

A. Zulassungsbestimmungen

Für die Teilnahme sind zwingend erforderlich:

- Ahnentafel des VDH oder der FCI
- Mitgliedschaft des Eigentümers im Rassezuchtverein für Hovawart-Hunde e.V. (RZV)

Am Tag der Veranstaltung müssen vorliegen:

- Ahnentafel
- Wurfabnahmeprotokoll (bei RZV-Ahnentafel), Beurteilungsbögen aller bereits abgelegten Zuchtüberprüfungen
- Nachweis oder Erklärung über bestehende Haftpflichtversicherung für den Hund
- gültige Tollwutschutzimpfung
- Mitgliedsausweis des Eigentümers

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, Pistole und Munition, Beutegegenstand (Lunte), Spielgegenstand (Beißwurst). sind. Ein geeignetes Gliederhalsband muss bereitgehalten werden.
3. Die Teilnehmerzahl ist bei 1-Tages-Veranstaltungen auf 8 Hunde begrenzt, bei 2-Tages-Veranstaltungen dürfen insgesamt max. 16 Hunde vorgeführt werden.

Vom 01. April bis zum 15. Oktober ist die Teilnehmerzahl bei 1-Tages-Veranstaltungen auf 10 Hunde begrenzt, bei 2-Tages-Veranstaltungen dürfen insgesamt max. 20 Hunde vorgeführt werden.

Wird die ZTP zusammen mit der JB durchgeführt, sind bei zwei Körmeistern pro Veranstaltungstag folgende Kombinationen möglich:

ZTP	10	9	8	7	6	5	4
JB	0	0	2	5	8	11	14

Kombinationsmöglichkeiten bei 2 KM vom 15.10. bis Beginn der Sommerzeit

ZTP	8	7	6	5	4
JB	0	2	5	8	11

4. Der Parcours muss so aufgebaut sein, dass die Gesamtbeurteilungsdauer 50 Minuten pro Hund nicht überschreitet. Es dürfen nur die vom RZV 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 3 muss einen gültigen Helferschein des RZV haben.
6. Die Hilfspersonen im Parcours dürfen sich nicht im unmittelbaren Sichtbereich des Hundes befinden.
7. Die Pos. 1-3 und 10-12 sind auf einem nicht öffentlichen Gelände durchzuführen, die Pos. 4-9 dürfen nicht auf einem Hundeplatz aufgebaut werden. Bei Pos. 9 sind die gesetzlichen Bestimmungen zu beachten.
8. Ab Pos. 4–9 wird der Hund mit einer vom Veranstalter gestellten 10-Meter-Leine angeleint und bei 2 Metern gehalten. Der Hund wird ab hier 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 Gliederhalsband geführt werden (nicht auf Zug gestellt). Andere Halsbänder oder Brustgeschirre sind nicht zugelassen, Halstücher sind abzunehmen.
2. Während der gesamten Überprüfung wird dem Hundeführer 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 abubrechen, wenn:

- sich der Hund im Laufe der Überprüfung aggressiv oder ängstlich zeigt,

Die Überprüfung kann fortgesetzt werden, wenn der Hundeführer dies wünscht, wenn

- der Hund bei Position 2 weniger als 4 von 5 Aufgaben erfüllt,
- der Hund bei Position 3 nicht den erforderlichen Beutetrieb zeigt.
- Der Hund während der Überprüfung den Hundeplatz oder den Parcours verlässt und nicht innerhalb von 3 Minuten auf den Hundeplatz zurückkommt. Unterstützung mit Spielzeug und durch Steward und Helfer sind erlaubt.
- der Hund nicht in der Hand des Hundeführers steht und während der Überprüfung auf dem Hundeplatz nach 3 Minuten nicht zum Hundeführer zurückkommt. Zum Erreichen dieses Zieles kann der Hundeführer ein zweites Spielzeug einsetzen und

auf Anweisung des Körmeisterteams der Steward und der Helfer Unterstützung leisten

In diesen Fällen ist dem Hundeführer vom Körmeister mitzuteilen, dass unabhängig von den Ergebnissen im weiteren Parcours, die Überprüfung nicht bestanden wurde.

Die Überprüfung kann mit Zustimmung des Körmeisterteams fortgesetzt werden, wenn

- der Hund bei den Stationen 5 bis 8 sowie 10 nicht innerhalb von 1 Minute ohne Zwang oder Hilfsmittel die Situation auflöst,
- ein „nz“ = nicht zugelassen, ein „-“ = Minus bei Position 7, 8 oder 10, oder dreimal ein „g“ = grenzwertig (in Einzelpositionen und/oder als Gesamtergebnis einer Position) vergeben wurde,

In diesen Fällen ist dem Hundeführer vom Körmeister mitzuteilen, dass unabhängig von den Ergebnissen im weiteren Parcours, die Überprüfung nicht bestanden wurde.

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 Körmeister-Team 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 Körmeister-Team diesen Hund von der weiteren Teilnahme auszuschließen. Das Körmeister-Team muss dies dokumentieren und den Fall dem Zuchtleiter und dem Richterobmann melden.

