

JuHu-Vielseitigkeits-Plausch-Wettkampf Pluto



„Alltags-Tauglichkeit“

1. Begegnung/Kreuzung

Einfache Variante: 2 Kids mit angeleiteten Hunden gehen auf einem Weg aufeinander zu und aneinander vorbei. Der Hund wird auf der Aussen-Seite geführt. Die Hunde konzentrieren sich auf ihre Besitzer und beachten den anderen Hund nicht (kein Ziehen, Kläffen etc.). Einsatz von Gutzis erlaubt.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: 2 Kids mit Hunden gehen auf einem Weg aufeinander zu. Der Hund wird auf der Aussen-Seite geführt. Wenn sie auf gleicher Höhe sind, halten sie an, kommandieren den Hund ins „Sitz“, begrüßen sich, geben sich die Hand und gehen dann weiter. Der Hund sollte ruhig sitzen (kein Ziehen, Kläffen etc.) Keine Gutzis erlaubt.

Total 6 Punkte

2. Selbstkontrolle

Einfache Variante: Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“, erhält vom Leiter einen Hundenapf, legt ein Guddi rein und stellt den Napf ca. 50 cm vor den Hund. Nach 3 Sekunden darf der Hund (auf das Signal des Kindes) das Guddi fressen. Beliebig viele Kommandos erlaubt.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“, erhält vom Leiter einen Hundenapf, legt ein Guddi rein und stellt den Napf ca. 30 cm vor den Hund. Danach geht Kind hinter das Versteck in 2 Meter Entfernung, wartet 3 Sekunden und kommt wieder zurück. Auf das Signal des Kindes darf der Hund das Guddi fressen. Beliebig viele Kommandos erlaubt.

Total 6 Punkte

„Agility“



3. Agility-Jumping

Einfache Variante: Sprünge, Tunnel, Slalom mit Bögen, ca. 8 - 10 Hindernisse
Pro Fehler / Verweigerung je 1/2 Punkt Abzug.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: Sprünge, Tunnel, Slalom ohne Bögen Bögen, ca. 10 - 12 Hindernisse
Pro Fehler / Verweigerung je 1/2 Punkt Abzug.

Total 7 Punkte

4. Agility-Lauf

Einfache Variante: ca. 12 - 15 Hindernisse, Slalom mit Bögen
Keine Gutzis / 1/2 -Punkt-Abzug pro Fehler + Verweigerung / Zeitbeschränkung

Total 5 Punkte

Schwierige Variante: a. 12 - 15 Hindernisse, Slalom ohne Bögen
Keine Gutzis / 1/2-Punkt-Abzug pro Fehler + Verweigerung / Zeitbeschränkung

Total 8 Punkte

„Gehorsam“



5. Positionen

Einfache Variante: Das Kind schickt seinen Hund aus 2,5 oder 8 Metern voran auf einen Tisch (Distanz frei wählbar, grösste Distanz gibt am meisten Punkte). Dann geht es zum Hund und kommandiert ihn auf dem Tisch 2x ins Platz und ins Sitz. Kurze Sichtzeichen erlaubt. **Total 5 Punkte**

Schwierige Variante: Das Kind schickt seinen Hund aus 2,5 oder 8 Metern voran auf einen Tisch (Distanz wählt Kind), geht dann entweder 1, 2 oder 3 Meter vor den Tisch (Distanz wählt Kind) und befiehlt Hund 1x ins Platz und 1x ins Sitz. Kurze Sichtzeichen erlaubt.

Total 7 Punkte

6. Aufmerksamkeit

Einfache Variante: Leiter steht 3 Meter vor dem Kind, Hund im Fuss, schaut hoch, dann macht Leiter im Abstand von 3 Metern im zügigen Normalschritt 1 Kreis um Kind, Hund muss immer nach oben schauen. Keine Gutzis erlaubt **Total 3 Punkte**

Schwierige Variante: Gleiche Übung wie einfache Variante, aber hier klatscht der Leiter unterwegs je 1x in die Hände (bei 3 und 9 Uhr). Keine Gutzis erlaubt. **Total 5 Punkte**

7. Abrufen

Einfache Variante: Kind zieht Zettel, worauf „rechts“ oder „links“ steht. Kind kommandiert Hund ins „Fuss“, leint ihn ab, gibt das Kommando „Bleib“, marschiert 5 Meter nach vorne, dreht sich zum Hund um. Auf Kommando des Leiters geht es wieder zurück zum Hund, geht danach wieder nach vorne, entweder zur Markierung rechts oder links, und ruft den Hund ins „Fuss“ ab. **Total 5 Punkte**

Schwere Variante: Gleich wie einfache Variante, aber am Schluss abrufen ins „Hier“ statt ins „Fuss.“ **Total 7 Punkte**

8. Gegenstand

Einfache Variante: Kind gibt dem Hund (frei wählbar: angeleint oder frei) bei der ersten Markierung den Gegenstand in den Fang (darf vorher spielen), springt dann mit dem Hund zum Hochsprung, Hund überspringt mit Gegenstand im Fang den Hochsprung, bei der zweiten Markierung nimmt Kind dem Hund Gegenstand aus dem Fang. **Total 5 Punkte**

Schwierige Variante: Hund im Fuss, Kind wirft Gegenstand ca. 8 Meter nach vorne, auf Kommando schickt es den Hund zum Gegenstand, während der Hund zum Gegenstand geht, springt das Kind rückwärts, ca. 4 Meter hinter den Sprung, und motiviert den Hund, mit dem Gegenstand über den Sprung ins „Hier“ zu kommen. „Aus“ auf Kommando. **Total 7 Punkte**

9. Freifolge

Einfache Variante: Start in der Grundposition, Hund an der Leine. Das Kind marschiert mit dem Hund einen grossen Kreis um eine Markierung. Am Schluss Anhalten mit Schlussposition. 1 Kommando fürs Loslaufen, 1x motivieren unterwegs erlaubt, keine Würstli. Beim Anhalten sollte der Hund die „Sitz“-Position selbstständig einnehmen. Der Hund sollte aufmerksam nach oben schauen, nicht schnüffeln **Total 5 Punkte**

Schwierige Variante: Gleiche Übung, Hund aber ohne Leine geführt. **Total 8 Punkte**

„Junior-Handling“



10. Figuren

Jedes Kind würfelt 2x und zeigt die entsprechende Figur. Würfelt es 2x die gleiche Zahl, darf es so lange würfeln, bis eine andere Zahl kommt. Jede Figur beginnt mit dem Präsentieren am Anfang und dem Präsentieren am Schluss!

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 = Gerade links geführt (ohne Handwechsel) | Total 2 Punkte |
| 2 = Gerade rechts geführt (ohne Handwechsel) | Total 3 Punkte |
| 3 = Dreieck nach rechts oder links, Richter verlässt Standort nicht | Total 3 Punkte |
| 4 = Figur „Kreis“, Richter steht ausserhalb des Kreises | Total 4 Punkte |
| 5 = Figur „T“ nach rechts oder links, Richter verlässt Standort | Total 5 Punkte |
| 6 = Hund Präsentieren, 2 x rundumlaufen (Kind + Richter) | Total 6 Punkte |