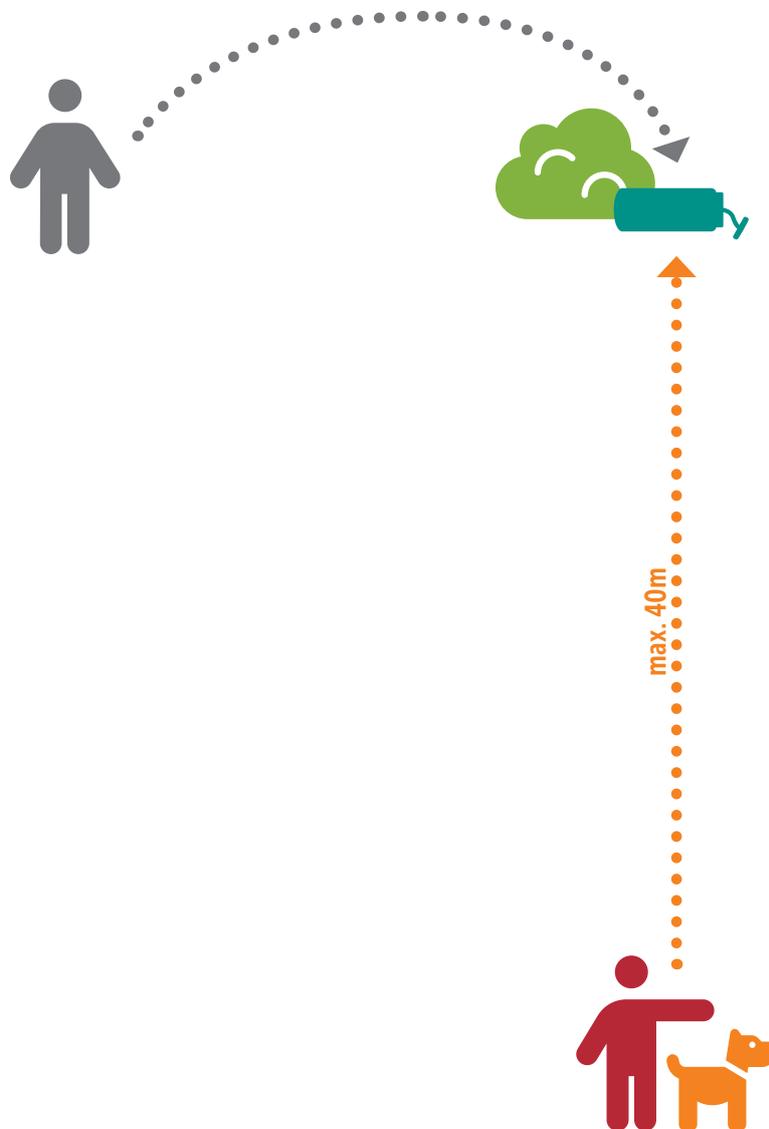


- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

# 1. EINFACHMARKIERUNG

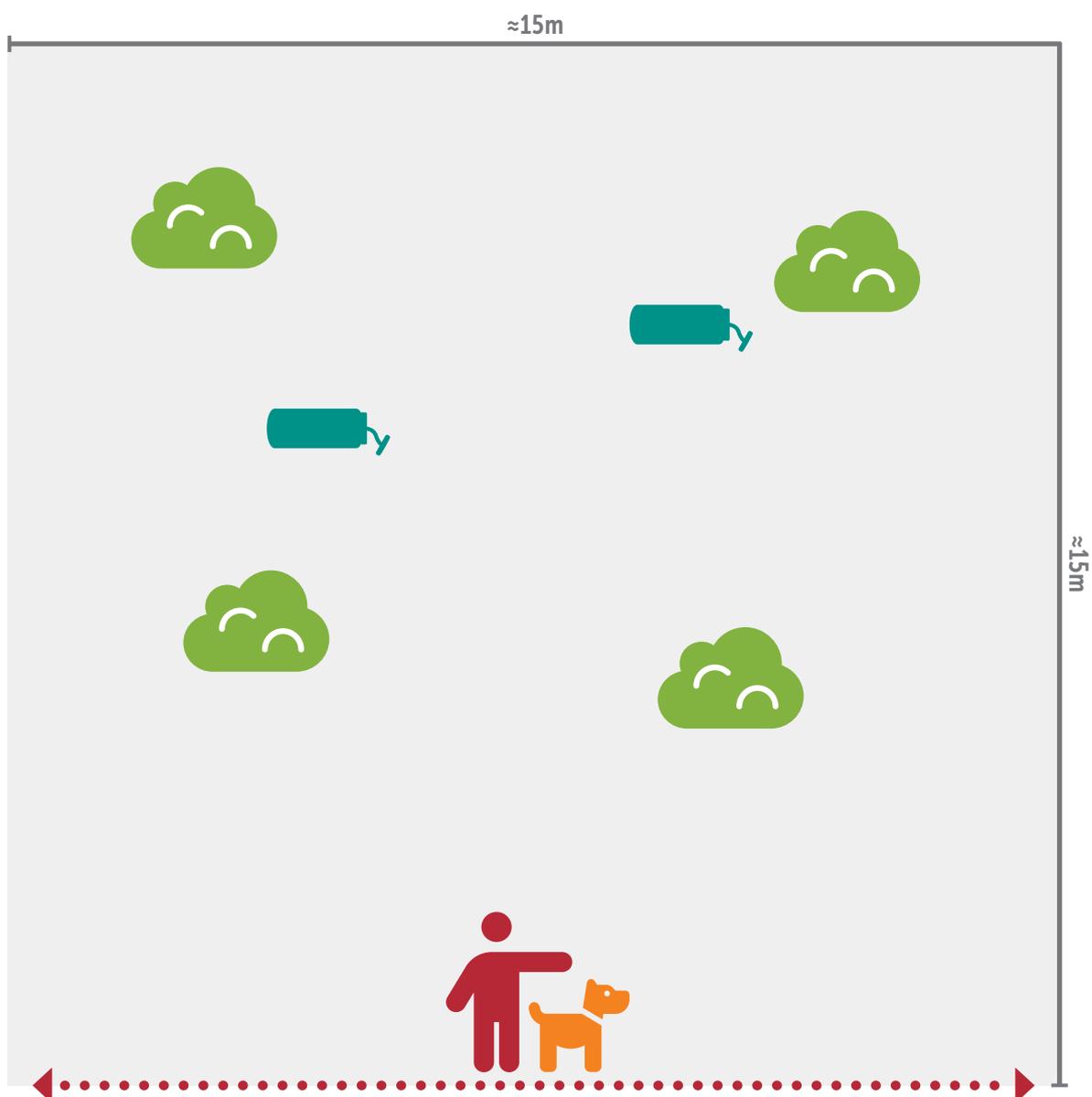
- Eine Hilfsperson wirft eine **Markierung** in max. 40m Entfernung an einen **markanten Geländepunkt**.
- Der **Hund** wird zum Apport geschickt.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

## 2. FREIVERLORENSUCHE

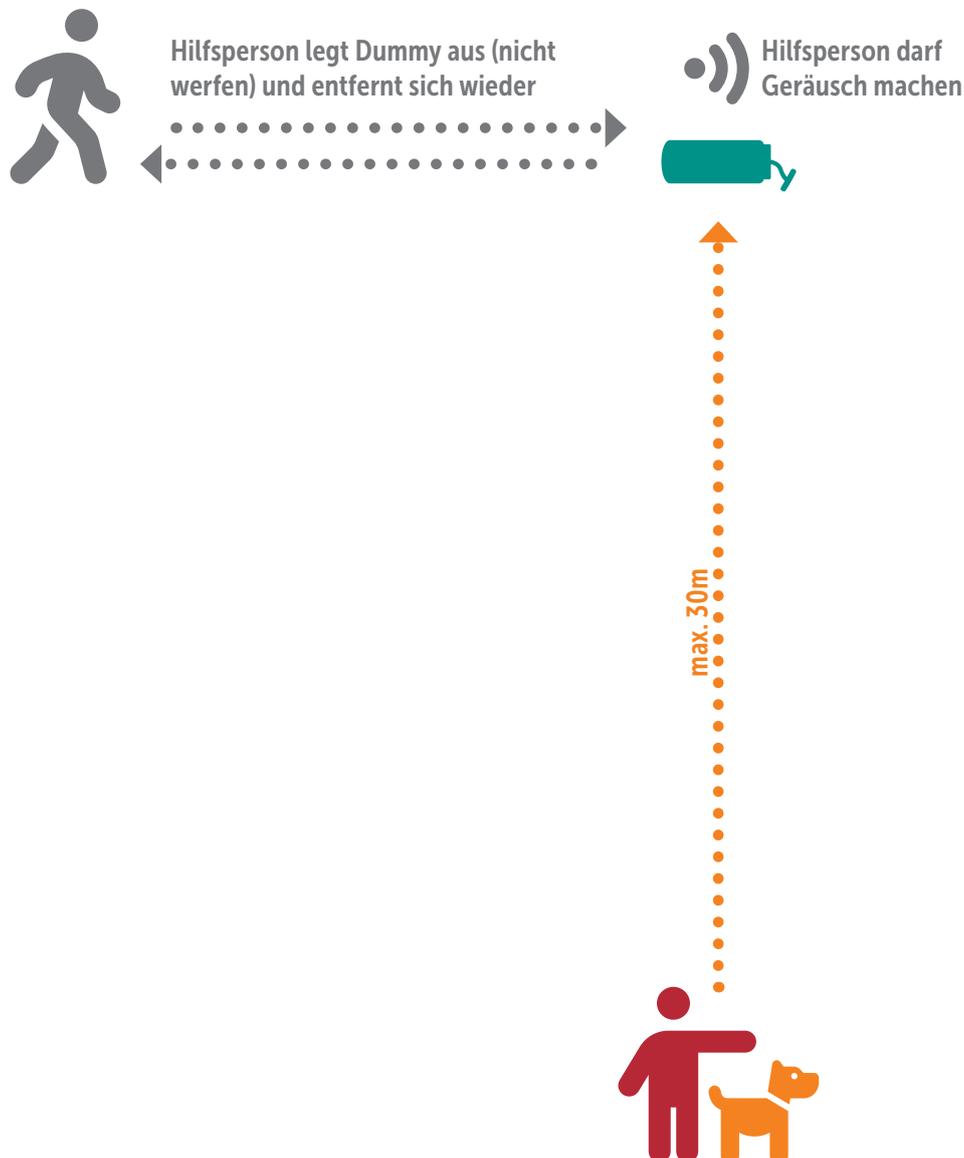
- Der **Hund** wird in ein Suchengebiet von ca. 15x15m geschickt, um eines von zwei ausgelegten **Dummys** zu apportieren.
- Der **Mensch** darf sich an der Grundlinie bewegen.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

