

ZTP-Ausführungsbestimmungen Österreich

A. Zulassungsbestimmungen

Für die Teilnahme sind zwingend erforderlich:

- Ahnentafel des ÖKV oder der FCI bzw. Registerahnentafel
- Mitgliedschaft des Eigentümers im Österreichischen Klub der Hovawartfreunde

Am Tag der Veranstaltung müssen vorliegen:

- Ahnentafel im Original
- Wurfabnahmeprotokoll (bei ÖKV/RZV-Ahnentafel), Beurteilungsbögen aller bereits abgelegten Zuchtüberprüfungen
- Nachweis oder Erklärung über bestehende Haftpflichtversicherung für den Hund
- gültige Tollwutschutzimpfung

B. Allgemeine Bestimmungen zur Zuchttauglichkeitsprüfung

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), Stoppuhr, Körmaß (mit dem alle Maße festgestellt werden können), Augentafel, Zentimetermaß, 10-Meter-Leine, 2-Meter-Leine (mit Schlaufe), Pistole und Munition, Beutegegenstand (Lunte), Spielgegenstände (**Beißwurst und Ball**) vorhanden sind. Ein den Ausführungsbestimmungen entsprechendes Halsband muss bereitgehalten werden.
3. Die Teilnehmerzahl ist pro Tag auf 24 Einheiten beschränkt. Für 1 ZTP werden 3 Einheiten gezählt, für 1 JB 2 Einheiten, für 1 NZB 1 Einheit. Sind 2 Körmeister tätig und wird die Veranstaltung als Kombinationsveranstaltung mit NZB abgehalten, werden für 1 NZB 0,75 Einheiten gezählt.
4. Der Parcours muss so aufgebaut sein, dass die Gesamtbeurteilungsdauer 50 Minuten pro Hund nicht überschreitet. Es dürfen nur die vom Österreichischen Klub der Hovawartfreunde standardisierten Testgegenstände verwendet werden. Die Stationen auf dem Parcours sollen in möglichst gleichem Abstand aufgebaut werden. Die Reihenfolge der Positionen ist zwingend einzuhalten.
5. Der Helfer bei Position 2.E und 3., der Steward sowie die Hilfspersonen am Parcours müssen an einer Helferschulung des Österreichischen Klubs der Hovawartfreunde teilgenommen haben.
6. Die Hilfspersonen am Parcours dürfen sich nicht im unmittelbaren Sichtbereich des Hundes befinden.
7. Die Positionen 1.-3. und 10.-12. sind auf einem nicht öffentlichen Gelände durchzuführen, die Positionen 4.-9. sollen nach Möglichkeit nicht auf einem Hundeplatz aufgebaut werden. Bei Position 9. sind die gesetzlichen Bestimmungen zu beachten.
8. Ab Position 4. bis inkl. Position 10. wird der Hund mit einer vom Veranstalter gestellten 10-Meter-Leine angeleint und bei 2 Metern gehalten. Der Hund wird bei diesen Positionen von einem Steward an der Leine gehalten. Der Hundeführer bleibt während der gesamten Vorführung beim Hund.

