - es wurden die komplexen Vorgaben nicht erreicht | MP | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Bandenberührung, je Vorfall | MP | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Hund schiebt mehr wie 5m an der Bande, je Vorfall | | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| HF überschreitet die Torlinie, je Vorfall | MP | | | | | 3 | 3 |
| HF verlässt den Torraum, je Vorfall | MP | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| HF verlässt den Torraum, Hund schiebt ohne Aufforderung, wenn HF in LK2 noch nicht im Torraum ist bzw. in LK3 nicht hinter der Torlinie ist, je Vorfall | MP | | | 1 | 1 | 2 | 2 |
| >50% Bellen je Lauf | MP | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| leichte Hand/Beinberührung am Ball - im Torraum, je Vorfall | MP | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| leichte aktive Hand/Beinberührung am Ball - außerhalb des Tores je Vorfall | MP | 1 | 1 | 3 | 3 | | |
| außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper gestoppt egal ob passiv oder leicht aktiv, je Vorfall | MP | | | | | 5 | 5 |
| HF berührt Hund, je Vorfall | MP | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| liegt im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball nicht auf dem Ring, je Ball | MP | | 1 | | 2 | | 3 |
| Ball verlässt das Spielfeld, je Vorfall | MP | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| schwere aktive Berührung, je Vorfall | MP | 20 | 20 | 40 | 40 | 60 | 60 |
| Falsche Reihenfolge der Bälle | MP | 20 | 20 | 40 | 40 | 60 | 60 |

15. Aufstiegsregelung

Das Team, was zum ersten Mal startet, beginnt in der Regel in der Beginner-Klasse. Der HF hat aber auch die Möglichkeit gleich die nächst höheren LK1, 2 oder 3 zu wählen. Eine freiwillige Zurückstufung ist dann nicht mehr möglich. In allen nachkommenden LK muss das Team sich qualifizieren. Ein überspringen einer LK ist nicht möglich. Es zählen nur die Bewertungspunkte der B-Note.

- von Beginner in Leistungsklasse 1
 - 50 Bewertungspunkte
- von Leistungsklasse 1 in Leistungsklasse 2
 - 62 Bewertungspunkte
- von Leistungsklasse 2 in Leistungsklasse 3
 - 108 Bewertungspunkte

Ein Aufstieg beginnt erst im folgenden Turnierjahr. Während des laufenden Turnierjahres ist ein Aufstieg wegen der Qualifizierung zu den höheren Meisterschaften nicht möglich.

16. Abstiegsregelung

- Ein Team kann freiwillig in die nächst tiefere LK sich einstufen lassen, wenn der Hund aus Altersgründen den Anforderungen nicht mehr gerecht wird. Dies geht nur nach Rücksprache mit den LR und muss in der Turnierkarte festgehalten werden. Ein nochmaliger Aufstieg ist dann nicht mehr möglich.
- Ein zwingender Abstieg erfolgt in die nächst tiefere LK, wenn das Team in 2 aufeinander folgenden Turnierjahren eine bestimmte Anzahl von Bewertungspunkten je nach LK je Turnier nicht erreicht hat. Beginn dieser Regelung ist ab dem ersten Erreichen der unten aufgeführten Bewertungspunkte. Die Entscheidung fällt im 2. Turnierjahr im zuletzt gelaufenen Turnier.
 - 80 Bewertungspunkte in LK2 = Abstieg in LK1
 - 125 Bewertungspunkte in LK3 = Abstieg in LK2

17. Qualifizierung bis zur Bayerischen Meisterschaft – Beginner und Nicht-BLV Mitglieder sind von der Bayerischen Meisterschaft ausgeschlossen

Die Platzierung und die Summe der Bewertungspunkte von beiden Läufen je Turnier wird in die Turnierkarte eingetragen -getrennt in A- und B-Note, und wird dem Verantwortlichen vom BLV gemeldet. Gewertet werden nur die Teams, die Lauf1 und Lauf2 erfolgreich absolvierten (keine Disqualifikation) Die Leistungen sind dann Online auf der WEB-Site vom BLV jederzeit einsehbar.