### 3. EINWEISEN

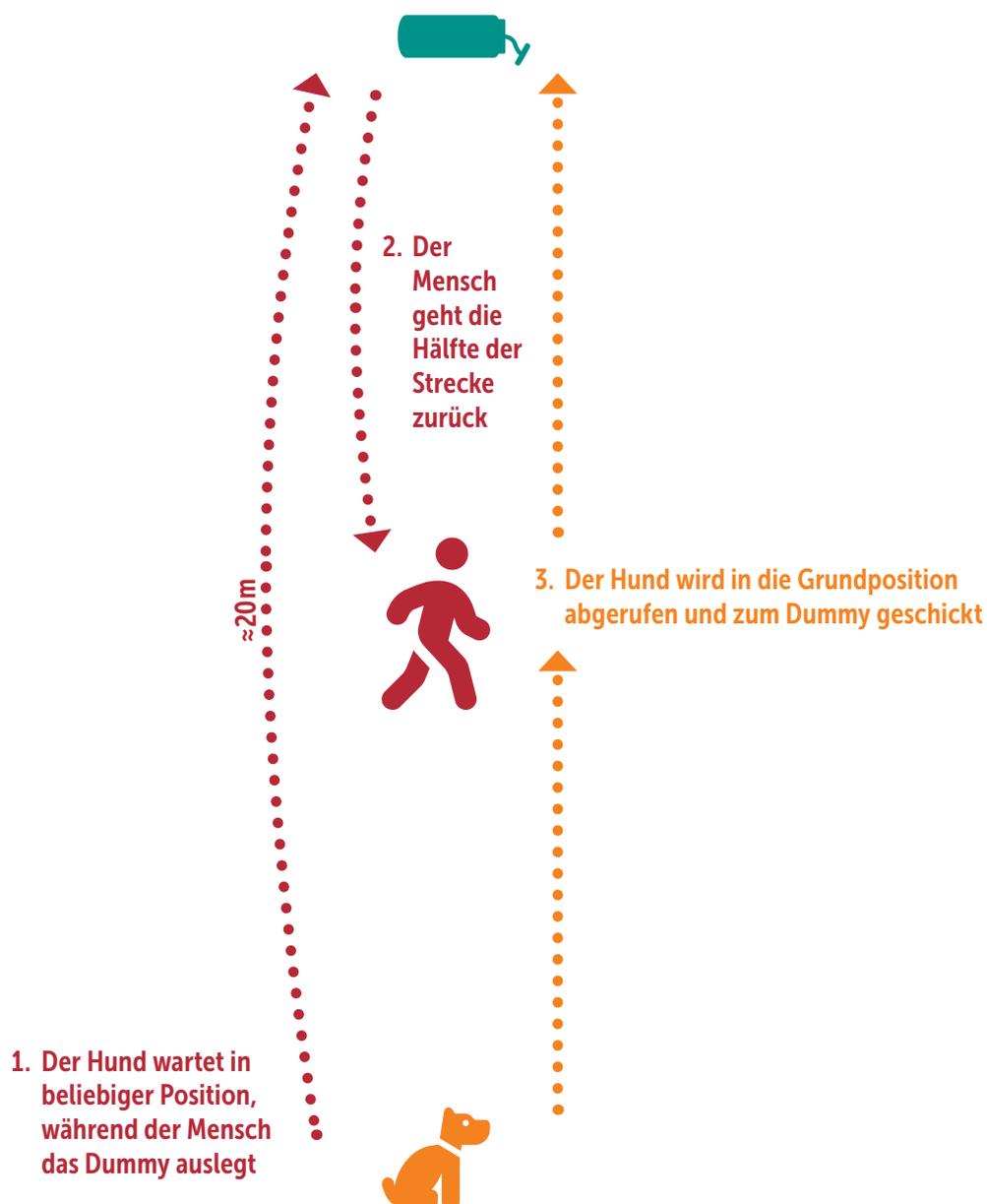
- Der **Hund** beobachtet, wie eine **Hilfsperson** max. 30m vor ihm ein **Dummy** gut sichtbar auslegt und sich seitlich vom Auslageort entfernt.
- Die **Hilfsperson** darf ein **Geräusch** machen.
- Der **Mensch** schickt seinen **Hund** zum **Dummy**.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

## 4. STEADINESS/EINWEISEN

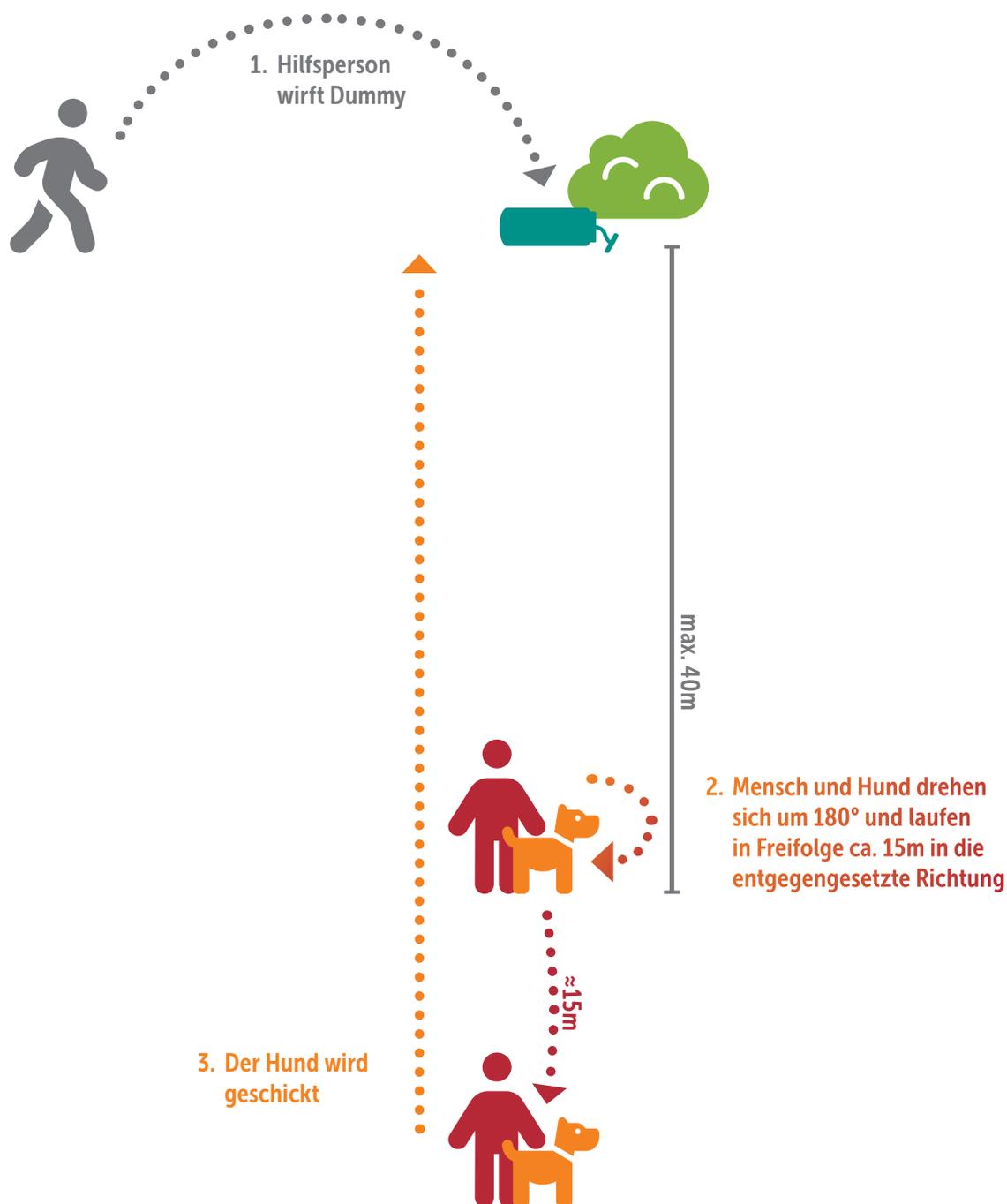
- Der **Mensch** lässt den **Hund** in beliebiger Position warten und legt ein **Dummy** in ca. 20m Entfernung vom Hund aus.
- **Er** geht die Hälfte der Strecke zurück, ruft seinen **Hund** in die Grundposition und schickt **ihn** zum **Dummy**.



