

# Reglement für Treibball Freestyle Turniere

(Stand 01. Januar 2019)

## An Treibball Freestyle Turnieren gibt es:

1. **Funklassen** mit persönlichem Feedback zum aktuellen Trainingsstand
2. **3 Leistungsklassen** (mit zwei Läufen: Pflicht und Kür) mit kombinierter Wertung und Platzierung  
1. Lauf = klassisch (Pflicht), 2. Lauf = Freestyle (Kür)  
Die Freestyle-Aufgabe wird immer 4-6 Wochen vor dem Turnier bekannt gegeben, so dass sich die teilnehmenden Teams darauf vorbereiten können.
3. zum Abschluss (optional) ein lustiges **Treibball-Spiel** oder eine **Treibball-Challenge** (wird erst am Turniertag bekannt gegeben)

## Teilnahmebedingungen:

Für die Teilnahme am Turnier müssen Hunde mindestens 6 Monate alt sein, um in der Funkklasse starten zu dürfen. Das Mindestalter für die Leistungsklassen beträgt 12 Monate. Der Hundeführer muss bei der Anmeldung für jeden Hund einen gültigen Impfausweis vorlegen (mindestens aktuelle Tollwutimpfung). Läufige Hündinnen sind leider von der Turnierteilnahme ausgeschlossen.

## 1. Funklasse

Die **Funklasse** ist eine Art **Trainingslauf vor Publikum**, mit persönlichem wohlwollendem Feedback zum aktuellen Trainingsstand des Teams durch einen Richter. Er gibt gegebenenfalls auch Tipps fürs weitere Training. Es erfolgt keine Platzierung. Jedes Team wird individuell für sich bewertet (mündlich direkt nach dem Lauf und bekommt zudem einen schriftlichen Feedbackbogen mit). So hat jeder die Möglichkeit, seinen Hund langsam und entsprechend dem bisherigen Können an die Turniersituation, das Arbeiten mit immer weniger Belohnung und weniger Hilfen (wie zum Beispiel Targets), sowie unter größerer Ablenkung heranzuführen.

**Auch fortgeschrittene Teams**, die bereits in einer Leistungsklasse gestartet sind, können jederzeit in der Funkklasse starten. Zum Beispiel, um den Hund während eines Turniers mal wieder zu belohnen, Targets zu benutzen oder zu testen, ob der Hund schon bereit ist für die nächsthöhere Leistungsklasse.

## Spielfeld für Funklasse:

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

## Art und Anzahl der Bälle, Distanz und Aufbau:

Die Anzahl, Distanz und der Aufbau der Bälle ist in der Funkklasse frei wählbar. Gespielt wird mit handelsüblichen Gymnastikbällen. Diese sind in der Regel 45, 55 oder 65 cm im Durchmesser. Welche Größen der Veranstalter zur Verfügung stellt wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Der Starter hat freie Wahl der Ballgrößen. Falls die von dem Team gewünschte Größe vom Veranstalter nicht angeboten wird, dürfen eigene Bälle mitgebracht werden.

Was in der Funkklasse gezeigt wird, darf jedes Team für sich entscheiden. Das Spiel darf inklusive Aufbau nicht länger als 8 Minuten dauern. Bei Anmeldung bitte den gewünschten Aufbau auf der separaten Skizze ankreuzen (siehe ANHANG 1) oder selbst skizzieren. Gespielt werden darf mit einem bis zu acht Bällen. Die Anordnung und die Distanz zum Tor ist im Rahmen der örtlichen Möglichkeiten frei wählbar. Die Benutzung von Hilfsmitteln, wie Targets oder Reifen unter den Bällen ist erlaubt. Der Bereich rechts und links vom Tor kann auf Wunsch mit Banden begrenzt werden, um den Hunden das Treffen des Tores zu erleichtern (bitte bei Anmeldung angeben).

