

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

VDH Prüfungsordnung Treibball

gültig ab 1.1.2023

GRUNDLAGEN

Die beiden Treibball-Prüfungsordnungen der großen Verbände DVG und dhv sind von einer Arbeitsgruppe aus beiden Verbänden in eine gemeinsame Prüfungsordnung umgearbeitet worden. Dabei sollten die wesentlichen Inhalte beider Ordnungen erhalten bleiben. Treibball ist eine an die Hütearbeit angelehnte Hundesportart, daher wurden Ideen und Begrifflichkeiten aus der Hütearbeit übernommen.

Die beiden neuen Varianten des Lauf 2 sind nun „**Fetch**“ und „**Shed**“. **Fetch** ist ähnlich der ehemaligen dhv-PO, **Shed** kommt vom DVG.

BEWERTUNG

Das Punktesystem vom dhv ersetzt die bisherigen Sekunden mit Fehler- und Bonuspunkten vom DVG.

Es ist leicht zu verstehen, gerecht durch alle Klassen und gewährleistet eine gute Vergleichbarkeit zwischen allen Startern und eine für alle gleiche Aufstiegsregelung. Aufsteigen in die nächste Klasse kann man mit dem Prädikat „Vorzüglich“, ungeachtet der Platzierung.

Jeder Ball hat 10 Punkte.

Von diesen 10 Punkten werden die Fehler pro Ball abgezogen. Am Ende des Laufes werden die verbleibenden Punkte addiert und etwaige Zeitfehlerpunkte oder Fehler pro Lauf abgezogen.



FEHLER

So steht es in der Prüfungsordnung

Fehler pro Ball

Folgende Fehler werden für jeden Ball einzeln gezählt. Es werden maximal 10 Fehlerpunkte pro Ball gewertet.

Mit 1 Fehlerpunkt belegt wird:

- Wenn der Hundeführer unerlaubt das Tor mit beiden Füßen verlässt,
- eine **unerlaubte Ballberührung** durch den Hundeführer ohne Veränderung der Ballposition,
- wenn der Hund einen Ball treibt, während sich der Hundeführer auf dem Spielfeld befindet
- und bei Lauf 2, Variante **Fetch**: wenn der Hund direkt oder indirekt einen **Ball außer der Reihenfolge vom Ring** treibt.

Mit 10 Fehlerpunkten belegt wird, wenn der Hund

- einen falschen Ball ins Tor treibt oder
- einen Ball aus dem Spielfeld treibt.

Fehler pro Lauf

Folgende Fehler werden pro Lauf gezählt.

Mit 1 Fehlerpunkt belegt werden

- ein fehlerhafter Lift,
- unzulässiges Berühren des Hundes,
- **Sitz oder Platz** am Ende des Laufs **nicht mit allen Pfoten im Tor** sowie
- bei Beginner und Senior: Futter im Tor fallen lassen.

Ein fehlerhafter **Outrun** wird mit 2 Fehlerpunkten belegt.

NEU BEI LAUF 1 CLASSIC – VON BEGINNER BIS TB 3

So steht es in der Prüfungsordnung

Lauf 1 „Classic“

Die Bälle liegen in Pyramidenform. Ball 1 liegt in der jeweiligen maximalen Entfernung der Klasse und Größengruppe mittig vor dem Tor.

Beginner, Tb 1 und Senior

Es liegen drei Bälle auf dem Feld.

Bei **Beginner und Senior** werden die Bälle zwei und drei mit einem **knappen Balldurchmesser Abstand** zueinander gelegt.

Tb Beginner

In der Klasse Beginner dürfen die Bälle 2 und 3 in beliebiger Reihenfolge ins Tor getrieben werden.

