

Reglement für Treibball-Turniere

(nach Anja Jakob - Stand 01. Februar 2015)

An den Turnieren gibt es Funkklassen und Leistungsklassen sowie abwechslungsreiche Treibball-Spiele.

A) Funkklassen

Funklassen sind eine Art Trainingslauf vor Publikum, mit Bewertung durch einen Richter, jedoch ohne Platzierung. Jedes Team wird individuell für sich bewertet. So besteht die Möglichkeit, die Hunde langsam an die Turniersituation, das Arbeiten mit immer weniger Belohnung und weniger Hilfen (wie zum Beispiel Targets), sowie unter größerer Ablenkung und immer größerer Distanz heranzuführen. Auch fortgeschrittene Teams, die bereits in einer Leistungsklasse gestartet sind, dürfen in Funkklassen starten, um ihren Hund während eines Turniers mal wieder zu belohnen oder Targets zu benutzen. Es darf mit eigenen Bällen oder den Bällen des Veranstalters gespielt werden (die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Bälle sind in der Regel 45, 55, 65 oder 75 cm im Durchmesser). Die Größe der eigenen Bälle ist egal - sie dürfen auch kleiner oder größer sein.

Was in der Funkklasse gezeigt wird, darf jedes Team für sich entscheiden. Gespielt werden darf mit einem bis zu acht Bällen. Die Anordnung der Bälle und die Distanz zum Tor darf jeder Teilnehmer frei wählen. Es dürfen auch weitere Gegenstände, Reifen oder Elemente wie Ball-Führungen (zum Beispiel eine Stoffbahn oder ähnliches) benutzt werden. Jedoch muss alles in maximal 5 Minuten auf und wieder abgebaut sein. Die Benutzung von Hilfsmitteln, wie Targets ist erlaubt. Die Teilnehmer dürfen Ihren Hund verbal oder mit dem Clicker bestätigen, ihnen Leckerlis geben oder sie mit einem Spielzeug bestätigen, so oft sie möchten und der Hund es braucht.

Von den Veranstaltern können die Funkklassen weiter unterteilt ausgeschrieben werden - zum Beispiel:

- **Beginner** - (1. oder 2. Start auf einem Turnier)
- **Offene Klasse** - (für alle, auch für Teams, die bereits in Leistungsklassen gestartet sind)
- **Sehr kleine Hunde** - (mit einer Schulterhöhe von bis zu 40 cm)
- **Junioren** - (für Kinder bis 17 Jahre und Hunde von sechs bis 17 Monaten)
- **Senioren** - (für Hunde ab 8 Jahren)
- **Hunde mit Handicap** - (zum Beispiel taub, blind, nur drei Beine, Rollwagen)

Die Funkklassen finden immer nach den Leistungsklassen oder auf einem separaten Platz statt, da mit Leckerchen gearbeitet werden darf und die Hunde in den Leistungsklassen dadurch nicht beeinträchtigt werden sollen, falls doch mal ein Bröckchen herunterfällt.

Die Richter geben den Teams direkt nach ihrem Durchgang ein kurzes mündliches Feedback zu verschiedenen Kriterien und heben dabei insbesondere Dinge hervor, die schon richtig gut klappen – ergänzt um ein wenig konstruktive Kritik, woran das Team in der nächsten Zeit weiter üben könnte und worauf es dabei achten sollte. Zudem wird darauf hingewiesen, für was es gegebenenfalls Bonus- oder Minuspunkte gegeben hätte, wenn es ein Start in einer Leistungsklasse gewesen wäre.

Am Ende des Turniers erhält jedes Team noch einen schriftlichen Bewertungsbogen (siehe Anhang). Auf diesem werden folgende Kriterien nach Noten ("heute nicht ausreichend" - "ausreichend" - "gut" - "sehr gut") bewertet:

- | | |
|---------------------------------|---|
| ♣ Teamwork | (Wie ist die Zusammenarbeit zwischen Mensch und Hund?) |
| ♣ Outrun | (Zeigt der Hund einen sauberen Outrun und spielt er die Spitze an?) |
| ♣ Signalgebung | (Signalgebung des Menschen angemessen, zu laut...?) |
| ♣ Ausführung der Signale | (Genauigkeit des Hundes; reagiert er auf die Signale des Menschen?) |
| ♣ Distanzarbeit | (Lässt sich der Hund auf Distanz gut führen und lenken?) |
| ♣ Fluss und Konstanz | (Fluss im Spielverlauf, Konstanz des Treibens?) |
| ♣ Bestätigung | (Bestätigung angemessen? Zu wenig? Zu oft?) |
| ♣ Abschluss | (Ordentlicher Abschluss: Alle Bälle im Tor? Hund und Stock abgelegt?) |

Zudem gibt es zu zwei bis drei der Kriterien noch kurze schriftliche Bemerkungen auf dem Bewertungsbogen, ähnlich wie zuvor in der mündlichen Bewertung.

B) Leistungsklassen

In den drei verschiedenen Leistungsklassen erfolgt eine Bewertung nach Laufzeit sowie Fehler- und Bonuspunkten, woraus sich am Ende eine Rangfolge ergibt (weitere Details siehe unten). Die Abmessungen des Turnierplatzes betragen 15-25 Meter in der Breite und 30 bis 50 Meter in der Länge.

Jedes Team hat eine Einspielzeit von bis zu fünf Minuten, während der der Mensch seinen Hund einen oder auch mehrere Bälle treiben lassen darf. Die Anordnung der Bälle ist während der Einspielzeit frei wählbar. Turnierhelfer unterstützen beim Aufbau. Es darf mit eigenen Bällen oder den Bällen des Turnierveranstalters gespielt werden. Die Größe der Bälle ist egal. Während der Einspielzeit ist auch das Benutzen von Targets und Spielzeug erlaubt. Jedoch keinerlei Futterbelohnung.

Nach spätestens 5 Minuten werden die Bälle entsprechend der jeweiligen Klasse durch die Turnierhelfer angeordnet und das Team begibt sich zum Tor. Sobald der Richter die Startfreigabe erteilt, darf das Team beginnen. Die Stoppuhr wird gestartet, sobald der Hund das erste Mal Voraus geschickt wird.

Die **Leistungsklassen** sind unterteilt nach drei Schwierigkeitsgraden: Klasse 1, 2 und 3.

Allgemeine Regeln für die Leistungsklassen, die für alle Klassen (1-3) gelten:

- Das Tor ist 3 Meter breit und möglichst 2 Meter tief (mindestens jedoch 1,50 Meter).
- Der Mensch darf zu Beginn und während des Spiels überall im Tor oder neben dem Tor innerhalb des markierten Bereichs stehen. Der Hund darf sich zu Beginn neben dem Menschen oder zwischen seinen Beinen in der "Mitte" befinden.
- Die Teilnehmer dürfen ihren Hund jederzeit verbal bestätigen.
- Spielt der Hund nach dem **Outrun*** den Ball an der Spitze als Erstes an, so bekommt das Team Bonuspunkte (Klasse 1 = 1 Punkt, Klasse 2 = 2 Punkte, Klasse 3 = 3 Punkte - in Form einer Zeitgutschrift von je 15 Sekunden - also 15, 30 oder 45 Sekunden). Beginnt der Hund mit dem Treiben an der zum Tor zeigenden Seite, bekommt es einen Minuspunkt.
- Es ist erlaubt, einen Hütstab zu verwenden und ihn als Hilfe einzusetzen, damit Bälle zum Beispiel nicht knapp am Tor vorbei über die Spielfeldmarkierung rollen, sondern innerhalb des Spielfeldes bleiben. Jedoch nur, indem der Mensch den Stab mit dem Ende ruhig (passiv) auf den Boden stellt. Der Stab darf nicht (aktiv) zum Treiben der Bälle benutzt werden. Wird der Stab kein einziges Mal benutzt und am Ende nur abgelegt oder ganz ohne Stab gespielt, bekommt das Team zwei Bonuspunkte. Bälle die bereits im Tor sind und durch den hingestellten Stab oder ein Bein nur daran gehindert werden aus dem Tor wieder herauszurollen, haben darauf keinen Einfluss.
- Die Bälle dürfen statt mit einem Hütstab auch mit einem Bein gestoppt werden, um zu verhindern, dass sie am Tor vorbeierollen, indem man es in den Weg stellt. Dies hat keinen Punktabzug zur Folge solange man innerhalb des markierten Rahmens rund um das Tor bleibt - es entfallen jedoch gegebenenfalls die beiden Bonuspunkte für den nicht benutzten Stab (siehe oben).
- Zu keiner Zeit dürfen die Bälle vom Menschen mit den Händen, Füßen oder Beinen (aktiv) getrieben werden. Ansonsten bekommt das Team pro Vorfall einen Minuspunkt in Form einer Zeitstrafe in Höhe von 15 Sekunden, die dem Team am Ende zur benötigten Spielzeit hinzuaddiert werden.
- Der Hund sollte möglichst ruhig arbeiten. Bellen ist während des ganzen Spieles nicht erwünscht: bellt der Hund 1-2 mal kurz, wird das noch nicht bestraft. Bellt er 3 – 5 Mal, bekommt das Team einen Minuspunkt; bellt er mehr als 5 Mal, bekommt es zwei Minuspunkte
- Sobald alle Bälle im Tor sind, soll sich der Hund davor kurz ablegen. Wurde ein Hütstab verwendet, so wird dieser ebenfalls abgelegt.
- Danach darf der Hund außerhalb des Spielfeldes in einigen Metern Entfernung belohnt werden - zum Beispiel mit einem Spielzeug.
- Futterbelohnungen sind auf und direkt neben dem Turnierplatz nicht gestattet und können eine Disqualifikation zur Folge haben.
- Folgende Vorfälle haben ebenfalls eine Disqualifikation zur Folge:
 - Der Hund bringt einen Ball zum Platzen
 - Der Mensch übt physisch oder psychisch starken Druck auf den Hund aus
 - Der Hund löst sich auf dem Spielfeld
- Rollen aufgrund starken Windes mehrere Bälle vom Spielfeld, darf der Durchgang auf Wunsch des Teilnehmers zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden.
- Ein Durchgang darf maximal 15 Minuten dauern. Braucht das Team länger, wird das Spiel nach 15 Minuten zum Wohle des Hundes abgebrochen.