Die Teilnehmer dürfen Ihren Hund verbal oder mit dem Clicker bestätigen, ihnen Leckerlis geben oder sie mit einem Spielzeug belohnen, so oft sie möchten und der Hund es braucht.

## Bewertung:

Die Richter geben den Teams direkt nach ihrem Durchgang ein kurzes mündliches Feedback zu verschiedenen Kriterien. Zudem wird bei Läufen, die dem klassischen Aufbau ähneln 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. Auf diesem werden folgende Kriterien nach Noten ("hervorragend" - "sehr gut" - "gut" - "ausbaufähig") bewertet:

- **Teamwork** (Wie ist die Zusammenarbeit zwischen Mensch und Hund?)
- **Outrun** (nur bei klassischen Läufen relevant: 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 abgelegt?)

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

## **2. Leistungsklassen**

Die Bewertung erfolgt in drei verschiedenen Leistungsklassen (Klasse 1, Klasse 2 und Klasse 3). Unterschieden wird in "Large" und "Small". Aus der Laufzeit sowie Bonus- und Minuspunkten, ergibt sich am Ende eine Rangfolge.

Klasse:	Anzahl:	Distanz* - Large**:	Distanz* - Small**:	Aufbau:	Hilfsmittel:
1	3 Bälle	10 Meter	8 Meter	Dreiecksform (1 - 2)	Target/Leine an der Spitze erlaubt
2	6 Bälle	15 Meter	10 Meter	Dreiecksform (1 - 2 - 3)	keine
3	8 Bälle	20 Meter	15 Meter	Dreiecksform (1 - 3 - 4)	keine

\* = "**Distanz**": gemessen wird der Abstand zwischen Torlinie und der zum Tor zeigenden Ballreihe)

\*\* = "**Small**" = Schulterhöhe des Hundes bis 40 cm UND "**Large**" = Schulterhöhe des Hundes über 40 cm.

Starter der Klasse "Small" dürfen auf eigenen Wunsch auch in der Klasse "Large" starten. Doch "Large" nicht in "Small". Sollten in einer Gruppe weniger als 3 Teilnehmer angemeldet sein, so kann diese mit der entsprechend anderen Gruppe dieser Klasse zusammen gelegt werden. Die Entscheidung darüber treffen der Richter und Veranstalter in Absprache.

## Auf- und Abstiegsregeln

Es gibt eine Leistungskarte, die bei jedem Turnierstart an der Meldestelle abzugeben ist. Startet ein Teilnehmer mit einem Hund das erste Mal in einer Leistungsklasse, darf er selbst entscheiden, in welcher Klasse er spielen möchte. Startet ein Hund zukünftig (auch) mit einem anderen Hundeführer, so darf dieser bei seinem 1. Start wiederum selbst entscheiden, in welcher Klasse er beginnen möchte. Danach gelten je Mensch/Hund-Teams die folgenden Auf- und Abstiegsregeln.

Mensch-Hund-Teams, die an mindestens einem Turnier in einer Leistungsklasse platziert wurden (1. - 3. Platz), dürfen beim nächsten Turnier freiwillig eine Klasse höher starten, wenn sie möchten. Hat ein Team an fünf verschiedenen Turnieren in seiner Klasse Platzierungen (1. - 3. Platz) erzielt, so muss es am nächsten Turnier in der nächsthöheren Klasse starten. Sollte ein Hund den Anforderungen der höheren Klasse nicht (mehr) gewachsen sein - zum Beispiel aufgrund seines Alters oder eines Handicaps, kann auf Antrag bei Treibball Freestyle eine Rückstufung in eine niedrigere Klasse erfolgen. Ein Wiederaufstieg ist dann jedoch nicht mehr möglich.