- Die max. Entfernung der Dummies beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

## 5. FREIFOLGE/MEMORY

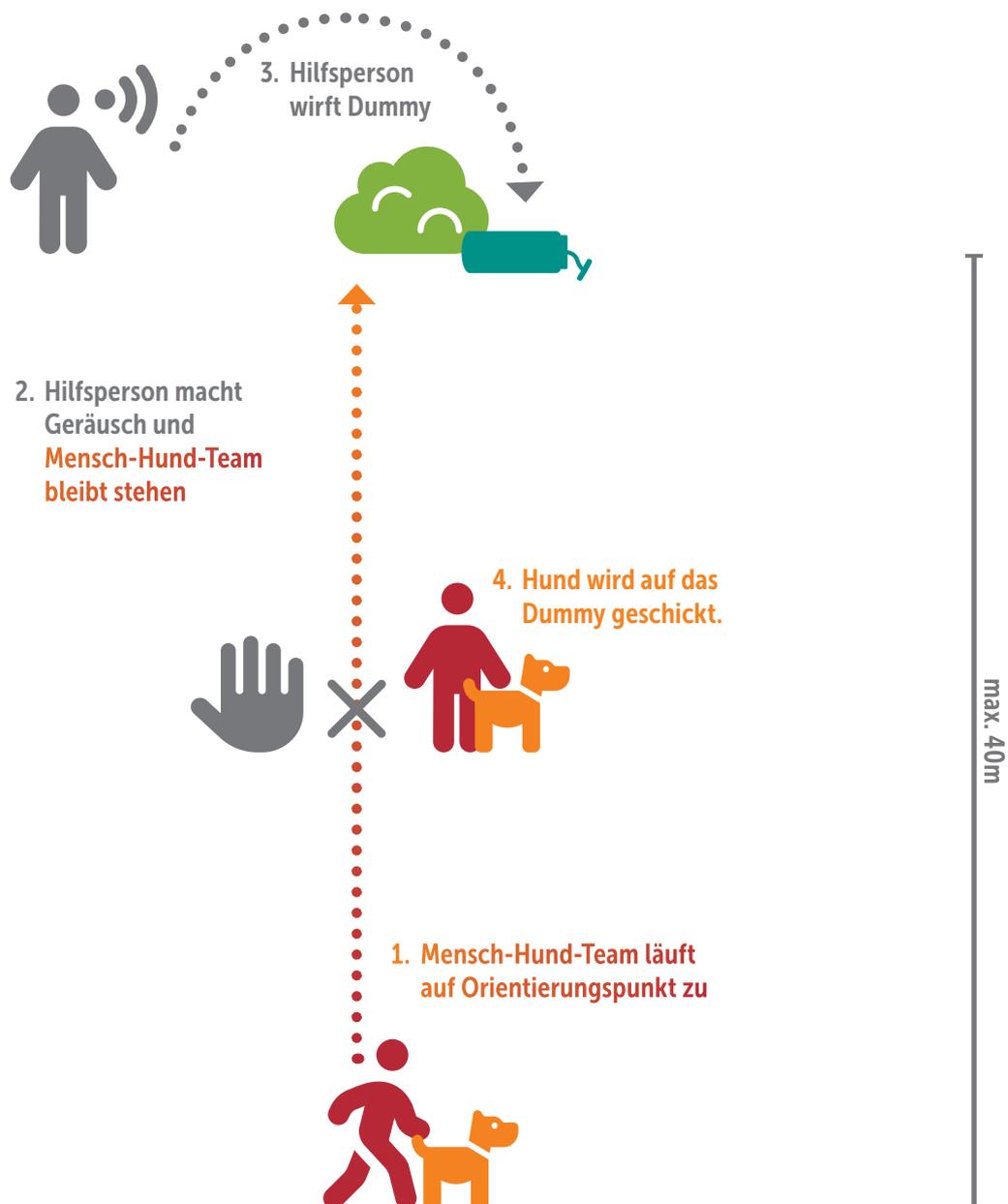
- Eine Hilfsperson wirft eine **Markierung** in max. 40m Entfernung an einen **markanten Geländepunkt**.
- Der **Mensch** dreht sich mit seinem **Hund** um 180° um, läuft mit ihm in Freifolge ca. 15m geradeaus und dreht sich zurück in Richtung Fallstelle des **Dummys**.
- Der Hund wird nach Freigabe durch den/der Prüfer/in auf das Dummy geschickt.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m.
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor der Hund geschickt wird.
- Das Führen an einem LOCKEREN Kurzführer ist erlaubt.

## 6. FREIFOLGE/EINFACHMARKIERUNG

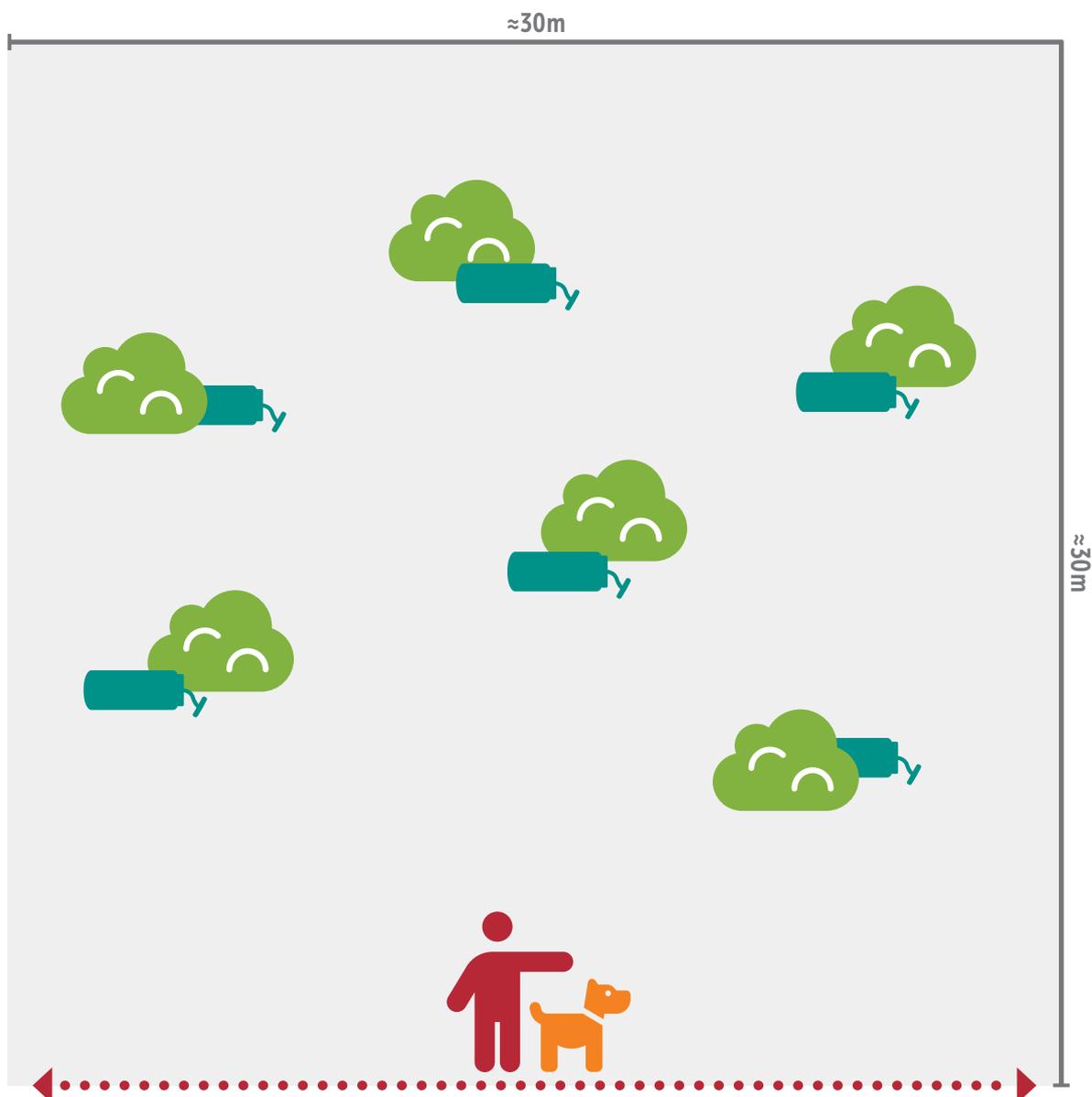
- Der **Mensch** läuft mit seinem **Hund** in Freifolge geradeaus auf einen max. 40m entfernten **Orientierungspunkt** zu.
- Auf das Geräusch einer Hilfsperson hin, bleiben **Hund** und **Mensch** stehen.
- Die Hilfsperson wirft eine **Markierung** in max. 40m Entfernung und der **Hund** wird nach Freigabe durch den/der Prüfer/in zum Apport geschickt.