Die Zuchtprüfung beginnt mit der Erscheinungsbildbeurteilung und ist ohne Unterbrechungen zu durchlaufen

D Ablauf der Zuchttauglichkeitsprüfung

1. Erscheinungsbild-Überprüfung

Es werden durch einen Körmeister die Widerristhöhe, Rumpflänge, Brusttiefe, -breite und -umfang 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 Körmeister-Team 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 ist ausschließlich eine Beißwurst (25-30 cm lang, mindestens 4 cm dick, 2 Schlaufen). Die Beißwurst ist vom Hundeführer mitzubringen. Falls der Hundeführer keinen zulässigen Spielgegenstand mitgebracht hat, ist die vom Veranstalter gestellte Beißwurst zu verwenden.

2 B **Hundeführer spielt mit Hund unter Ablenkung**

Auf 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 dem Steward**

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

2 D **Steward wirft Spielgegenstand in einen abgegrenzten Bereich**

Auf 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 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. 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. Auf Körmeisteranweisung trennt der Hundeführer seinen Hund vom Spielzeug und steckt dieses selbst ein. Der Steward verlässt den Platz.

2 E **Spiel Hundeführer und Helfer**

Der Helfer betritt mit einer Lunte den Platz. Der Helfer nimmt optisch und akustisch Kontakt mit dem Hund auf. Es erfolgt jetzt ein Spiel mit Hundeführer und Helfer, das an einer markierten Linie beginnt. Dabei werfen diese sich 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 belässt. Der Hundeführer ruft seinen Hund, möglichst an der Linie, ansonsten begibt er sich mit Hund in die Nähe der markierten Linie.

Aus Position 2 E erfolgt ein fließender Übergang zur Position 3 „Beutetrieb mit Helfer“. Der Hund wird am Halsband festgehalten.

3. **Beutetrieb mit Helfer**

Position 3 startet in der Nähe der markierten Linie. Der Hundeführer trennt den Hund vom Beutegegenstand und übergibt (oder kickt mit dem Fuß) diesen dem Helfer. 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. Beißt der Hund beim Helfer nicht oder lässt sofort wieder los (ohne nachzufassen) kann er nicht bestehen.

4. Menschengruppe

4 A Verhalten in Menschengruppe

Die Gruppe besteht aus 7 – 10 Personen. Der Hundeführer geht mit seinem Hund und dem Steward in die Gruppe, wobei der Hund vom Steward an der 10m Leine geführt wird. Der Hund soll Kontakt zur Gruppe aufnehmen.

4 B Verhalten mit Steward

Der Steward führt den angeleintem Hund ca. 20 Meter aus der Gruppe heraus. Nach etwa 5 Sekunden wird der Hund möglichst unauffällig abgeleint.

4 C Rückweg in die Gruppe

Nachdem der Hund abgeleint wurde, wird zunächst sein Verhalten ohne Einwirkung des Hundeführers für etwa 15 Sekunden beobachtet. Kommt der Hund nicht selbständig in die Gruppe zurück, darf der Hundeführer ihn auf Körmeisteranweisung rufen.

5. Verhalten bei optischen Einflüssen (Overall)

Der Overall muss an der vorgeschriebenen Haltevorrichtung eingehängt werden. Er liegt flach auf dem Boden. Auf Körmeisteranweisung lässt der Steward (nachdem die Hilfsperson passiert wurde) aus der Bewegung die Leine fallen, während HF 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. Lässt der Hund sich nicht innerhalb der Zeitvorgabe ohne Kommandos oder Hilfsmittel an den Overall heranzuführen oder ist gegen den Overall aggressiv, kann er nicht bestehen.

6. Verhalten bei akustischen Eindrücken (Kette)

Auf Körmeisteranweisung lässt der Steward die Leine aus der Bewegung heraus 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

Auf Körmeisteranweisung springt die Hilfsperson ca. 3 Meter vor dem Hund seitlich aus einem Versteck, verharrt kurz und bewegt sich dann auffällig vom Hund weg. 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. Nach dem Fallenlassen der Leine darf mit dem Hund gesprochen werden, jedoch dürfen keine Kommandos oder Hilfsmittel eingesetzt werden.

8. Optische Einflüsse (Schlitten)

Der Schlitten steht nicht sichtbar für den Hund ca. 20 Meter vor dem markierten Haltepunkt. Hundeführer und Steward bleiben am Haltepunkt stehen und 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 gezogen. 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.

Kann der Schlitten nicht auf die erforderliche Distanz herangezogen werden oder weicht der Hund dauerhaft mehr als 2m hinter den Hundeführer zurück, kann der Hund nicht bestehen.

9. Verhalten bei akustischen Einflüssen (Schuss)

Auf Körmeisteranweisung lässt der Steward aus der Bewegung die Leine fallen. Der Schütze steht in seitlichem Abstand von 10 Metern und gibt auf Handzeichen zwei deutlich voneinander abgesetzte Schüsse (6 mm-Pistole) ab.

10. Optische Einflüsse (Gespenster)

Hundeführer und Steward bleiben am Haltepunkt stehen und der Steward hält den Hund an der Zweimeter-Markierung der Leine fest. 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 Hund wird auf Körmeisteranweisung abgeleint. Der Hundeführer nimmt Kontakt zu den Gespenstern auf und nimmt ihnen die Kopfbedeckungen ab

11. Neutralitätsprobe

Der Hundeführer geht direkt nach Pos. 10 mit seinem abgeleinten 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. Spielen mit dem Hund

Es erfolgt ein freies Spiel mit dem Hundeführer mit einem eigenen Spielgegenstand. Spielt der Hund nicht, kann er nicht bestehen.

13. Temperament

Das Temperament wird während der gesamten Überprüfung beurteilt. Lethargische oder übermäßig hektische Hunde können nicht bestehen.