## Das Spielfeld:

Die Abmessungen des Spielfeldes in den Leistungsklassen betragen 15 - 20 m in der Breite und 25 - 30 m in der Länge, je nach örtlichen Gegebenheiten. An einer der beiden kurzen Seiten befindet sich das Tor mit einer Breite von 3 Metern und einer Tiefe von 4 Metern. Direkt vor dem Tor gibt es einen 5 m breiten und 1 m tiefen Torraum (siehe ANHANG 2).

Das Spielfeld und der Torraum werden durch Linien am Boden markiert, zum Beispiel mit Sprühkreide (kein Flatterband). Wird ein Ball über die Linie ins Aus getrieben bekommt das Team je Vorfall einen Minuspunkt. Es geht also nicht nur um Schnelligkeit, sondern auch um Genauigkeit, also auch darum, dass der Hund sich gut dirigieren lässt und die Bälle gezielt lenken kann. Somit haben auch Rassen und Mischlinge, die nicht zu den klassischen Hüte- und Treibhunden zählen eine Chance. Denn diese sind manchmal vielleicht etwas langsamer, dafür aber möglicherweise zielgenauer beim Treiben.

Der Veranstalter darf zusätzlich einen Abgrenzungssaun stellen. Dieser muss mindestens 1 m Abstand zur Spielfeldlinie und eine Höhe von 75 - 100 cm haben. Aufgrund der möglichen Verletzungsgefahr muss er engmaschig sein (kein klassischer Schafzaun). Es eignen sich zum Beispiel Balkonsichtschutznetz oder ein Bauzaun.

Nach Möglichkeit gibt es:

- eine separate Vorbereitungsfläche zum Einspielen. Sie sollte nicht direkt neben dem Turnier-Spielfeld, damit Wertungsläufe nicht gestört werden.
- einen möglichst von den Zuschauern und anderen Hunden abgegrenzten Wartebereich für das Team, welches als nächstes dran ist.
- einen separaten Ein- und Ausgang zum Spielfeld
- einen Bereich außerhalb des Spielfeldes, in dem der Hund nach dem Lauf bestätigt werden darf.

## Die Bälle

Gespielt wird mit handelsüblichen Gymnastikbällen. Diese sind in der Regel 45, 55 oder 65 cm im Durchmesser. Welche Größen der Veranstalter zur Verfügung stellt wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Der Starter hat freie Wahl der Ballgrößen. Falls die von dem Team gewünschte Größe vom Veranstalter nicht angeboten wird, dürfen eigene Bälle mitgebracht werden.

Zur Stabilisierung der Ballformation kann je nach Wetterlage oder Platzverhältnissen unter die drei Eckbälle oder auch jeden Ball ein Ring gelegt werden. Auf Wunsch des Teilnehmers darf darauf aber auch bewusst verzichtet werden (auf eigenes Risiko, falls die Bälle 'vom Winde verweht' werden).

## Allgemeine Informationen zu den beiden Läufen der Leistungsklassen:

Das Zeitlimit beträgt jeweils 8 Minuten. Die Zeiten der beiden Läufe (Pflicht und Kür), sowie die Bonus- und Minuspunkte werden addiert und zusammen gewertet.

- **1. Lauf (Pflicht / Klassisch):** Die Bälle liegen in Form eines Dreiecks und können in beliebiger Reihenfolge ins Tor geschoben werden. Hundeführer und Hund stehen zu Beginn des Laufs im Tor. Spielt der Hund nach dem **Outrun\*** den Ball an der Spitze als Erstes an UND steht der Hundeführer während des gesamten Outruns im Tor hinter der Torlinie, so bekommt das Team Bonuspunkte. Beginnt der Hund mit dem Treiben der Bälle an der rechten oder linken Seite des Balldreiecks ist das wertneutral. Läuft der Hund zu Beginn des Spiels direkt in die zum Tor zeigende Seite des Balldreiecks und beginnt dort mit dem Treiben, ohne zuvor einen Outrun gezeigt zu haben, gibt es Minuspunkte.
- **2. Lauf (Kür / Freestyle):** Die Bälle liegen an jedem Turnier anders und es kann zusätzliche Vorgaben geben, wie die Bälle zu spielen sind. Freestyle eben :-). Die konkrete Aufgabenstellung wird den Teilnehmern 4 - 6 Wochen vor dem Turnier mitgeteilt.