- Die max. Entfernung der Dummies beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 1. FREIVERLORENSUCHE

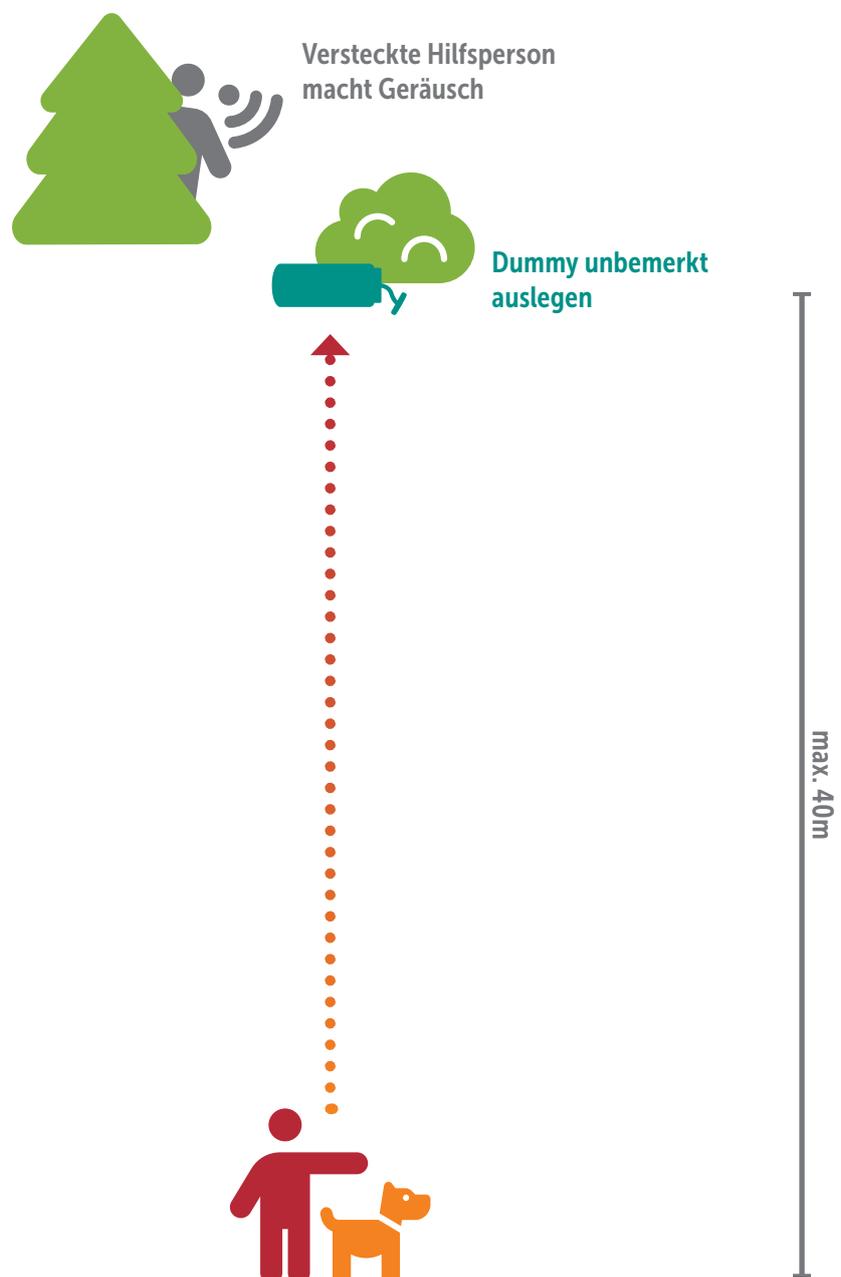
- Der **Hund** wird in ein Suchengebiet von ca. 30x30m geschickt, in dem sich 4-6 **Dummies** befinden.
- Der **Mensch** darf sich auf der Grundlinie bewegen.
- Der Hund soll 2-3 **Dummies** holen. Der/die Prüfer/in bestimmt das Ende der Suche.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 2. „BESCHOSSENES“ BLIND

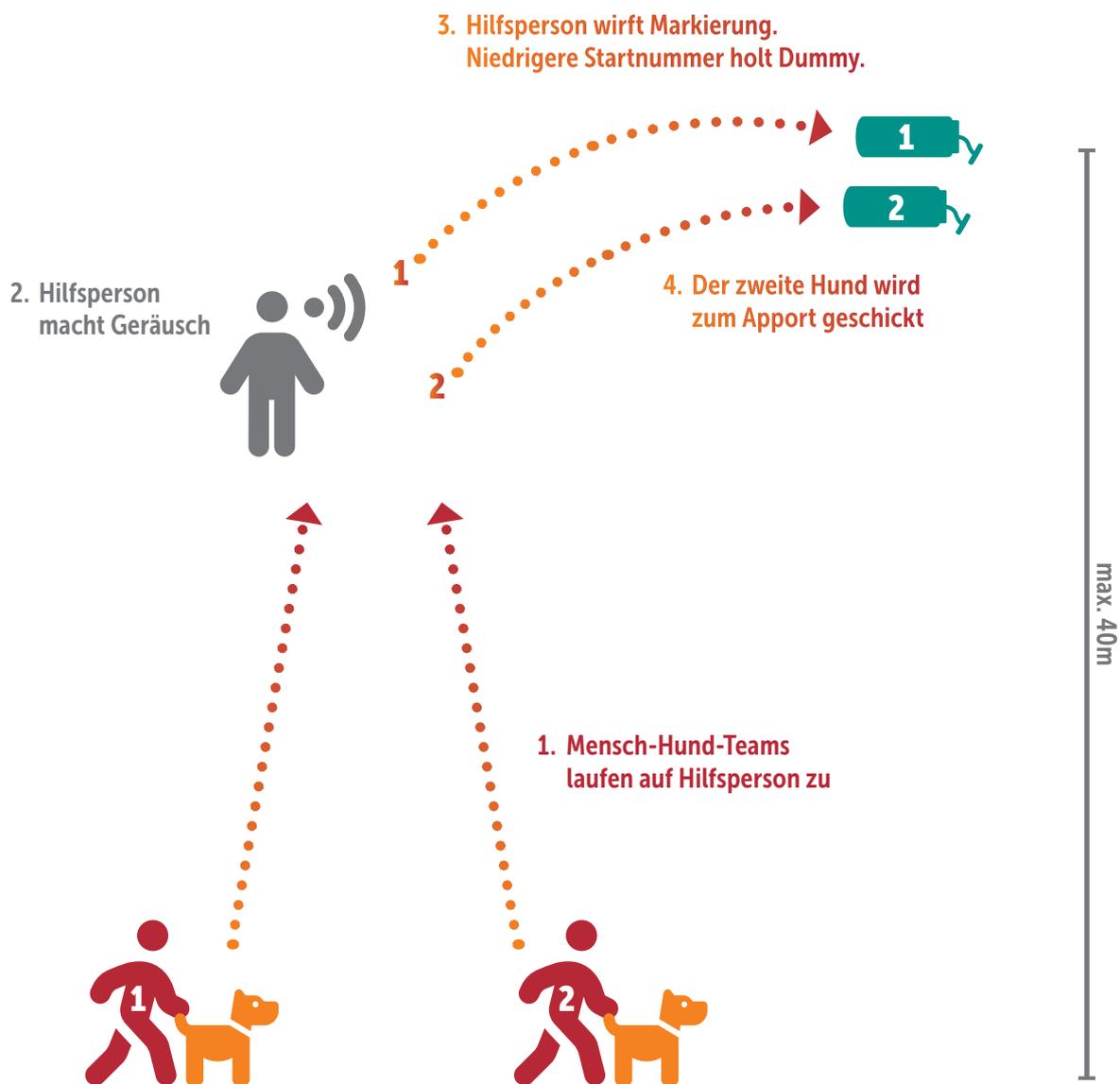
- Es wird vom **Hund** unbemerkt ein **Dummy** in max. 40m Entfernung so ausgelegt, dass eine **Hilfsperson** sich an diesem Auslageort verstecken kann.
- Die **Hilfsperson** macht aus ihrem Versteck ein Geräusch und der **Hund** darf daraufhin zum **Dummy** eingewiesen werden.



