

# 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