C. Allgemeines zur Durchführung der Zuchtauglichkeitsprüfung

1. Der Hund darf nur an einem einreihigen, grobgliedrigen Kettenhalsband mit Zugstopp, einem Textilhalsband mit Zugstopp oder einem Textilhalsband mit Klickverschluss geführt werden. Die Textilhalsbänder sowie der Klickverschluss müssen stabil ausgeführt sein. Das Halsband muss so anliegen, dass es dem Hund möglichst kein Herausschlupfen ermöglicht. Andere Halsbänder oder Brustgeschirre sind nicht zugelassen, Halstücher sind abzunehmen.
2. Während der gesamten Überprüfung wird dem Hundeführer vom Steward bzw. vom Körmeisterteam gesagt, wie er sich in der jeweiligen Situation zu verhalten hat. Diese Anweisungen sind vom Hundeführer zu befolgen.
3. Es liegt im Ermessen des Körmeisterteams, Prüfungsteile einmalig wiederholen zu lassen, wenn eine eindeutige Beurteilung der Reaktion des Hundes nicht möglich war.
4. Die Überprüfung ist sofort abzubrechen, wenn:
 - sich der Hund im Laufe der Überprüfung aggressiv oder ängstlich zeigt,
 - der Hund während der Überprüfung den Hundeplatz verlässt bzw. nicht in der Hand des Hundeführers steht und nicht innerhalb von 3 Minuten zum Hundeführer zurückkommt. Zum Erreichen des Zurückkommens kann der Hundeführer auf Anweisung des Körmeisterteams ein zweites Spielzeug einsetzen.
5. Nach Möglichkeit soll dem Hund nach Abbruch des Tests Gelegenheit gegeben werden, die Situation positiv aufzulösen.
6. Während der gesamten Überprüfung darf der Hund nicht durch Zuschauer abgelenkt oder beeinträchtigt werden. Grundsätzlich darf das Publikum erst in einem angemessenen Abstand (den das Körmeisterteam bestimmt) folgen und hat sich ruhig zu verhalten.
7. Wenn sich am vorgestellten Hund Spuren von Eingriffen oder Behandlungen feststellen lassen, die einen Täuschungsversuch wahrscheinlich machen, hat das Körmeisterteam diesen Hund von der weiteren Teilnahme auszuschließen. Das Körmeisterteam muss dies dokumentieren und den Fall dem Zuchtleiter melden.
8. Die Zuchtprüfung beginnt mit der Erscheinungsbild-Überprüfung und ist ohne Unterbrechungen zu durchlaufen.

Von maximal 100 möglichen Punkten bei einer Zuchtauglichkeitsprüfung müssen mindestens 72 Punkte erreicht werden, um bestehen zu können.

D. Ablauf der Zuchtauglichkeitsprüfung

1. Erscheinungsbildüberprüfung

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

2. Spielverhalten in verschiedenen Situationen

2.A Hundeführer spielt mit dem Hund

Der Hund wird abgeleint, der Hundeführer spielt mit seinem Hund, wobei der Gegenstand einmal weggeworfen wird. Zulässig als Spielgegenstand sind eine vom Hundeführer mitgebrachte Beißwurst (ca. 25-30 cm lang) oder ein Ball. Falls der Hundeführer keinen zulässigen Spielgegenstand hat, sind die vom Veranstalter gestellten Spielgegenstände zu verwenden

2.B Hundeführer spielt mit dem Hund unter Ablenkung

Auf Stewardanweisung (ggf. Körmeisteranweisung) unterbricht der Hundeführer kurz sein Spiel und wirft den Spielgegenstand mind. 10 Meter. Der Hund soll den Gegenstand auf direktem Weg holen. Während dieser Aktion wird ein mit einigen Steinen gefüllter 5 l-Kunststoffkanister parallel (flach) zum Hund geworfen. Der Hund soll sich unbeeindruckt zeigen und weiter mit seinem Hundeführer spielen.

2.C Verhalten beim Spielen mit Steward

Der Steward nimmt (ggf. auf Körmeisteranweisung) Kontakt zum Hund auf und übernimmt das Spiel. Der Hund soll sich dem Steward gegenüber unbefangen zeigen. Der Hundeführer übernimmt am Ende dieser Sequenz wieder den Hund.

2.D Steward wirft Spielgegenstand in abgegrenzten Bereich

Auf Stewardanweisung (ggf. Körmeisteranweisung) beendet der Hundeführer das Spiel mit dem Hund, hält diesen fest und übergibt dem Steward das Spielzeug. Dieser motiviert den Hund mit dem Spielgegenstand deutlich und wirft diesen dann in ein etwa 15 Meter vom Hundeführer entferntes Zelt. Dieses ist an drei Seiten geschlossen, der Eingang ist mit Flatterbändern versehen. Der Boden des Zeltes ist zu ca. 2/3 mit PET-Flaschen bedeckt. Auf Anweisung des Stewards lässt der Hundeführer den Hund los. Der Hund soll den Gegenstand möglichst schnell holen. Hat der Hund den Gegenstand gebracht, spielt der Hundeführer kurz mit seinem Hund. Hat der Hund den Gegenstand innerhalb von 1 Minute nicht geholt, löst der Steward die Situation auf Körmeisteranweisung auf.