- Die max. Entfernung der Dummies beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

### 3. WALK UP IM TEAM MIT ZWEI EINFACHMARKIERUNGEN

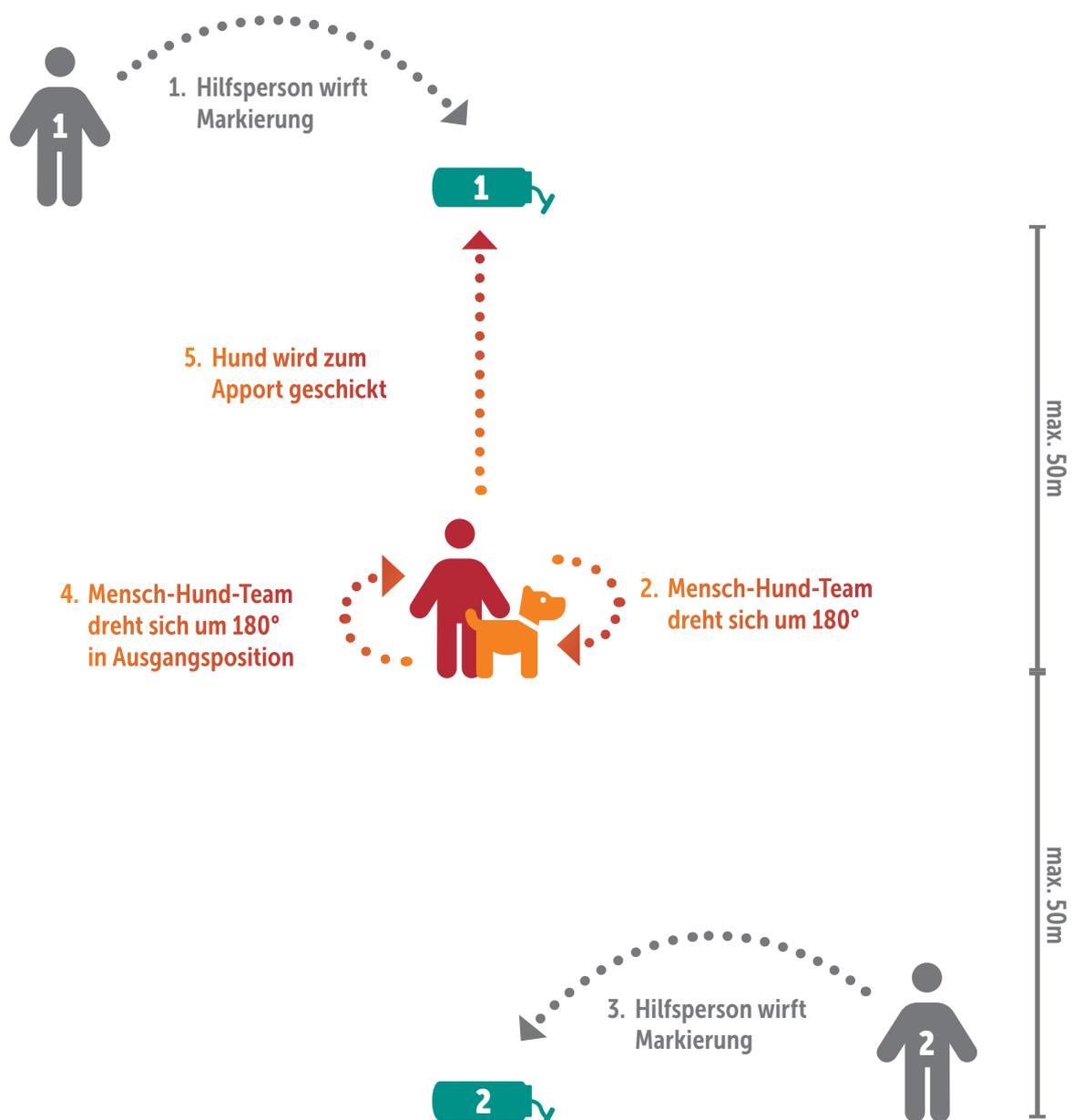
- Zwei **Menschen** laufen gemeinsam mit ihren **Hunden** auf eine **Hilfsperson** zu bis diese ein Geräusch macht.
- Daraufhin fällt in max. 40m Entfernung eine **Markierung**.
- Die niedrigere Startnummer wird zum Apport des **Dummys** geschickt.
- Es fällt ein weiteres **Dummy** an die gleiche Stelle, welches der zweite **Hund** holen darf.
- Der **Hund**, der nicht arbeitet, ist angeleint.
- Die Aufgabe endet, sobald der zweite **Hund** wieder angeleint ist.



- Die max. Entfernung der Dummies beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 4. MEMORY MIT VERLEITMARKIERUNG

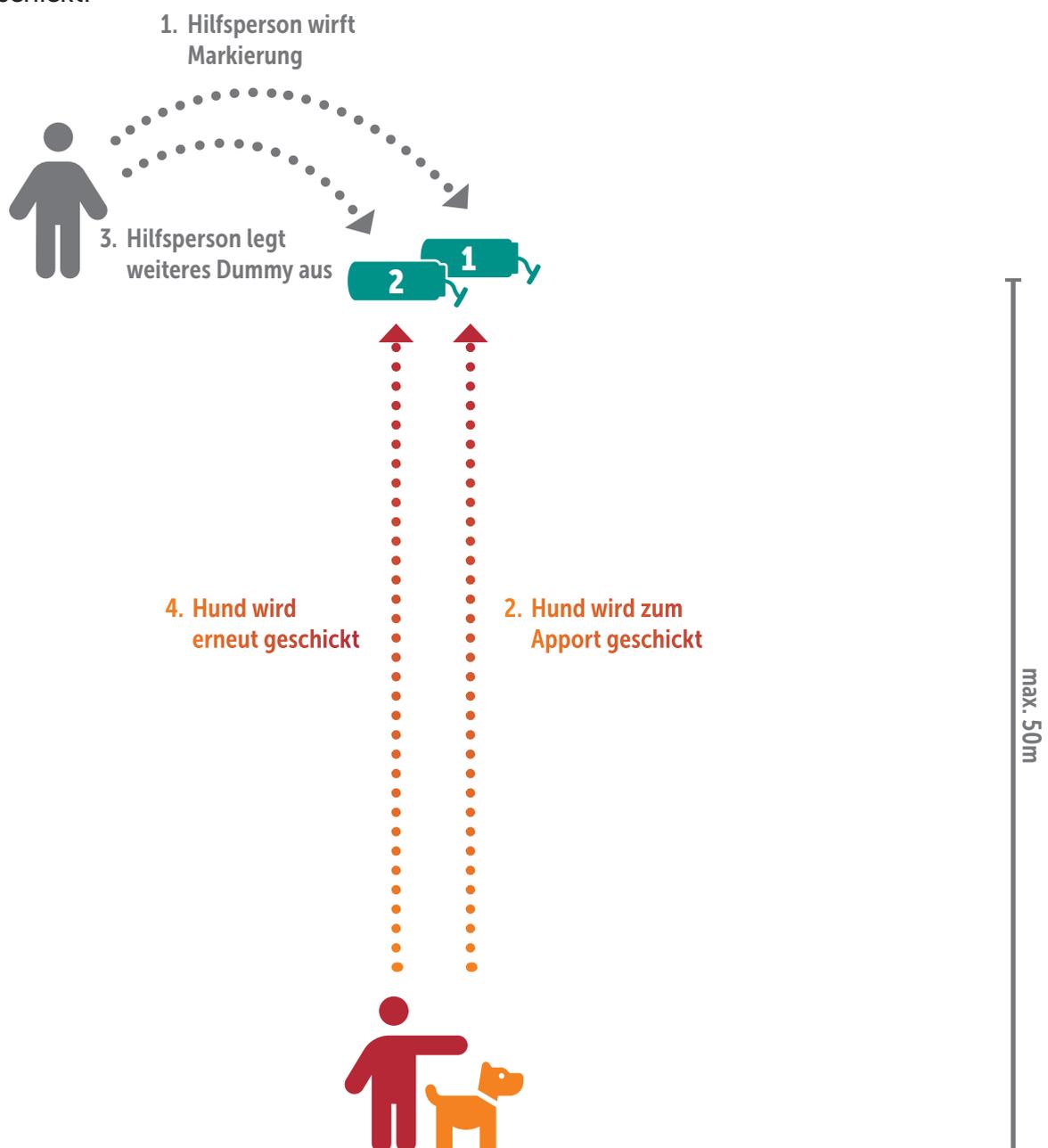
- Eine Hilfsperson wirft in eine **Markierung** in max. 50m Entfernung.
- Der **Mensch** dreht sich mit seinem **Hund** um 180° um und es fällt eine weitere **Markierung**.
- Nach einer Drehung in die ursprüngliche Richtung schickt der **Mensch** seinen **Hund** zum Apport der ersten **Markierung**.



