

Richtlinien zur BHV-Dummyprüfung

Stufe I – III & Blind Date

Prüfungsort

- Alle Aufgaben werden im Gelände mit aufgelockertem Bewuchs geprüft.
Die Dummies dürfen für den Hund vom Startpunkt aus nicht sichtbar sein.
-) Für jede Aufgabe (nicht für jedes Team) muss ein ungenutzter Geländebereich zur Verfügung stehen.
- Lediglich die aufgeführten Geländehilfen sind erlaubt.
- Die Standorte der Helfer und die Wurfrichtung werden vom Prüfer vorgegeben.
- Der Wurf eines Dummies soll nur nach Aufforderung durch den Prüfer wiederholt werden.
- Die zukünftigen Laufwege des Hundes sollten bei der Vorbereitung der Aufgabe möglichst nicht betreten werden.
- Eine Wartezone ist außerhalb der Sichtweite der Prüfung vorzuhalten.

Dummies und Zubehör

-) alle Stufen:
 - Das Gewicht der Dummies darf nach eigener Einschätzung gewählt werden.
 - Die Dummies müssen vom Teilnehmer/ Veranstalter zur Verfügung gestellt werden.
 - Für die **Markierungen** liegt die Verwendung von Hilfsmitteln (Streamer, Socken, farbige oder Marker-Dummies) im Ermessen des Prüfers.
 - Für das **Einweisen** und die **Verlorensuche** müssen grüne oder orangene Dummies verwendet werden.
 - Für Stufe II und III dürfen nicht nur die Dummies des Teilnehmers verwendet werden.
-) Stufe I:
 - Es müssen 3 Sichthilfen vom Teilnehmer oder vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden.
 - Ein Hindernis von mindestens 5m Breite muss zur Verfügung stehen.
-) Stufe III:
 - Ein Felddummy oder ein Dummy mit Hasenduft am Gummiband muss zur Verfügung stehen
-) „Blind Date“:
 - Für das „Blind Date“ sind vom Teilnehmer mindestens drei Dummies der gewählten Größe mitzubringen. Es können auch Dummies anderer Teilnehmer oder die vom Prüfer zum Einsatz kommen.

Ablauf

- Die Aufgabe beginnt mit dem Ableinen des Hundes.
- Der Hund darf nach dem Ableinen nicht mehr angefasst werden.
- Der Prüfer
 - erklärt die Aufgabe und fordert danach den Teilnehmer zum Ableinen des Hundes auf
 - gibt dem Helfer das Signal zum Werfen
 - gibt den Teilnehmer nach einer Markierung zum Start frei (z.B. durch Nicken, Antippen etc.). Beim Einweisen und bei der Verlorensuche darf der Teilnehmer nach der Freigabe den Startzeitpunkt selbst wählen.
 - kann eine „letzte Chance“ signalisieren, um den Abbruch der Aufgabe anzukündigen

- Die Aufgabe endet nach dem Anleinen des Hundes. Erst dann darf der Hund belohnt werden.
- Springt ein Hund bei Aufgaben mit mehreren Hunden ein, ist dieser danach beim Arbeiten des anderen Hundes anzuleinen. Die Aufgabe ist für den einspringenden Hund nicht bestanden.
-) Sollte ein Hund aufgrund seiner Größe, seines Alter oder körperlicher Einschränkungen nicht in der Lage sein die festgelegte Distanz zu bewältigen, kann diese im Ermessen des Prüfers angepasst werden.

Der Hund muss:

- unangeleint in Grundstellung bleiben, bis er das Signal zum Starten erhält
-) einen einmal wahrgenommenen Dummy bringen (nicht „blinken“)
-) einen einmal aufgenommenen Dummy nicht tauschen
-) nur einen Dummy pro Durchgang apportieren
- den Dummy nicht herumschleudern/fallen lassen. Sollte der Hund den Dummy zum Umgreifen ablegen, muss er diesen sofort und selbständig wieder aufnehmen
- den Dummy in die Hand des Hundeführers abgeben

Markierung

- mind. 2 Sekunden in Grundstellung sitzen bleiben, nachdem eine Markierung gefallen ist
- zügig in den Bereich der Fallstelle des Dummys laufen
- im Fallstellenbereich erkennbar beim Suchen bleiben

Einweisen

- erkennbar und zügig in die eingewiesene Richtung laufen

Verlorensuche

- erkennbar bei der Suche bleiben
- die Aufgabe innerhalb von 5 Minuten bewältigen

Der Hund sollte:

- zügig, freudig und leise arbeiten
- die Signale des Hundeführers erkennbar umsetzen
- Dummy nicht knautschen (mit Lochung)

Erlaubte Hilfen

- Signalwiederholung
- Motivation
- Rückruf-Pfiff
- Handeln
- Einweisen:
 - Stopp-Pfiff
 - Suchen-Pfiff
 - Rechts/Links/Back/Suchen-Signal
 - dabei darf sich der Teilnehmer nur ca. einen Schritt vom Startpunkt entfernen
- Verlorensuche:
 - Ansatzpunkt des Hundes auf der Grundlinie ist frei wählbar
 - Bewegung an der Grundlinie

- Zurückholen ins Suchengebiet (ein erneutes Ansetzen ist nicht erlaubt)

Joker

Stufe I	= 3 Joker
Stufe II	= 2 Joker
Stufe III	= 1 Joker
Blind Date	= keine Joker

Bei den Stufen I – III darf für eine Aufgabe nur ein Joker verwendet werden.
Der Teilnehmer darf diese Aufgabe in Absprache mit dem Prüfer zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Prüfung wiederholen.

Blind Date

Das „Blind Date“ ist eine den Workingtests nachempfundene Dummyprüfung, bei der alle Inhalte der Dummyarbeit vorkommen können. Es besteht aus mehreren jagdnahen Aufgaben, jedoch ohne Schuss und Wasseraufgaben.

Teilnahmevoraussetzung

Das Team sollte mindestens auf dem Leistungsstand der Stufe I der BHV-Dummyprüfung sein. Das Ablegen der Stufen I-III ist keine Voraussetzung zur Teilnahme am Blind Date. Die Schwierigkeit der Aufgaben orientiert sich am Leistungsstand des Hundes, der gemäß der BHV-Dummyprüfung (Stufe I – III) eingeschätzt und auf dem Anmeldeformular angegeben werden muss.

Wertung

Höchstpunktzahl pro Aufgabe = 20 Punkte

Abzüge variabel (je nach Situation)

Abzüge

- Fußarbeit nicht situationsangemessen
- Nichtbefolgen eines Signals
- verzögertes Arbeiten
- Lautäußerungen
- Knautschen mit Lochung

Es wird die Gesamtleistung bewertet.

-) ab 80 % = sehr gut
-) ab 51 % = gut
-) bis 50 % = teilgenommen