2.E Spiel Hundeführer und Helfer

Der Helfer betritt mit einer Lunte den Platz. Er nimmt optisch und akustisch Kontakt mit dem Hund auf. Es erfolgt jetzt ein Spiel mit Hundeführer und Helfer, das an einem markierten Ausgangspunkt beginnt. Dabei werfen diese einander die Lunte insgesamt mindestens 4 Mal zu, bevor der Helfer dem Hund Gelegenheit gibt, den Beutegegenstand zu fassen, Körperkontakt aufnimmt und dem Hund die Beute lässt. Der Hundeführer ruft seinen Hund, möglichst an den Ausgangspunkt oder begibt sich mit seinem Hund an den Ausgangspunkt.

Aus Position 2.E erfolgt ein fließender Übergang zur Position 3. Der Hund wird am Halsband festgehalten.

3. Beutetrieb mit Helfer

Position 3 startet am Ausgangspunkt. Der Hundeführer trennt den Hund gegebenenfalls vom Beutegegenstand und übergibt diesen dem Helfer oder kickt ihn dem Helfer mit dem Fuß zu. Es ist dem Hundeführer erlaubt, den Hund stimmlich zu motivieren. Der Helfer setzt mit der Lunte deutliche Beutereize (kein Ansprechen im Aggressions- / Wehrbereich) und entfernt sich dann im Laufschrift vom Hund. Bei einer Distanz von 5 Metern wird der Hund auf Zuruf des Helfers losgelassen. Der Hundeführer bleibt stehen. Der Hund hat die Lunte zügig zu fassen und den Griff zu halten (Überprüfung durch den Helfer), wobei ein einmaliges Nachfassen ausdrücklich zulässig ist. Sollte der Hund loslassen und nachfassen, erfolgt keine weitere Griffüberprüfung.

4. Menschengruppe

Verhalten in Menschengruppe

Eine Gruppe in lockerer Formation steht dem HF mit Hund in einem Abstand von 20 Metern gegenüber. Der Körmeister hält den Hund an einer 2 m Leine. Auf Anweisung des Körmeisters geht die Gruppe im lockeren Verbund auf den Hund zu. Zeitgleich geht der Hundeführer durch die Gruppe hindurch und positioniert sich hinter der Gruppe. Der Körmeister leint den Hund ab und der Hundeführer ruft seinen Hund nach Anweisung zu sich. Nachdem der Hund beim HF angekommen ist, bewegen sich beide wieder in die Gruppe hinein, sodass der Hund Kontakt mit den Personen aufnehmen kann.

5. Verhalten bei optischen Einflüssen (Overall)

Der Overall muss an der vorgeschriebenen Haltevorrichtung eingehängt werden. Er liegt flach auf dem Boden. Nachdem die Hilfsperson ggf. passiert wurde, lässt der Steward die Leine aus der Bewegung selbständig oder auf Körmeisteranweisung fallen, während Hundeführer und Hund frontal auf den Overall zugehen. Dieser wird mit einem Ruck in einem Abstand von 3 Metern vor dem Hund hochgezogen und bleibt dann in dieser Position.

6. Verhalten bei akustischen Einflüssen (Kette)

Auf dem Weg zur Kette lässt der Steward die Leine aus der Bewegung heraus selbständig oder auf Körmeisteranweisung fallen. In einer seitlichen Entfernung von 3 Metern zum Hund fällt die Kette auf ein Blech, das für den Hund nicht sichtbar ist. Falls der Hund nicht selbständig Kontakt aufnimmt, löst der Hundeführer gemeinsam mit ihm die Situation auf.

7. Verhalten gegen eine fliehende Person

7.A Reaktion auf die Flucht

Die Fremdperson trägt den vorgeschriebenen grünen Regenumhang, Hut und Sonnenbrille und befindet sich zunächst für den Hund nicht sichtbar in einem Versteck. Der Hund bleibt an der markierten Position stehen, der Hundeführer steht hinter seinem Hund auf Höhe des Stewards. Bei der nun folgenden Aktion der Fremdperson darf der Hundeführer nicht mehr auf seinen Hund einwirken. Auf Körmeisteranweisung springt die Hilfsperson ca. 3 Meter vor dem Hund seitlich aus dem Versteck, verharrt kurz in gehockter Haltung mit Blickkontakt zum Hund, dreht ab und bewegt sich dann auffällig im Zickzack mit mindestens 3 kurzen Schlägen vom Hund weg. Bei jedem Wendepunkt hat die Hilfsperson erneut in die Hocke zu gehen, wiederum kurz Blickkontakt zum Hund aufzunehmen und abzdrehen. Nach ca. 10 Metern geht sie locker noch 5 Meter weiter und bleibt dann seitlich zum Hund entspannt stehen. Während der gesamten Aktion wird der Hund vom Steward gehalten. Der Hundeführer darf nicht auf den Hund einwirken.