Als **Outrun bezeichnet man das Laufen des Hundes von der Startposition bei seinem Menschen am Tor auf das Spielfeld und außen um die Bälle herum an die hintere Spitze des Dreiecks. Der Begriff stammt aus der Hütearbeit von Hunden an einer Schafherde.*

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln (siehe Seite 3) gelten für die Klassen 1-3 folgende Ergänzungen:

Klasse 1:

- Drei Bälle liegen in Dreiecksform (siehe Skizze) in einer Entfernung von 8 - 10 Metern vom Tor entfernt. (Die von/bis Angabe ist abhängig von der Größe des Spielfeldes am jeweiligen Turnier).
- Als Hilfsmittel darf ein Target oder die Leine des Hundes an die Spitze des Dreiecks gelegt werden.
- Es ist möglich, den Hund auf dem Spielfeld teilweise zu begleiten. Bleibt der Mensch während des gesamten Spiels innerhalb des markierten Rahmens von 5m x 5m Meter um das Tor (siehe Skizze), so bekommt das Team einen Bonuspunkt – in Form einer Zeitgutschrift von 15 Sekunden, die von der benötigten Laufzeit abgezogen wird.
- Spielt der Hund nach dem Outrun den Ball an der Spitze als Erstes an, so bekommt das Team ebenfalls 1 Bonuspunkt in Form einer Zeitgutschrift von 15 Sekunden. (Nur wenn der Mensch dabei im Tor stehen bleiben konnte.)
- Sobald alle Bälle im Tor sind und der Hund sowie gegebenenfalls der Hütstab vor dem Tor abgelegt wurden, darf der Hund mit einem Spielzeug auf dem Platz belohnt werden. Dies hatte der Mensch entweder am Körper getragen, im Tor deponiert oder es wird ihm auf Wunsch von einem Helfer hereingereicht. (Futterbelohnungen sind auf dem Spielfeld und direkt daneben nicht gestattet und haben eine Disqualifikation zur Folge)

Klasse 2:

- Sechs Bälle liegen in Dreiecksform (Anordnung: 1-2-3 Bälle – siehe Skizze) in einer Entfernung von 10- 15 Metern vom Tor entfernt. (Die von/bis Angabe ist abhängig von der Größe des Spielfeldes am jeweiligen Turnier).
- Als Hilfsmittel kann ein Target oder die Leine des Hundes an die Spitze des Dreiecks gelegt werden. Spielt das Team ohne Target bzw. Leine, so erhält es einen Bonuspunkt in Form einer Zeitgutschrift von 15 Sekunden.
- Der Mensch sollte während des Spiels innerhalb des markierten Rahmens von 3m x 5m Metern um das Tor bleiben (siehe Skizze), verlässt er den Rahmen, bekommt das Team je Vorfall einen Minuspunkt. Das heißt dem Team werden am Ende für jedes Verlassen des Rahmens jeweils 15 Sekunden zu seiner benötigten Laufzeit hinzuaddiert.

Klasse 3:

- Acht Bälle liegen in Dreiecksform (Anordnung: 1-3-4 Bälle – siehe Skizze) in einer Entfernung von 15 bis 25 Metern vom Tor entfernt. Die Viererreihe der Bälle liegt dabei exakt auf der Mittellinie des Spielfeldes. (Die von/bis Angabe ist abhängig von der Größe des Spielfeldes am jeweiligen Turnier).
- Der Mensch sollte während des Spiels innerhalb des markierten Rahmens von 1m x 5m Meter um das Tor bleiben (siehe Skizze), verlässt er den Rahmen, bekommt das Team je Vorfall einen Minuspunkt. Das heißt dem Team werden am Ende für jedes Verlassen des Rahmens jeweils 15 Sekunden zu seiner benötigten Laufzeit hinzuaddiert.

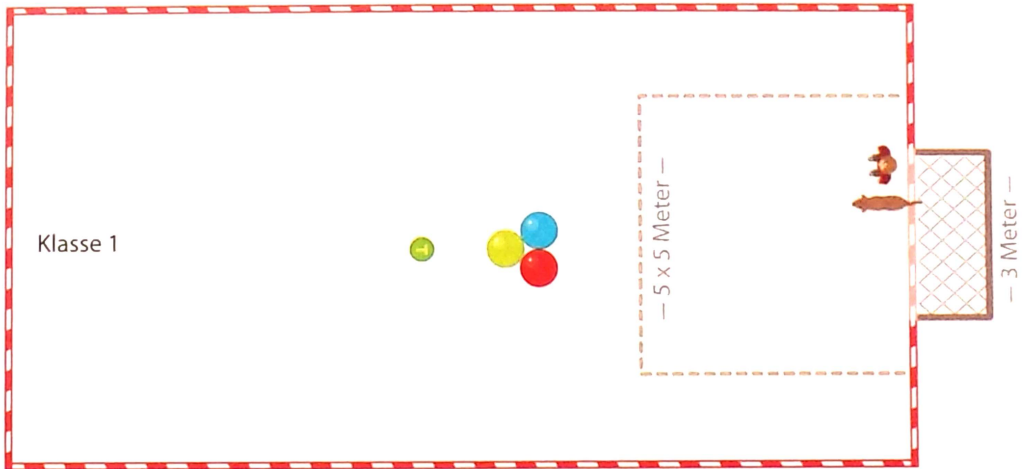
Hinweis zu Junioren, Senioren, Handicap-Hunden und sehr kleinen Hunden, die in Klasse 1 - 3 starten:

Junioren, Senioren, Handicap-Hunde, sehr kleine Hunde und alle anderen, werden in den Leistungsklassen zunächst einmal alle gemeinsam gewertet. Zukünftig - je nach Entwicklung der Teilnehmerzahlen - können vom Veranstalter auch innerhalb der Klassen 1 bis 3 weitere Unterklassen angeboten werden - zum Beispiel für Junioren, Senioren und Handicap-Hunde oder kleine Hunde mit einer maximalen Schulterhöhe von 40 cm.