17.1 Regelung der Qualifizierung

- Vereinsmeisterschaft = Qualifizierungslauf für die Kreisgruppenmeisterschaft und Qualifizierung für den Aufstieg in eine höhere LK – Teilnahme von Mitgliedern von Fremdvereinen und Gaststartern ist möglich.
 - zur Kreisgruppenmeisterschaft qualifizieren sich die 5 Besten je Leistungsklasse je Gruppe, oder ein Mix mit maximal 15 Teilnehmer je LK, ermittelt aus allen Vereinsmeisterschaften.
 - bei Punktegleichstand in der Gesamtwertung qualifiziert sich dann das Team
 - welches die bessere B-Note im Lauf 2 hat - danach
 - welches die bessere B-Note im Lauf 1 hat - danach
 - welches die bessere Gesamt A-Note hat.

- Kreisgruppenmeisterschaft = Qualifizierungslauf für die Bayerische Meisterschaft und Qualifizierung für den Aufstieg in eine höhere LK – Teilnahme von Mitgliedern von anderen Kreisgruppen und Gaststartern ist möglich.
 - zur Bayerischen Meisterschaft qualifizieren sich die 5 Besten je Leistungsklasse je Gruppe, oder ein Mix mit maximal 15 Teilnehmer je LK, ermittelt aus allen Kreisgruppenmeisterschaften.
 - bei Punktegleichstand in der Gesamtwertung qualifiziert sich dann das Team
 - welches die bessere B-Note im Lauf 2 hat - danach
 - welches die bessere B-Note im Lauf 1 hat - danach
 - welches die bessere Gesamt A-Note hat.

18. Aufgaben des Leistungsrichters

- Der LR überwacht den korrekten Ablauf des Turniers und greift regulierend ein
- Der LR kontrolliert die Größen des Spielfeldes und die Maße des Tores und gibt diese frei
- Der LR kontrolliert die Markierungspunkte für die Abstände zum Tor in Abhängigkeit der jeweiligen LK und größenabhängigen Gruppe
- Der LR kontrolliert den korrekten Aufbau der Banden
- Der LR überprüft den ordnungsgemäßen Zustand der Bälle
- Der LR überprüft den ordnungsgemäßen Aufbau der Formationen in Abhängigkeit der LK und Gruppe
- Der LR kontrolliert sporadisch die Größe der teilnehmenden Hunde. Teams die das erste Mal starten, müssen auf jeden Fall kontrolliert werden, die Größe des Hundes wird ermittelt und die Daten werden in die Turnierkarte eingetragen und vom LR gegengezeichnet.
- Der LR weist eine sporadische Chipkontrolle des Hundes an (spätestens kurz vor dem Betreten des Turnierplatzes)
- Der LR bestimmt den Aufbau der Formation im Lauf 2 und achtet darauf das die Aufgabenstellung je LK nicht zu Anspruchsvoll ist. Die Freigabe von 3 Vorschlägen je LK ist spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn bekannt zu geben. Am Tag des Turniers wird je LK eine Formation der jeweils 3 Vorschlägen öffentlich gezogen und bekannt gegeben.
- Der LR ist für die Bewertung der Teams verantwortlich, er kann diesbezüglich aber auch bestimmte Aufgaben den Helfern übertragen (zB. die Datenerfassung für das Überschreiten der Torlinie oder Torraumes und die Zeitaufnahme), die restliche Bewertung übernimmt ausschließlich der LR. Die ermittelten Daten werden auf ein Richterblatt je Team eingetragen. Diese Daten werden dann zeitnah in ein Turnier-Programm am PC eingeben, welches zur Gewinnermittlung dient.
- Der LR ist verantwortlich für die Weiterleitung der Daten an den Verantwortlichen im BLV
- Der LR kann jederzeit das Turnier unterbrechen, verschieben oder ganz absagen, wenn die Wetterbedingungen einen ordnungsgemäßen Ablauf nicht mehr garantieren.
- Der LR unterschreibt die Turnierkarten und Urkunden