- Die max. Entfernung der Dummies beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 5. EINFACHMARKIERUNG UND HALF BLIND

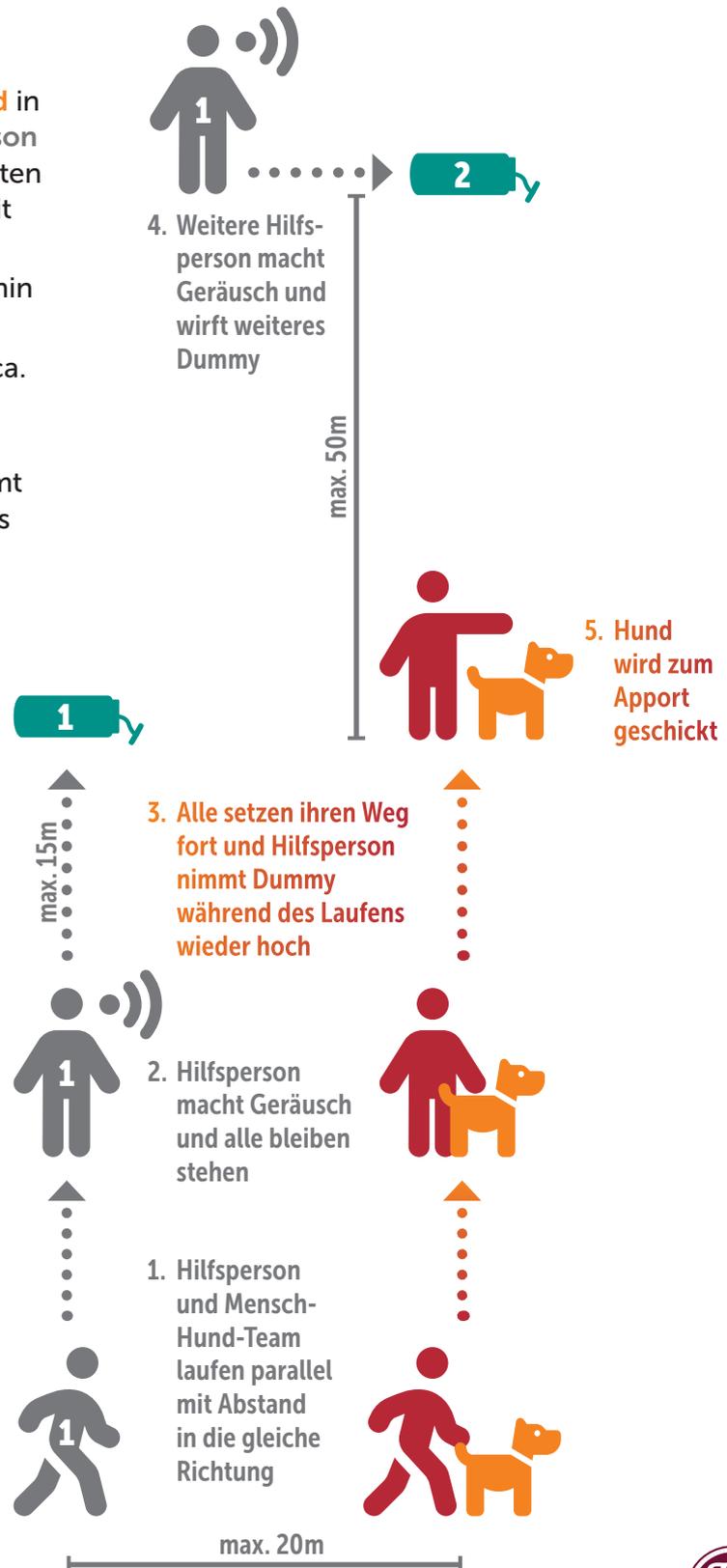
- Eine Hilfsperson wirft eine **Markierung** in max. 50m Entfernung.
- Der **Hund** wird zum Apport geschickt.
- Während der **Hund** auf dem Rückweg ist, legt die Hilfsperson ein weiteres **Dummy** an die ursprüngliche Fallstelle und der **Hund** wird ein weiteres Mal auf diese Stelle geschickt.



- Die max. Entfernung der Dummys beträgt 40m (Blinds), bzw. 50m (Markierungen).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben, bevor sie gearbeitet werden darf.
- Die Aufgabe beginnt mit Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 6. APPELL

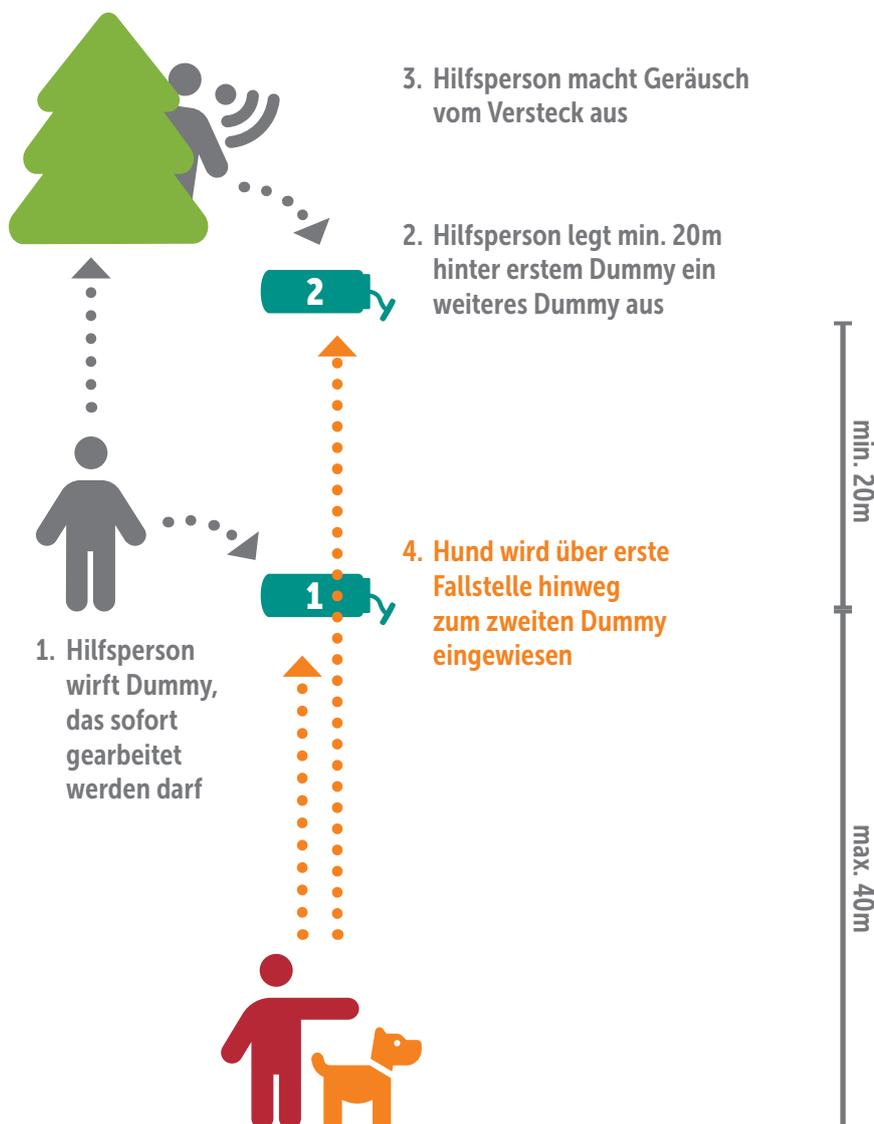
- Der **Mensch** geht mit seinem **Hund** in Freifolge geradeaus, eine **Hilfsperson** läuft auf der vom **Hund** abgewandten Seite im Abstand von max. 20m mit dem **Team** mit.
- Auf ein Geräusch der **Hilfsperson** hin bleiben **Mensch** und **Hund** stehen.
- Die **Hilfsperson** wirft ein **Dummy** ca. 15m in seinen Laufweg.
- **Mensch** und **Hund** setzen ihren Weg fort und die **Hilfsperson** nimmt das gefallene **Dummy** während des Laufens wieder hoch.
- Bei Ertönen eines weiteren Geräuschs halten **Mensch** und **Hund** erneut an und eine weitere **Hilfsperson** wirft in max. 50m Entfernung ein weiteres **Dummy**.
- Der **Mensch** schickt seinen **Hund** zum Apport des zweiten **Dummys**.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 1. BLIND ÜBER ALTE FALLSTELLE/MEMORYPUNKT HINWEG