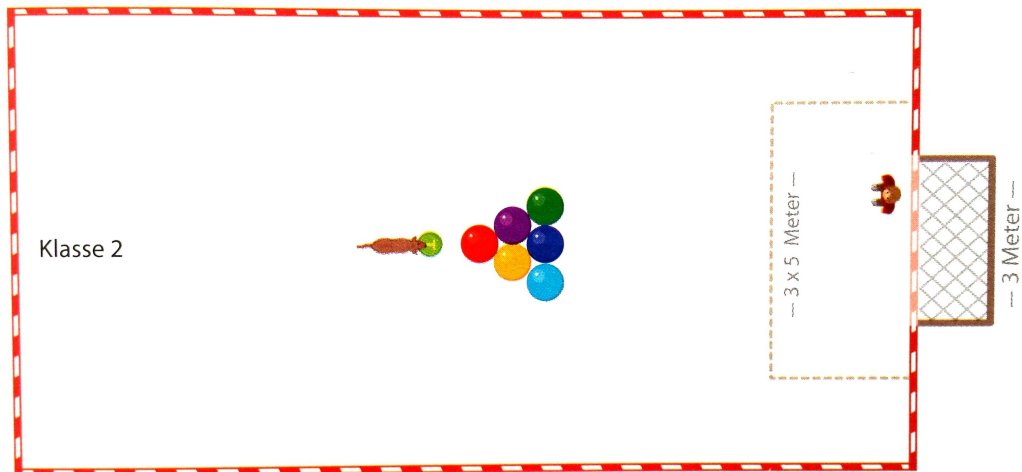
Da jedoch bisher an Treibball-Turnieren (die der Klasse 3 entsprachen - egal bei welchem Veranstalter) im Schnitt nie mehr als 10-12 Teilnehmer insgesamt starteten, macht das zum jetzigen Zeitpunkt bei der Ausschreibung eines Turniers vermutlich noch keinen großen Sinn, da bereits die Funkklassen und Klasse 1 und 2 hinzugekommen sind. So gäbe es sonst in manchen Klassen nur einen oder auch gar keine Teilnehmer.

Veranstalter können auch noch an einem Turnier, wenn die Teilnehmerzahlen höher sind als ursprünglich erwartet, die Klassen nachträglich weiter unterteilen.

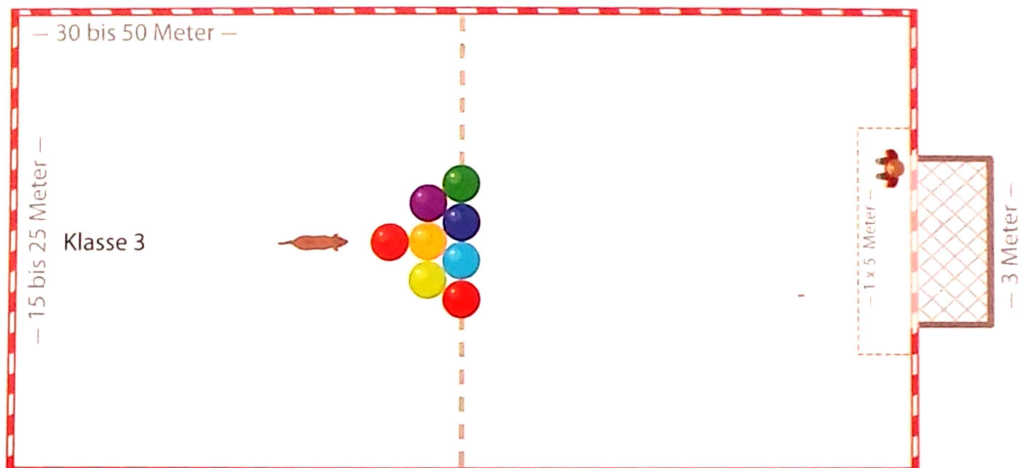
Klasse 1



Klasse 2



Klasse 3





Hinweise zur Bewertung:

Mögliche Hilfen während eines Turniers bei den Leistungsklassen 1 bis 3 und ihre Folgen

Es liegt an jedem selbst, ob und wie er seinem Hund während eines Turniers helfen möchte. Es gibt Hilfen, die keinen Punktabzug zur Folge haben und Hilfen, die mit Minuspunkten bewertet werden.

In manchen Spielsituationen, kann es sinnvoll sein, dem Hund kurz zu helfen, auch wenn man damit eine Zeitstrafe von 15 Sekunden in Kauf nehmen muss. Viel mehr Zeit würde es zum Beispiel oft kosten, wenn der Hund einen Ball knapp am Tor vorbei spielt und er, da er noch nicht so geübt ist, sehr lange braucht, bis der Ball letztendlich doch noch im Tor gelandet ist.