Tb1 und Tb Senioren

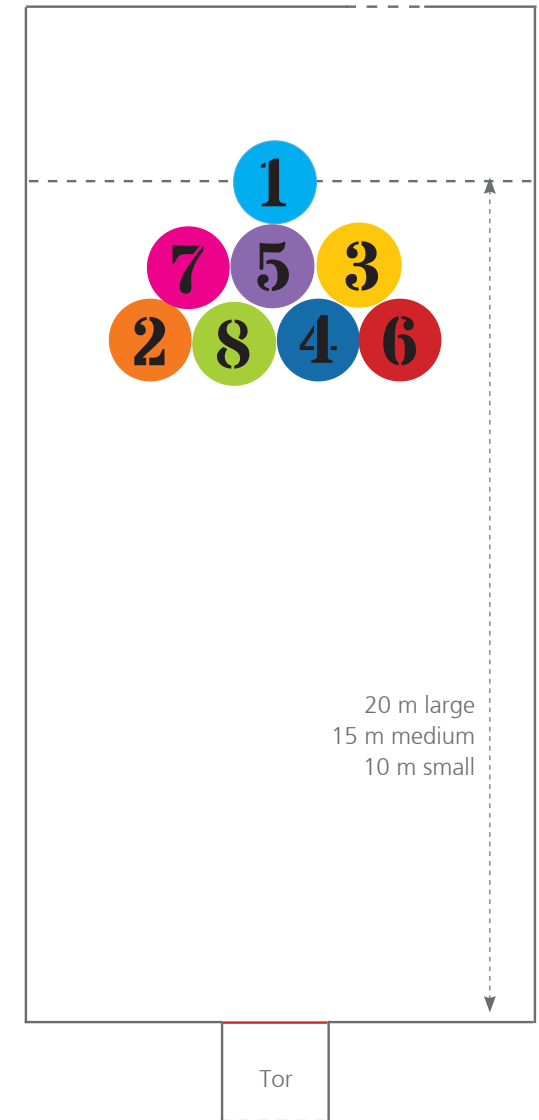
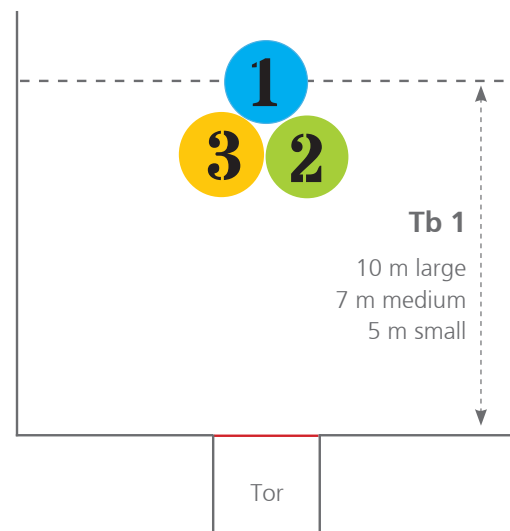
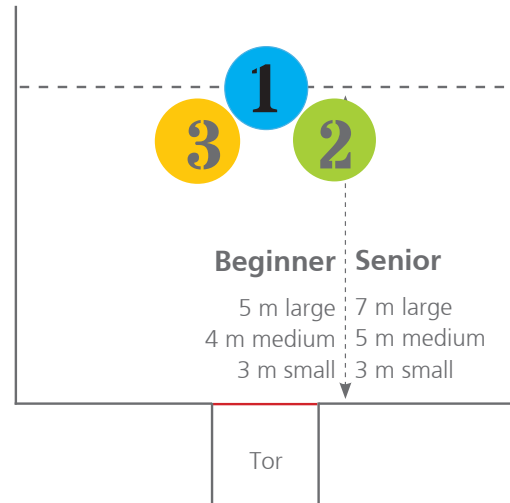
In Tb1 und Senior kann die Position der **Bälle 2 und 3** in der Pyramide **vom Richter frei gewählt** werden. Sie ist für alle Teilnehmer gleich.

Tb 2

Es liegen sechs Bälle auf dem Feld. Die Position der **Bälle 2 – 6** in der Pyramide kann **vom Richter frei gewählt** werden. Sie ist für alle Teilnehmer gleich.

Tb 3

Es liegen acht Bälle auf dem Feld. Die Position der **Bälle 2 – 8** in der Pyramide kann **vom Richter frei gewählt** werden. Sie ist für alle Teilnehmer gleich.



NEU BEI LAUF 1 – CLASSIC – DER **OUTRUN**

Outrun, Lift und Kreuzen

Es werden nur eine bestimmte Anzahl von Kommandos (hier Beispiele) zum Voranschicken auf Ball 1 gegeben:

Voran – Stopp

Nach dem geforderten Verharren das Kommando **Schieben**

Dabei darf der Hund nicht zwischen den Bällen kreuzen. Dauerkommandos gelten als mehrfaches Kommando, also z. B. beim Voranschicken die Hand oben lassen, bis der Hund bei Ball 1 gelandet ist.