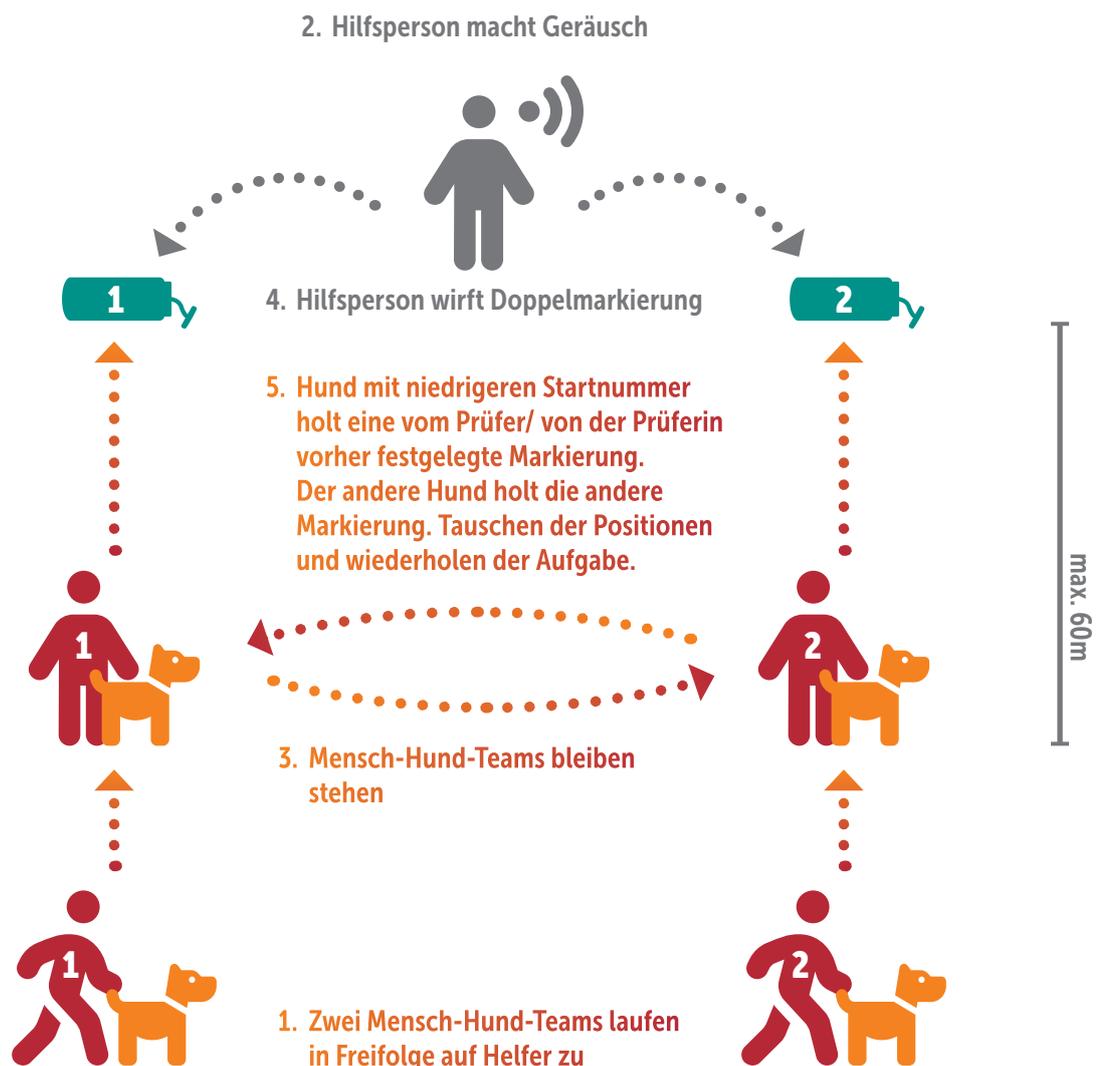
- Es fällt in max. 40m Entfernung eine **Markierung**, die der **Hund** sofort arbeiten darf.
- Während der **Hund** auf dem Rückweg ist, legt die Hilfsperson min. 20m hinter der Fallstelle der **Markierung** ein weiteres **Dummy** aus (**Versteckmöglichkeit** für Hilfsperson muss vorhanden sein).
- Nachdem der **Hund** das erste **Dummy** gearbeitet hat, ertönt am Auslageort des zweiten **Dummys** ein Geräusch von der versteckten Hilfsperson.
- Der **Hund** wird über die Fallstelle der **Markierung** hinweg zum zweiten **Dummy** eingewiesen.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 2. WALK UP IM TEAM, DOPPELMARKIERUNGEN

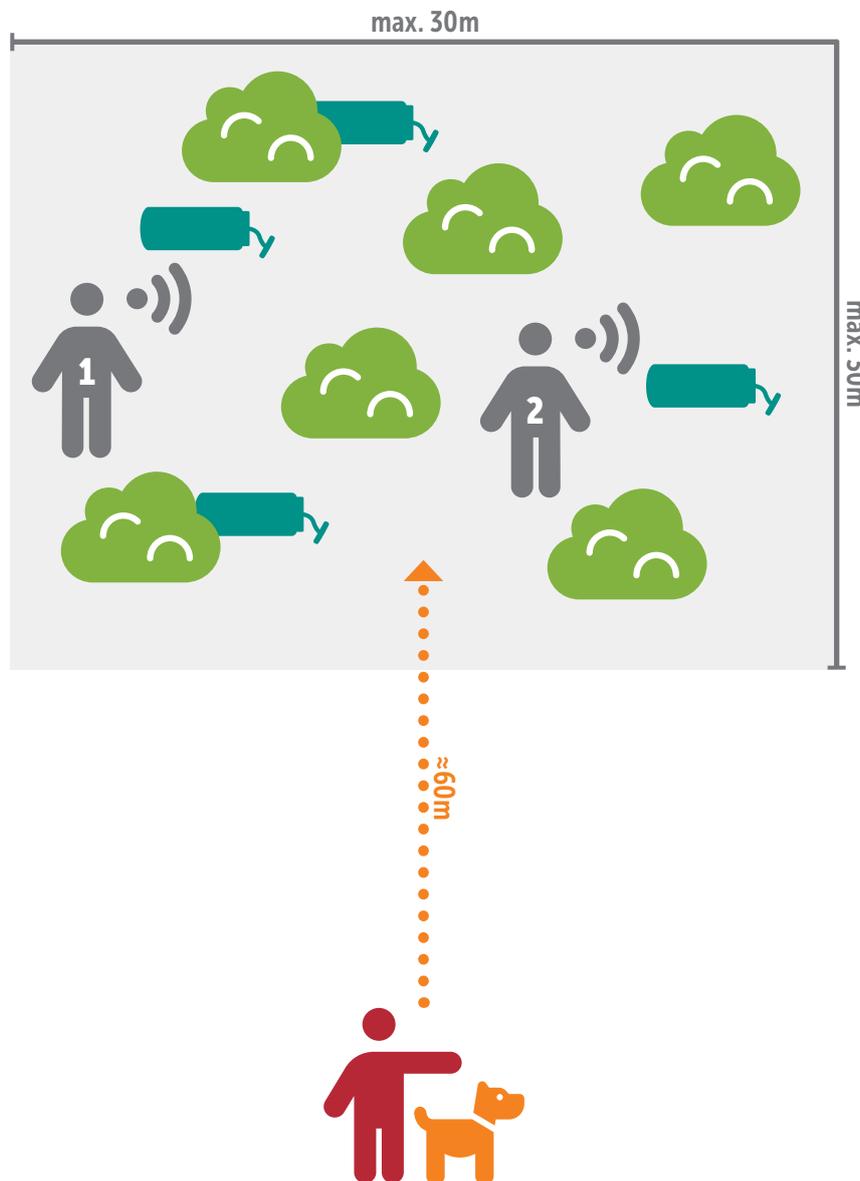
- Zwei **Menschen** laufen mit ihren **Hunden** in Freifolge auf eine **Hilfsperson** zu.
- Auf dessen Geräusch hin bleiben **sie** stehen und es fällt eine **Doppelmarkierung** in max. 60m Entfernung.
- Nachdem die **Markierungen** gefallen sind, bestimmt der/die Prüfer/in, welcher **Hund** welches **Dummy** holen soll. Der **Hund** mit der niedrigeren Startnummer beginnt, das zweite **Dummy** arbeitet der andere **Hund**.
- Danach tauschen die **Teams** ihre Position in Freifolge und setzen den Walk up fort. Die Aufgabe wird wiederholt und es beginnt die höhere Startnummer.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