*\*Als **Outrun** bezeichnet man das Laufen des Hundes von der Startposition bei seinem Menschen im 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.*

## **Spielablauf und Zeitnahme**

1. Sobald das Spielfeld freigegeben wurde, darf der Hundeführer seinen Hund aus beliebiger Distanz bis zu zweimal kurz zu den Bällen schicken (zum Beispiel in den Anker oder zum Umrunden). Das Balldreieck sollte dabei nach Möglichkeit unberührt bleiben.
2. Dann begeben sich Hund und Hundeführer beide ins Tor hinter die Torlinie und warten auf die Startfreigabe durch den Richter.
3. Sobald der Richter durch Handzeichen, Blickkontakt oder Nicken das Spielfeld freigegeben hat, darf das Team starten. Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überläuft.
4. Während des Spiels (bzw. nach dem Outrun) darf der Mensch sowohl im Tor oder im davor markierten Torraum stehen.
5. Die Startposition des Hundes ist entweder neben dem Menschen oder zwischen den Beinen in der "Mitte".
6. Der Hund darf jederzeit verbal bestätigt, motiviert und stimmlich unterstützt werden.
7. Sobald alle Bälle im Tor sind und der Hund im Tor oder Torraum abgelegt wurden, wird die Zeit gestoppt.

## **Lautäußerungen des Hundes**

Übermäßiges Bellen - insbesondere im Tor vor dem Loslaufen und während dem Rennen zu den Bällen ist nicht erwünscht. Der Hund sollte auch während des Spiels an den Bällen möglichst ruhig arbeiten.

## **Aktiver / passiver Körpereinsatz während des Spiels**

Der Hundeführer darf sich in der Nähe des Tores auch mal so positionieren, dass ein vom Hund getriebener Ball an einem oder beiden ruhig stehenden Beinen abprallt, um zum Beispiel zu verhindern, dass ein Ball knapp am Tor vorbeirollt, oder ein falscher Ball zu früh im Tor landet. Das ist passive Berührung eines Balles und ohne Punktabzug gestattet. (Es sei denn, der Hundeführer verlässt dazu mit einem oder beiden Füßen den Torraum. Dafür gäbe es einen Minuspunkt.)

Aktives Berühren oder Bewegen eines Balles durch den Menschen im Torraum oder auf dem Spielfeld ist nicht erwünscht und wird mit einem Minuspunkt je Vorfall gewertet. Nur Bälle, die sich bereits hinter der Torlinie im Tor befinden, dürfen mit der Hand oder einem Bein aktiv weiter nach hinten ins Tor geschoben oder am wieder herausrollen gehindert werden, ohne Minuspunkte zu bekommen. Rollt ein Ball dennoch zurück in den Torraum oder aufs Spielfeld, hat der Hund ihn erneut über die Torlinie zu schieben.

## **Ball verlässt das Spielfeld**

Wenn ein Ball mehr als 50 Prozent über eine Außenlinie gespielt wird, gibt es dafür einen Minuspunkt. Gerät ein Ball durch zu heftiges Treiben des Hundes auch noch über den zusätzlichen Abgrenzungsaun, so wird der Ball durch eine Hilfskraft wieder an der gleichen Stelle eingesetzt, an der er das Spielfeld verlassen hat. Die Zeit läuft einfach weiter. Der Hund kann in der Zwischenzeit abgelegt oder auch weiter zum nächsten Ball geschickt werden und weiter spielen, bis der andere Ball wieder im Spiel ist. Der Hund oder Hundeführer dürfte den Ball jedoch auch selbst zurückholen, sofern die Abgrenzung dies zulässt.