Für alle DVG-Starter*innen kein Problem, für die dhv-Starter*innen vollkommen neu. Diese Ideen kommen aus dem Hüten: es ist sinnvoll, den Hund mit nur einem Kommando zu schicken. Schließlich sind die Entfernungen groß und Klarheit spart sowohl Zeit als auch Energie. Das ist notwendig, um möglichst effizient zu arbeiten.

Das Kreuzen ist im Hüten auch verboten. Schafe sind keine Bälle, die rennen weg!

Schickt also Euren Hund von links oder von rechts, aber nicht aus der Mitte heraus, der Richter wird es Euch sonst ankreiden.

... und habt keine Panik, ein fehlerhafter Outrun ist nicht schön, aber auch nicht teuer: es sind nur zwei Fehlerpunkte, fehlerhafter Lift einer.

So steht es in der Prüfungsordnung

In Lauf 1 sind zu Beginn Outrun und Lift gefordert.

Outrun

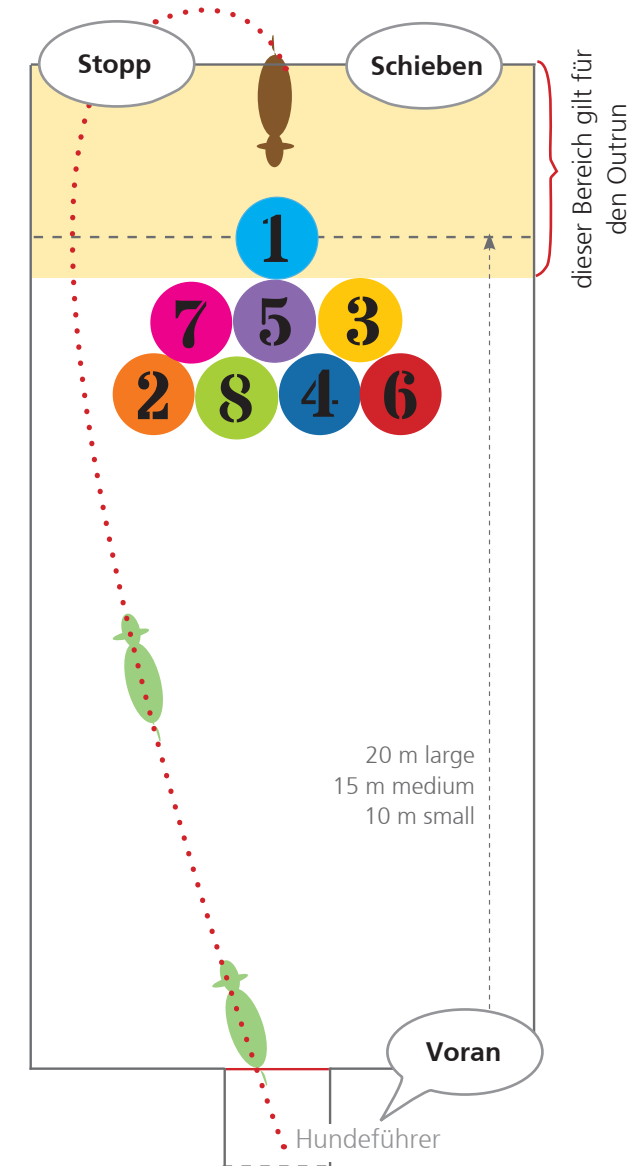
- Der Hund startet von der rechten oder linken Seite des Hundeführers.
- Der Hund wird mit maximal zwei kurzen Kommandos zu Ball 1 geschickt. Eine Kombination aus Hör- und Sichtzeichen zählt als ein Kommando. Die Wiederholung eines Hör- oder Sichtzeichens zählt als zweites Kommando. Ein Dauerkommando ist nicht erlaubt.
- Der Hund darf nicht zwischen dem Hundeführer und den Bällen kreuzen.
- Der Hund darf nicht die Position eines Balls verändern.
- Der Hund verharrt hinter oder neben Ball 1.
- Der Outrun ist damit beendet.