19. Aufgaben des Veranstalters, welche den reibungslosen Ablauf des Turniers gewährleisten soll.

- Mindestens 3 Wochen vor Turnierbeginn werden dem LR jeweils 3 Vorschläge der Formation je LK für Lauf2 mitgeteilt, welcher innerhalb von einer Woche diese freigeben, gegebenenfalls korrigieren muss.
- Die freigegebenen Formationen sind spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn jedem Teilnehmer online zur Verfügung zu stellen.
- Spätestens 1 Tag vor Turnierbeginn ist der Turnierplatz aufzubauen, die Abstandsmarkierungen zu setzen (am Boden und an den Banden), die Bälle aufzupumpen (auf die Größe achten), die Nummerierungen der Bälle vorzunehmen und die erforderliche Technik zu überprüfen.
 - Es ist darauf zu achten
 - dass der Einspielplatz sich nicht in der Nähe des Turnierplatzes befindet.
 - dass um den Turnierplatz eine zusätzliche Absperrung aufzubauen ist – mindestens 2m von den Banden entfernt.
 - dass vor dem Turnierplatz ein Aufenthaltsbereich für den nächsten Starter bereitgestellt werden muss.
 - dass der Rasen gemäht wird.
- Folgende Helfer sind dem Richter zur Verfügung zu stellen
 - 2-3 Balljungen/ - Mädchen, welche zuständig sind für den zügigen und korrekten Aufbau der Bälle und deren Formationen in Abhängigkeit der LK und Gruppen.
 - Hier ist es sinnvoll diesen Helfern entsprechende Info-Blätter auszuhändigen
 - Des Weiteren können diese dem LR behilflich sein die Anzahl der Übertritte der Torlinie/Torraum vom HF aufzulisten und die korrekte Position des Hundes und HF Leistungsklassen bezogen am Ende des Laufes festzustellen.
 - 2 Zeitnehmer

- 1 Sekretär/in welcher zuständig ist für
 - die Datenerfassung der Teams in das entsprechende Turnierprogramm.
 - dies erfolgt spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn
 - Bereitstellung der
 - Richterblätter
 - Info Blätter für alle Helfer
 - Starterlisten für die Helfer, Teilnehmer und Aushänge
 - sowie Ausdruck aller Formationsvorschläge für den Lauf 2 für den Aushang
 - dies erfolgt spätestens 1 Tage vor Turnierbeginn
 - die Bewertungspunkte der Teams zeitnah in das entsprechende Turnierprogramm eingeben, und die entsprechenden Daten auswerten.
 - Urkunden und Turnierkarten ausfüllen und drucken.
- Optional einen Moderator zur Verfügung stellen.
 - Der Moderator gibt zeitnah die Bewertungspunkte bekannt und ruft rechtzeitig das nächste Team zum Start auf.

20. Ordnungs- und Disziplinarrecht

Der Veranstalter ist für die Gewährleistung von Ordnung und Sicherheit im gesamten Veranstaltungsbereich verantwortlich. Der Leistungsrichter kann bei Nichtbeachtung von Ordnung und Sicherheit die Veranstaltung unterbrechen oder beenden. Grobe Verstöße des Hundeführers gegen dieses Regelwerk, gegen die Regeln des Tierschutzgesetzes und die guten Sitten können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

21. Gültigkeit/Schlußbestimmungen

Das Regelwerk tritt am 09.03.2019 in Kraft. Mit Inkrafttreten dieses Regelwerks verlieren alle vorherigen Ordnungen ihre Gültigkeit.