7.B Kontaktaufnahme

Auf Körmeisteranweisung lässt der Steward die Leine fallen und der Hundeführer geht mit seinem Hund auf die Hilfsperson zu, begrüßt diese und nimmt ihr Hut und Brille ab. Die Fremdperson verhält sich bei dieser Annäherung weiter entspannt. Nach dem Fallenlassen der Leine darf mit dem Hund gesprochen werden, jedoch dürfen keine Kommandos oder Hilfsmittel eingesetzt werden.

8. Verhalten bei optischen Einflüssen (Schlitten)

Der Schlitten steht nicht sichtbar für den Hund ca. 20 Meter vor dem markierten Haltepunkt. Der Hund bleibt an der markierten Position stehen, der Hundeführer steht hinter seinem Hund auf Höhe des Stewards. Der Steward hält den Hund an der Leine fest. Nach Beginn der Aktion darf der Hundeführer nicht mehr aktiv auf den Hund einwirken. Auf Körmeisteranweisung wird der Schlitten frontal bis auf 3 Meter auf den Hund zugezogen. Auf Körmeisteranweisung lässt der Steward die Leine fallen und der Hundeführer geht mit seinem Hund zum Schlitten. Hierbei darf der Hundeführer mit dem Hund sprechen, aber keine Kommandos oder Hilfsmittel einsetzen. Weicht der Hund bei der Annäherung des Schlittens mehr als 2 Meter hinter den Hundeführer zurück, ist die Leine fallen zu lassen.

9. Verhalten beim Schuss

Auf dem Weg Richtung Schuss lässt der Steward aus der Bewegung selbständig oder auf Körmeisteranweisung die Leine fallen. Der Schütze steht in seitlichem Abstand von 10 Metern und gibt auf Handzeichen zwei deutlich voneinander abgesetzte Schüsse (6mm-Pistole) ab. **Erhält der Hund an dieser Position 0 Punkte, ist die Prüfung abzubrechen.**

10. Verhalten bei optischen Einflüssen (Gespenster)

Der Hund steht am vorgegebenen Punkt, der Hundeführer sowie der Steward 2m dahinter, wobei der Hund an langer Leine beim 2-Meter-Halteknotten vom Steward gehalten wird. Nach Beginn der Aktion darf der Hundeführer nicht mehr aktiv auf den Hund einwirken. Aus ca. 25 Metern Entfernung nähern sich auf Körmeisteranweisung von rechts, links und gegenüber drei Gespenster im Wechsel. Ab 10 Meter Entfernung gehen alle drei Gespenster gleichzeitig auf den Hund zu, um bei 5 Metern stehen zu bleiben. Der Steward leint den Hund ab und bleibt am Ausgangsort stehen. Der Hundeführer nimmt Kontakt zu den Gespenstern auf und nimmt ihnen die Kopfbedeckungen ab, wobei er bei einem beliebigen Gespenst beginnen kann, mit diesem Kontakt aufnimmt und dann die Kopfbedeckung abnimmt. Dieser Vorgang wird dann nacheinander bei den beiden anderen Gespenstern ebenso durchgeführt.

11. Verhalten in Menschengruppe (Neutralitätsprobe)

Der Hundeführer geht direkt nach Position 10. mit seinem abgeleiteten Hund ohne Kommandos in eine locker formierte Menschengruppe (7-10 Personen), die sich dann langsam zu einem engen Kreis schließt. Der Hund soll Kontakt aufnehmen.

12. Hundeführer spielt mit dem Hund

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

13. Temperament

Das Temperament wird während der gesamten Überprüfung beurteilt.