Zur Verdeutlichung einige Beispiele, die zeigen, dass es gar nicht so leicht ist, sich immer richtig zu entscheiden:

- ⤴ Sollte der Mensch den markierten Rahmen um das Tor verlassen, um einen Ball abzustoppen oder um dem Hund anderweitig auf dem Spielfeld zu helfen, bekommt er in Klasse 2 und 3 für jeden Vorfall je einen Minuspunkt in Form von 15 Strafsekunden.
- ⤴ Wenn ein Ball knapp am Tor vorbei zu rollen droht, kann man durch ruhiges Hinstellen eines Hütestabes oder ein ausgegrätschtes Bein dafür sorgen, dass der Ball zurück auf das Spielfeld rollt. Sofern der Ball einfach nur daran abprallt und man den markierten Rahmen des Tores nicht verlässt, bekommt man dafür keinen Fehlerpunkt.
- ⤴ Wenn man den Ball jedoch aktiv mit dem Stab, dem Bein oder einer Hand zurück ins Spielfeld rollt, bekommt man je Vorfall einen Minuspunkt notiert.
- ⤴ Würde man den Ball nicht stoppen, bekommt man aber auch einen Minuspunkt dafür, dass der Ball aus dem Spielfeld rollt und es verstreicht zudem wertvolle Zeit, bis der Hund hoffentlich im zweiten Anlauf den Ball im Tor versenkt. Manchen Hunden gelingt es aber auch dann nicht gleich, mit dem Ball das Tor zu treffen und sie kreiseln erneut. Es kann daher auch sinnvoll sein, einen Ball, der knapp am Tor vorbeizurrollen droht, mit der Hand zu stoppen und aktiv zurück auf das Spielfeld zu rollen, bevor er die Linie des Spielfeldes erreicht. Insbesondere wenn man befürchten muss, dass der Hund vermutlich etwas länger braucht, bis er den Ball dann letztendlich im Tor hat. Dann hat man zwar 15 Strafsekunden bekommen. Würde der Ball über die Linie aus dem Spielfeld rollen, würde man aber auch 15 Strafsekunden hinzuaddiert bekommen und die Uhr läuft auch unerbittlich weiter...
- ⤴ Auch wenn der Hund den Ball am Tor vorbei geschossen hat und nun verzweifelt versucht, ihn von hinten oder der Seite an das Tor zu treiben, kann ein kurzes Handspiel oder ein Kick an den Ball mit dem Fuß von Vorteil sein, um den Ball wieder ins Spiel zu bringen. Würde man in so einem Fall nicht helfen, kann es sein, dass der Hund wesentlich länger als 15 Sekunden braucht, um den Ball doch noch außenherum ins Tor zu schießen. Insbesondere jungen und in dieser Spielsituation noch unerfahrenen Hunden sollte man in so einem Fall beim Turnier helfen, denn sonst verlieren sie auch schnell die Lust oder geraten in Frust.
- ⤴ Sollte man den Hütestab bis zum letzten Ball nicht eingesetzt haben, so muss man auch abwägen, ob man es beim letzten Ball noch tun möchte. Denn benutzt man den Hütestab während des Spieles kein einziges Mal, bekommt man dafür zwei Bonuspunkte. es würden also am Ende 30 Sekunden von der Laufzeit abgezogen werden.

C) Treibball-Spiele

Nach den Leistungs- und Funkklassen finden an Turnieren in der Regel noch Treibball-Spiele statt. Diese sind immer wieder neu und überraschend. Denn die Aufgaben, die bei diesen Spielen gestellt werden, werden erst am Turniertag bekannt gegeben. Zum Beispiel geht es dabei unter anderem mal um Impulskontrolle, mal darum Hindernisse mit einem Ball zu überwinden, mal um gezieltes Dirigieren oder Aufgaben auf Distanz oder auch mal Aufgabenstellungen, die gegensätzlich zu dem sind, was und wie die Teams zumeist trainieren. Spaß ist in jedem Fall garantiert - ob beim mitmachen oder zuschauen. Es ist auch immer wieder spannend zu sehen, wie andere Teams die Aufgaben angehen. Bei den Spielen geht es meist sehr locker zu - der Spaß steht dabei absolut im Vordergrund!