### 3. EINWEISEN IN SUCHENGEBIET NACH TREIBEN/STEADINESS

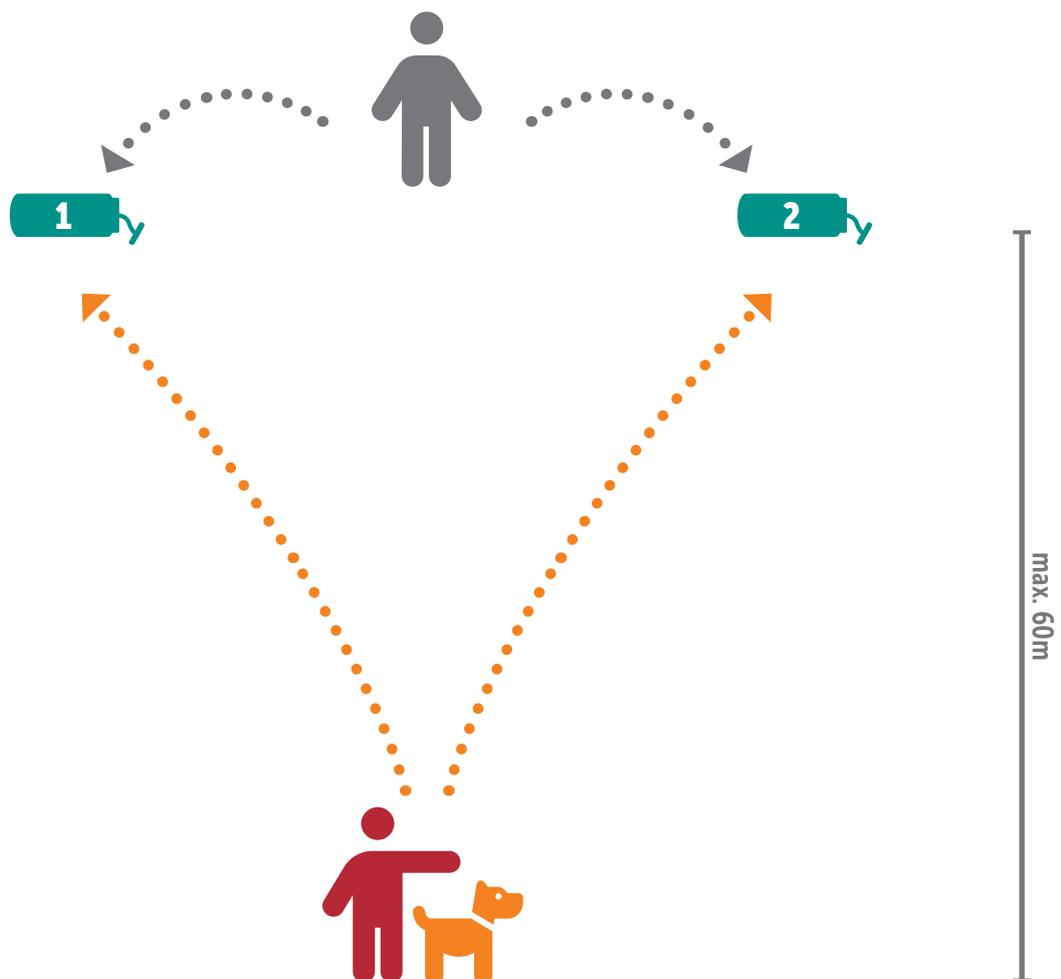
- Es findet in einem Suchengebiet von max. 30x30m, in dem vorher 3-4 **Dummys** ausgelegt wurden, ein Treiben statt. Der Startpunkt befindet sich ca. 60m vom Suchengebiet entfernt.
- Der **Hund** wird in das Suchengebiet eingewiesen und soll ein **Dummy** finden und apportieren.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 4. DOPPELMARKIERUNG

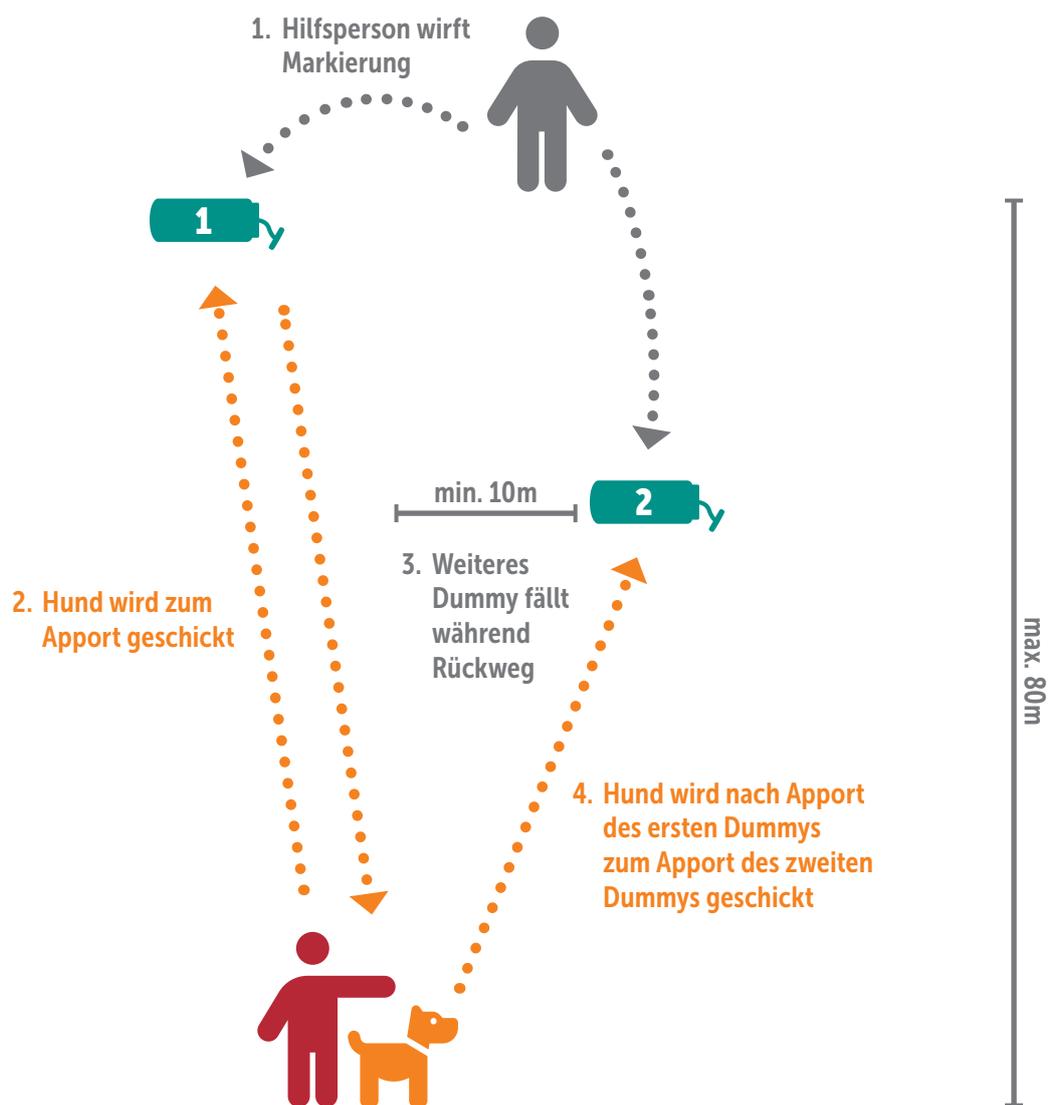
- Es fällt eine **Doppelmarkierung** in max. 60m Entfernung.
- Der **Mensch** kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sein **Hund** die **Dummys** apportiert, sagt dies aber vor dem Schicken zum Apport an.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 5. EINFACHMARKIERUNG MIT VERLEITMARKIERUNG AUF RÜCKWEG

- Es fällt eine **Markierung** in max. 80m Entfernung, die der **Hund** sofort arbeiten darf.
- Während der **Hund** auf dem Rückweg ist, fällt ein weiteres **Dummy** in seinem Sichtbereich, min. 10m neben den Laufweg des **Hundes**.
- Nachdem der **Hund** das erste **Dummy** abgegeben hat, darf er zum Apport des zweiten **Dummys** geschickt werden.



- Die max. Entfernung des Dummys beträgt 80m (Doppelmarkierung max. 60m, Blinds max. 60m).
- Jede Aufgabe wird von dem/der Prüfer/in freigegeben.
- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des/der Hundes/Hunde und endet mit dem Anleinen des/der Hundes/Hunde.

## 6. TEAMAUFGABE, EINFACHMARKIERUNG, „BESCHOSSENES“ BLIND

- Es befinden sich zwei **Menschen** mit ihren **Hunden** am Startpunkt. Der **Hund** mit der niedrigeren Startnummer steht links. Es fällt eine **Markierung** in max. 80m Entfernung.
- Das links stehende **Team** dreht sich 90° nach links, wo max. 40m weiter ein Geräusch durch eine versteckte **Hilfsperson** ertönt.
- Der **Hund** wird auf das dort ausgelegte **Dummy** eingewiesen.
- Danach arbeitet der rechts stehende **Hund** die **Markierung**.
- Anschließend werden die Positionen in Freifolge getauscht und die Aufgabe wiederholt.