Rollen aufgrund starken Windes gleich mehrere Bälle von alleine aus dem Spielfeld oder dem Tor, kann der Durchgang vom Richter im Einverständnis mit dem Hundeführer abgebrochen werden. Der Durchgang wird dann nicht gewertet und kann zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden.

## **Bonus- und Minuspunkte**

### **A) Bonuspunkte:**

#### **Allgemeine Bonuspunkte für Klasse 1 - 3**

Bonuspunkte werden jeweils mit -5 Sekunden multipliziert, von der Laufzeit abgezogen und in folgenden Situationen vergeben:

- 2 Punkte - wenn der Ball an der Spitze des Dreiecks zuerst angespielt wird und der Hundeführer bis dahin im Tor stehen blieb.
- 1 Punkt - wenn der Hundeführer während des gesamten Durchgangs das Tor nicht verlässt
- 1 Punkt - wenn kein aktiver oder passiver Körpereinsatz während des gesamten Laufes erfolgte

## B) Minuspunkte:

**Minuspunkte** werden jeweils mit +5 Sekunden multipliziert, zur Laufzeit addiert und in folgenden Situationen vergeben:

- 2 Punkte – wenn der Hund zu Beginn des Spiels direkt in die zum Tor zeigende Seite des Balldreiecks läuft und dort mit dem Treiben beginnt, ohne zuvor einen Outrun gezeigt zu haben
- 1 Punkt – wenn der Ball das Spielfeld verlässt (je Vorfall)
- 1 Punkt – wenn der Hundeführer den Torraum verlässt (je Vorfall)
- 1 Punkt – wenn aktiver Körpereinsatz genutzt wird (je Vorfall)

## Disqualifikation

Folgende Vorfälle haben eine Disqualifikation zur Folge:

- der Hund bringt einen Ball zum Platzen
- der Hund löst sich auf dem Spielfeld
- der Hund verlässt das Spielfeld und ist nicht mehr aktiv am Ball (markiert, läuft zu einem Menschen oder anderem Hund, etc)
- der Hundeführer übt massiv verbal, physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus
- Überschreiten des Zeitlimits (8 min)
- Mitführen von Futter oder Spielzeug auf dem beispielbaren Bereich des Turnierplatzes (damit sind das Spielfeld und der angrenzende Bereich bis einschließlich der eventuellen Sichtschutznetze rund ums Spielfeld gemeint). Spielzeug oder Futter in einem verschlossenen Plastikbehälter darf am Ein- oder Ausgang deponiert werden, um den Hund zeitnah nach seinem Lauf belohnen zu können. Jedoch darf der Hund weder mit dem Spielzeug noch dem Futter auf das Spielfeld laufen. Auch das würde zur Disqualifikation führen.

Sollte es während eines Laufs zu einer Disqualifikation kommen, darf der Teilnehmer das Spiel zu Ende bringen. Ausnahme: Der Hund löst sich auf dem Spielfeld, dann ist der Lauf sofort abzubrechen. Der Hundeführer darf das Spiel jederzeit auch auf eigenen Wunsch vorzeitig abbrechen.

## **3. Treibball-Spiel**

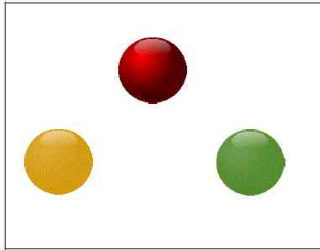
Nach den Leistungs- und Funklassen finden an Turnieren in der Regel noch Treibball-Spiele statt. Diese sind immer wieder neu und überraschend oder auch mal herausfordernd und zeigen, dass Treibball nicht nur ein Turniersport ist sondern auf vielfältige Art und Weise Spaß und gute Laune bereiten kann.

