

NZB-Ausführungsbestimmungen Österreich

A. Zulassungsbestimmungen

- Zugelassen wird ein Hovawart-Hund, der eine Ahnentafel eines Vereines der FCI bzw. des ÖKV oder eine Registerahnentafel hat
- Der Eigentümer muss nicht Mitglied im Österreichischen Klub der Hovawartfreunde sein

Am Tag der Veranstaltung müssen vorliegen:

- Ahnentafel im Original
- Wurfabnahmeprotokoll (bei ÖKV/RZV-Ahnentafel)
- Nachweis oder Erklärung über bestehende Haftpflichtversicherung für den Hund
- gültige Tollwutschutzimpfung

B. Allgemeine Bestimmungen zur Nachzuchtbeurteilung

1. Der Körleiter ist für die korrekte Durchführung der gesamten Veranstaltung verantwortlich und allen Teilnehmern und Mitwirkenden gegenüber weisungsberechtigt.
2. Der Körleiter ist dafür verantwortlich, dass am Tag der Veranstaltung sämtliche im Parcours benötigten Gerätschaften sowie Chiplesegerät (Ersatzbatterien), Körmaß (mit dem alle Maße festgestellt werden können), Augentafel, Zentimetermaß, Beutegegenstand (Lunte), Spielgegenstand (Beißwurst) und 2-Meter-Leine vorhanden sind. Ein geeignetes Halsband muss bereitgehalten werden.
3. Eine NZB wird mit nur einem Körmeister pro Hund durchgeführt.
4. Die Zahl der teilnehmenden Hunde wird nach Einheiten berechnet. Bei der NZB (1 Einheit pro Hund) darf der Körmeister maximal 24 Einheiten pro Tag, bei einer 2-Tages-Veranstaltung maximal 40 Einheiten insgesamt beurteilen.
5. Bei jedem Hund wird zunächst das Erscheinungsbild und direkt anschließend das Verhalten beurteilt.
6. Die „Erscheinungsbild-Überprüfung“ und die „Verhaltens-Überprüfung“ sollten auf einem Hundepplatz durchgeführt werden.
7. Jede Situation muss - nach Beendigung der Beurteilung – für den Hund positiv aufgelöst werden. Die Anweisung dazu gibt der Körmeister, wenn nötig hilft er dabei.
8. **Der Hund darf nur an einem Halsband geführt werden, Brustgeschirre sind unzulässig.** Der Hund sollte bei allen Aktionen an lockerer 2-Meter-Leine geführt werden, ausgenommen davon sind die Spielsituationen.
9. Der Hundeführer darf mit seinem Hund reden.

C. Ausführungsbestimmungen

1. Verhalten bei der Erscheinungsbildüberprüfung

Es werden durch eine Hilfsperson die Widerristhöhe und der Umfang des Röhrenbeines eines Vorderlaufes beim sitzenden Hund gemessen. Es erfolgt eine Kontrolle und Beurteilung des kompletten Erscheinungsbildes sowie des Gangwerkes durch den Körmeister. Der Hund muss sich sowohl von der Hilfsperson als auch von dem Körmeister anfassen lassen. Bei dieser Position wird besonderer Wert auf die Unbefangenheit des Hundes gelegt.

2. Verhalten beim Spielen mit Hundeführer und Helfer (ohne Leine)

Der Helfer betritt mit einer Lunte den Platz. Der Helfer nimmt optisch und akustisch Kontakt mit dem Hund auf. Es erfolgt ein freies Spiel mit dem Hundeführer und Helfer. Dabei werfen diese einander die Lunte insgesamt mindestens 4 Mal zu.

3. Beutetrieb mit Helfer

Aus Position 2. erfolgt ein fließender Übergang zum Beutetrieb mit Helfer. Der Helfer gibt zum Abschluss des Spiels nach einer kurzen Flucht (ca. 2–3m) dem Hund die Gelegenheit, die Lunte zu fassen. Die Flucht hat in Laufrichtung des Hundes zu erfolgen. Sollte der Hund die Lunte nicht vom Helfer holen, gibt dieser ihm durch Wegwerfen der Lunte in Laufrichtung des Hundes die Möglichkeit, die Lunte zu erbeuten.

4. Menschengruppe

Der Hundeführer betritt mit dem angeleiteten Hund eine locker formierte Gruppe (ca. 7–8 Personen), die sich dann langsam zum engen Kreis schließt.

5. Verhalten bei optischen Einflüssen (Puppe)

Die Puppe sitzt auf freier Fläche auf einem Stuhl. Der Hundeführer geht mit seinem Hund direkt auf die Puppe zu. Dem Hund muss Gelegenheit gegeben werden, Kontakt mit der Puppe aufzunehmen.

6. Verhalten bei akustischen Einflüssen (Kette)

Eine Kette gleitet bei einer Entfernung von 10 Metern seitlich vor dem Hund über ein aufgestelltes gewelltes Blech, das für den Hund nicht sichtbar ist. Dem Hund muss Gelegenheit gegeben werden, Kontakt mit der Kette bzw. dem Blech aufzunehmen.

7. Hundeführer spielt mit dem Hund

Es erfolgt ein freies Spiel mit dem Hundeführer und einem eigenen Spielgegenstand.