Ist eines dieser Kriterien nicht erfüllt oder hat der Hundeführer das Spielfeld betreten, ist der Outrun nicht bestanden. **2 Fehlerpunkte**

Lift

- Der Lift schließt unmittelbar an den Outrun an. Zwischen Outrun und Lift darf kein Kommando gegeben werden. Der Lift ist nur möglich, wenn die Formation der Bälle intakt ist.
- Zu Beginn des Lifts muss sich der Hund in einer verharrenden Position hinter oder neben Ball 1 befinden.
- Für den Lift darf nur ein kurzes Kommando gegeben werden. Eine Kombination aus Hör- und Sichtzeichen zählt als ein Kommando.
- Der Hund treibt auf Kommando Ball 1. Es darf vor Ball 1 kein anderer Ball getrieben werden.
- Der Lift ist beendet, wenn Ball 1 angeschoben wurde.

Ist eines dieser Kriterien nicht erfüllt oder hat der Hundeführer das Spielfeld betreten, ist der Lift nicht bestanden. **1 Fehlerpunkt**



NEU BEI LAUF 2 – FETCH UND SHED

So steht es in der Prüfungsordnung

Lauf 2

Der Richter legt die Formation und die Standardzeit für Lauf 2 fest. Sie werden am Tag des Turniers veröffentlicht. Die Abstände und Entfernungen werden dabei möglichst proportional angepasst. In jeder Größengruppe einer Klasse wird dieselbe Formation gelegt.

Fetch

Es gibt von jedem Ball aus einen freien Korridor zum Tor, so dass der Ball von der Startposition aus ohne Berührung eines anderen Balls, der noch auf seinem Ring liegt, ins Tor getrieben werden kann.

Die Bälle werden mit mindestens 1,5-fachem Balldurchmesser Abstand zueinander und zur Bande auf Ringe gelegt.

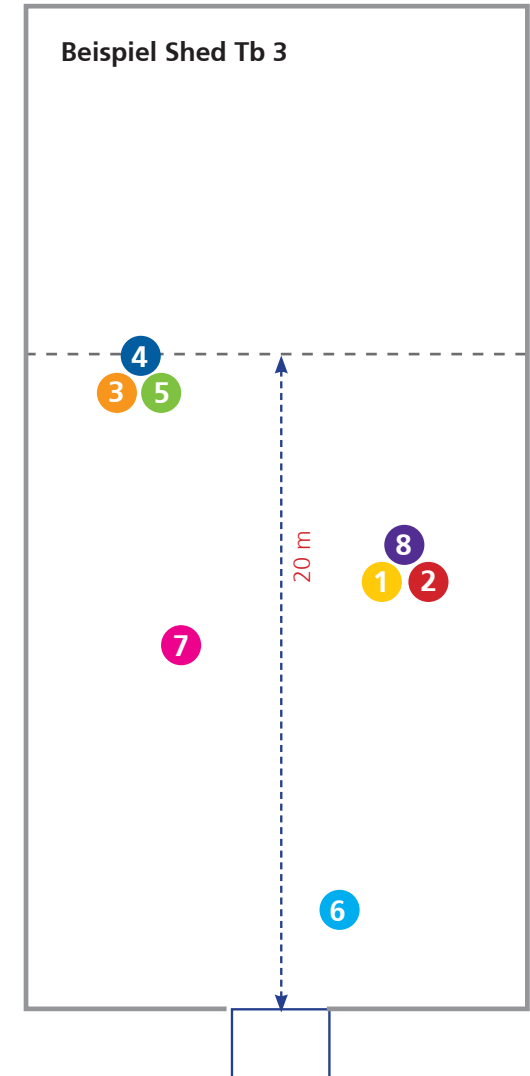
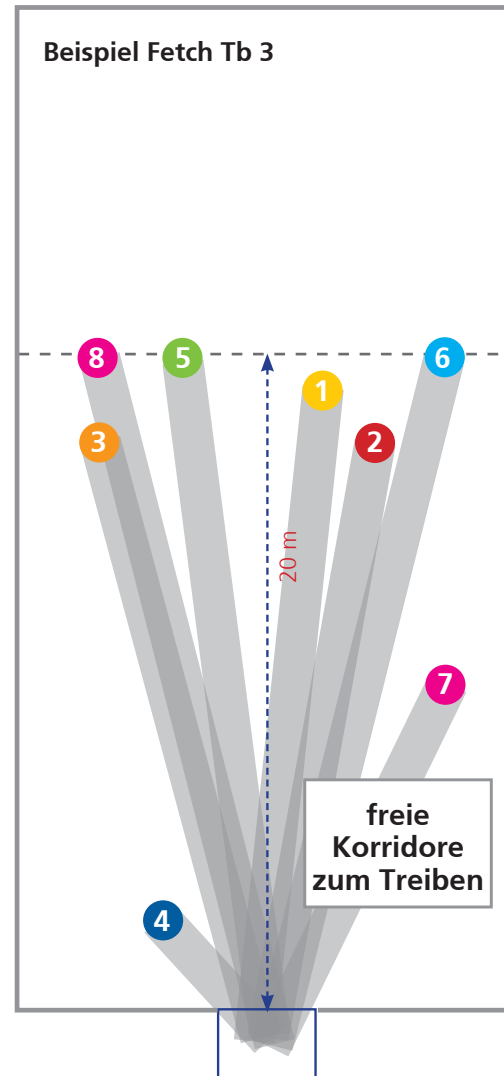
Es darf nur der Ball vom Ring getrieben werden, der gerade an der Reihe ist. Dabei ist es unerheblich, ob der Ball direkt vom Hund vom Ring getrieben oder durch einen anderen Ball vom Ring gestoßen wurde.

Shed

Die Bälle sind beliebig auf der Fläche verteilt. Geschlossene Formationen, bei denen der numerisch niedrigere Ball durch numerisch höhere Bälle blockiert wird, sind erlaubt.

Die Bälle der Formation dürfen sich berühren.

Die Bälle haben mindestens einen Balldurchmesser Abstand zur Bande.



NEUE KLASSEN, NEUE BEGINNERKLASSE UND MOTIVATIONSMITTEL

Treibball Klassen

Klassen	Bälle	Entfernung zum Tor		
		Small	Medium	Large
Beginner	3	3	4	5
Tb 1	3	5	7	10
Tb 2	6	7	10	15
Tb 3	8	10	15	20
Senior	3	3	5	7

Größengruppen

Die Hunde werden nach ihrer Schulterhöhe in drei Gruppen eingeteilt:

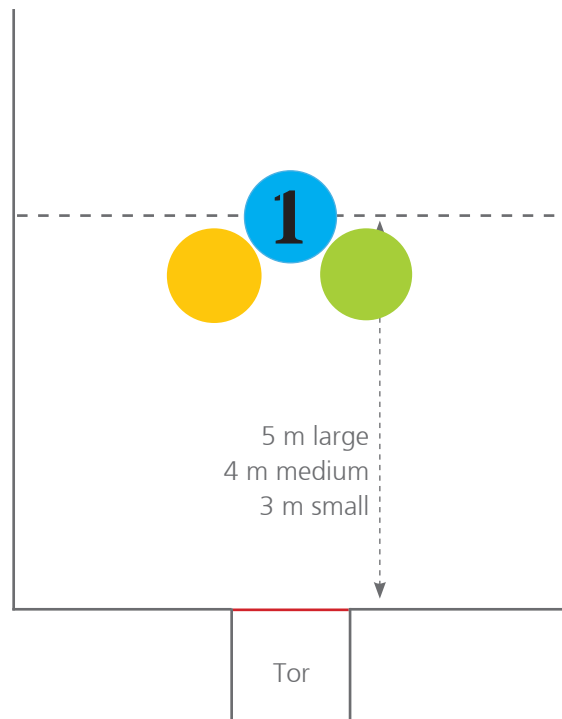
- Small unter 35 cm Schulterhöhe,
- Medium ab 35 cm und unter 45cm Schulterhöhe,
- Large ab 45 cm Schulterhöhe.

Bälle

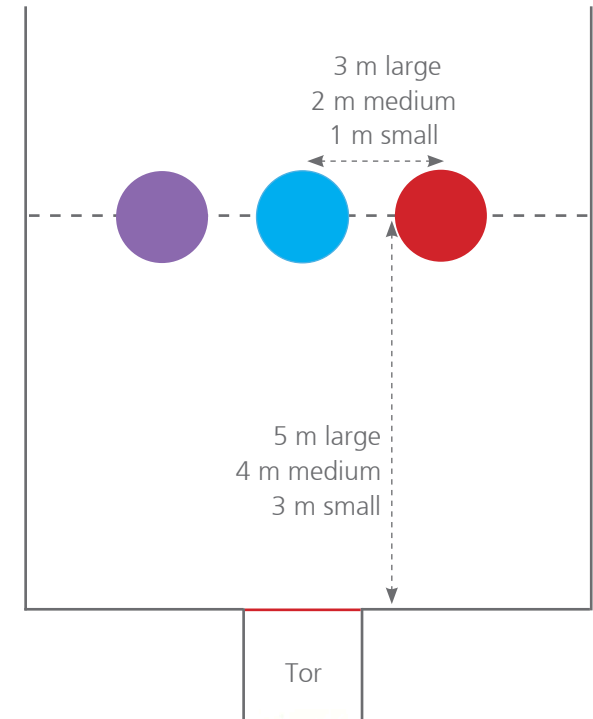
Der Veranstalter muss jeweils zehn Bälle in mindestens drei verschiedenen Ballgrößen bereitstellen: klein, mittel und groß. Die drei Ballgrößen sollen so aufeinander abgestimmt sein, dass die Hunde der verschiedenen Größengruppen eine geeignete Ballgröße vorfinden.

	Mindestdurchmesser	Maximaler Durchmesser
Kleine Bälle	ca. 25 cm	ca. 40 cm
Mittelgroße Bälle	ca. 40 cm	ca. 55 cm
Große Bälle	ca. 55 cm	ca. 75 cm

Beginner Lauf 1



Beginner Lauf 2



Futter und Spielzeug

Beginner dürfen im Tor füttern, ebenso Senioren. In allen anderen Klassen darf Futter und Spielzeug verdeckt mitgeführt werden.



BALLBERÜHRUNG UND ABRUCH

So steht es in der Prüfungsordnung

Ballberührung durch den Hundeführer

Bei einer passiven Ballberührung rollt der Ball an den Körper des Hundeführers, bei einer aktiven Ballberührung bewegt sich der Hundeführer zum Ball.

Eine aktive oder passive Ballberührung ist erlaubt, sobald ein Ball die Torlinie vollständig überrollt hat.

Eine passive Ballberührung ist außerdem erlaubt, wenn ein Ball durch äußere Einflüsse an das Tor gerollt wird und der Hundeführer sich mit beiden Füßen im Tor befindet.

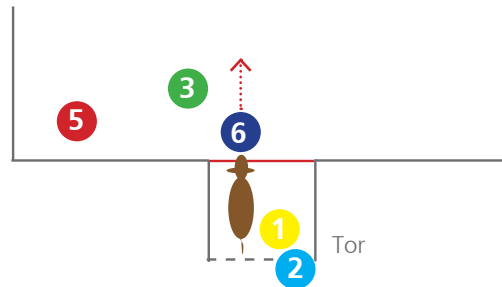
Ein einmal ins Tor getriebener Ball ist abgeschlossen, auch wenn er wieder auf das Spielfeld rollt und dort vom Hund berührt wird. Er darf vom Hundeführer zurück in das Tor gerollt werden.

In allen anderen Fällen ist das aktive oder passive Berühren eines Balles nicht erlaubt. Der Hundeführer darf insbesondere die Position eines Balls auf dem Spielfeld nicht verändern.

Ball rollt ans Tor	Wind	0 Fehler
	HF passiv	1 Fehler
	HF bewegt sich beim Blocken!	Abbruch

Der perfekte Trick

Wenn auch der HF den Ball nicht berühren und wegschieben darf – der Hund darf das schon!



So steht es in der Prüfungsordnung

Abbruch

Ein Abbruch erfolgt in folgenden Fällen:

Hund

- zerstört aktiv einen Ball,
- löst sich auf dem Spielfeld oder im Tor,
- gefährdet sich beim Treiben,
- **startet mit Halsband, Geschirr** oder einem nicht genehmigten Hilfsmittel,
- verlässt aus Ungehorsam den den Prüfungsbereich.

Hundeführer

- startet zweimal ohne Freigabe durch den Richter,
- übt massiv Druck auf den Hund aus oder gefährdet den Hund,
- verwendet ein Motivationsmittel unzulässig oder trägt es sichtbar bei sich,
- berührt den Hund zur Vorteilnahme oder zum Ausüben von Druck
- **duldet** oder **fordert Treiben**, während er auf dem **Spielfeld** ist,
- verändert oder **beeinflusst** während des Laufs die **Position eines Balls** auf dem Spielfeld,
- verlässt den Prüfungsbereich,
- diskutiert mit dem Richter,
- verhält sich unsportlich oder
- bricht ab.

Team

- überschreitet das Zeitlimit.

ICH HELFE MEINEM HUND UND VERLASSE DAS TOR

So steht es in der Prüfungsordnung

Der Hundeführer darf in den Klassen Tb 1 bis Tb 3 während des Laufs das Tor nicht verlassen.

Beginner und Senior dürfen das Tor nach dem Lift (s. Seite 15) verlassen.

Wenn der Hundeführer das Tor verlassen hat, um dem Hund zu helfen, muss er den Hund hinter einen Ball bringen. Der Hund darf erst wieder treiben, wenn der Hundeführer wieder im Tor ist.

Treibt der Hund einen Ball, während der Hundeführer auf dem Spielfeld ist, muss der Hundeführer dies sofort abbrechen und den Hund wieder hinter den Ball bringen.

Beim zweiten Mal muss der Hundeführer den Hund zurück ins Tor bringen und die Arbeit von dort fortsetzen.



Situation	Konsequenz
Hund findet den richtigen Ball nicht.	
HF verlässt das Tor,	1 Fehlerpunkt
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht Richtung Tor, Hund treibt ohne Kommando.	1 Fehlerpunkt
HF stoppt Hund	0 Fehler
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht Richtung Tor, Hund treibt ohne Kommando.	1 Fehlerpunkt
HF stoppt Hund	0 Fehler
HF bringt den Hund zurück ins Tor und schickt ihn erneut.	

Situation	Konsequenz
Hund findet den richtigen Ball nicht.	
HF verlässt das Tor,	1 Fehlerpunkt
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht Richtung Tor, Hund treibt ohne Kommando.	1 Fehlerpunkt
HF STOPPT HUND NICHT	ABBRUCH

So einfach ist das nicht, es kann vieles schief gehen, wenn der Hund einen Ball nicht findet: auf jeden Fall verbietet Eurem Hund das Treiben, solange Ihr nicht im Tor seid!

Situation	Konsequenz
Hund findet den richtigen Ball nicht.	
HF verlässt das Tor,	1 Fehlerpunkt
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht ins Tor, Hund treibt auf Kommando.	0 Fehler

Situation	Konsequenz
Hund findet den richtigen Ball nicht.	
HF verlässt das Tor,	1 Fehlerpunkt
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht Richtung Tor, Hund treibt ohne Kommando.	1 Fehlerpunkt
HF stoppt Hund	0 Fehler
HF bringt den Hund zum richtigen Ball. HF geht ins Tor, Hund treibt auf Kommando.	

STANDARDZEIT UND ZEITFEHLERPUNKTE

So steht es in der Prüfungsordnung

Standardzeit, Zeitfehler

Ein Zeitfehler entsteht, wenn die Laufzeit langsamer ist als die Standardzeit. In diesem Fall wird die Differenz zwischen Laufzeit und Standardzeit berechnet. Diese Differenz in Sekunden geteilt durch 10 ergibt die Zeitfehlerpunkte.

In der Klasse Senior gibt es keinen Zeitfehler.

So steht es in der Prüfungsordnung

Standardzeit 2023 und 2024

Klasse	Lauf 1	Lauf 2 Fetch	Lauf 2 Shed
Beginner	01:20	01:20	-
Tb 1	01:00	0,9	0,8
Tb 2	02:00	1,2	1,0
Tb 3	02:40	1,5	1,2

Den Optionalen Einweiseumfaktor kann der Richter für ein Turnier festlegen bei schwierigen:



- Wetterverhältnissen
- Platzverhältnissen
- Parcour Lauf 2

Dann wird die Standardzeit z. B. mit 1,2 multipliziert, ist also entsprechend länger.

Beispiel Standardzeit-Berechnung Tb 2 Fetch