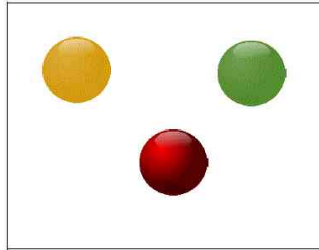
Es gilt für alle Teilnehmer, egal in welcher Klasse oder Gruppe, eine bis zum Turnierbeginn unbekannte Aufgabe schnellstmöglich zu lösen. Hierbei ist oft nicht nur der Hund, sondern auch der Hundeführer sowohl sportlich als auch geistig gefordert. Es geht zum Beispiel mal um Impulskontrolle, mal darum Hindernisse mit einem Ball zu überwinden, mal um gezieltes Dirigieren oder Aufgaben, wie Umrunden von Bällen auf Distanz, mal sind es lustige Aufgabenstellungen oder auch Abläufe, die gegensätzlich zu dem sind, was und wie die Teams zumeist trainieren.

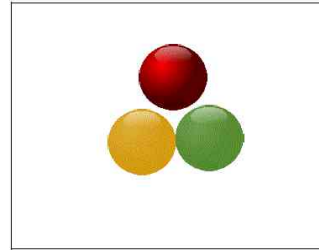
Spaß ist in jedem Fall garantiert - ob beim Mitmachen oder Zuschauen. Es ist auch immer wieder spannend zu sehen, wie andere Teams die Aufgaben angehen. Bei den Spielen geht es meist sehr locker zu - der Spaß steht dabei absolut im Vordergrund!

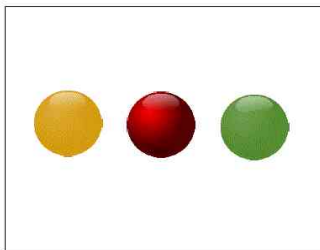
## ANHANG 1:

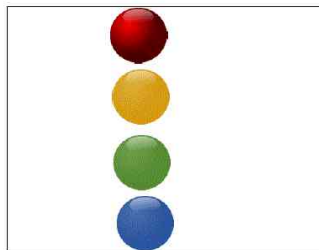
Skizzen zur Anmeldung für die Funklasse:

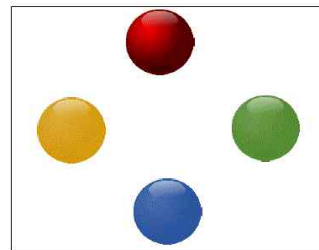


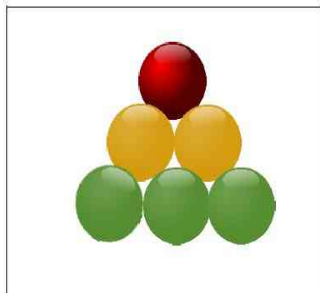


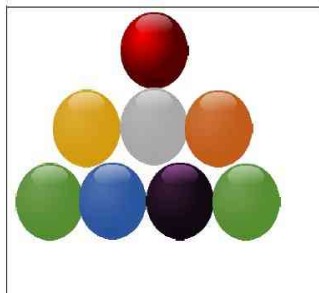






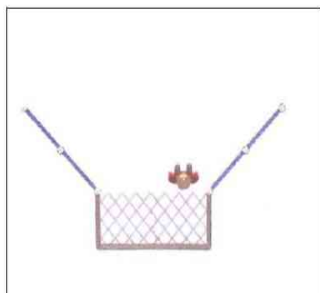








Eigener Aufbau



Tor mit seitlicher Bande



Tor ohne Bande

Bemerkungen:

**Distanz:**  3 m  5 m  8 m  12 m  \_\_\_\_ m

**Ballgröße:**  45 cm  55 cm  65 cm  eigene Bälle

**Target:**  JA  NEIN Anzahl: \_\_\_\_

**Spiel- / Challenge-Teilnahme:**  JA  NEIN

## ANHANG 2:

Skizzen des Spielfeldes der 3 Leistungsklassen:

