

STARTERINFO TREIBBALL 2025

VDH Prüfungsordnung Treibball **gültig ab 1.1.2025**

NEU LÄUFE

Es finden zwei Läufe statt.

Es gibt vier Varianten:

Classic	Shed	Fetch	Send
---------	------	-------	------

In jeder Prüfung werden zwei dieser Varianten gestellt. Der Richter legt die Varianten, die Formation und die Standardzeit für die Läufe fest. Sie werden am Tag des Turniers bekannt gegeben.

Neu in Classic

Die Bälle liegen mit $\frac{1}{2}$ Balldurchmesser Abstand zueinander. Die Bandenberührung ist ein Fehler und kostet 3 Punkte pro Ball, das aber nur einmal pro Ball. Der Fehler gilt nur für direkt in die Bande getriebene Bälle.

Neu in Fetch

Es wird unterschieden zwischen indirektem, d. h. unabsichtlichen Treiben vom Ring und absichtlichem Treiben vom Ring.

Neu in Shed

Die Bande ist jetzt ein Fehler und kostet pauschal 3 Punkte pro Ball wie bei Classic.

NEU NEUE VARIANTE SEND

Bei Send werden zuerst die ungeraden Bälle von oben nach unten angelaufen. Bei jedem dieser „Stationsbälle“ muss ein Verharren gezeigt werden, ab Ball 1 wird geschoben. Dann werden die restlichen Bälle in normaler Reihenfolge ins Tor getrieben.

NEU MEHR FEHLER, WENIGER ABBRÜCHE

Einige Punkte, die bisher zum Abbruch geführt haben, sind nun nur noch ein 10 FP teurer Fehler. Dazu zählt z. B. die aktive Ballberührung.

Ein paar Fehler sind teurer geworden, z. B. wenn der Hund treibt, während der Hundeführer auf dem Spielfeld ist. Das kostet jetzt 5 FP.

NEU WAS IST NOCH NEU?

Es darf belohnt werden!

Im Tor darf der Hund jederzeit durch Füttern belohnt werden. Während der Hund angeleint ist, darf er mit einem Spielzeug belohnt oder durch den Hundeführer gestreichelt werden.

Aus Beginner wird Tb 0

Und es ändert sich nicht nur der Name. Tb 0 ist nun eine Treibball-Klasse mit den gleichen Regeln wie die anderen Klassen.

Um zum ersten Mal einfach Turnierluft zu schnuppern, gibt es weiterhin den Start „Just for fun“.

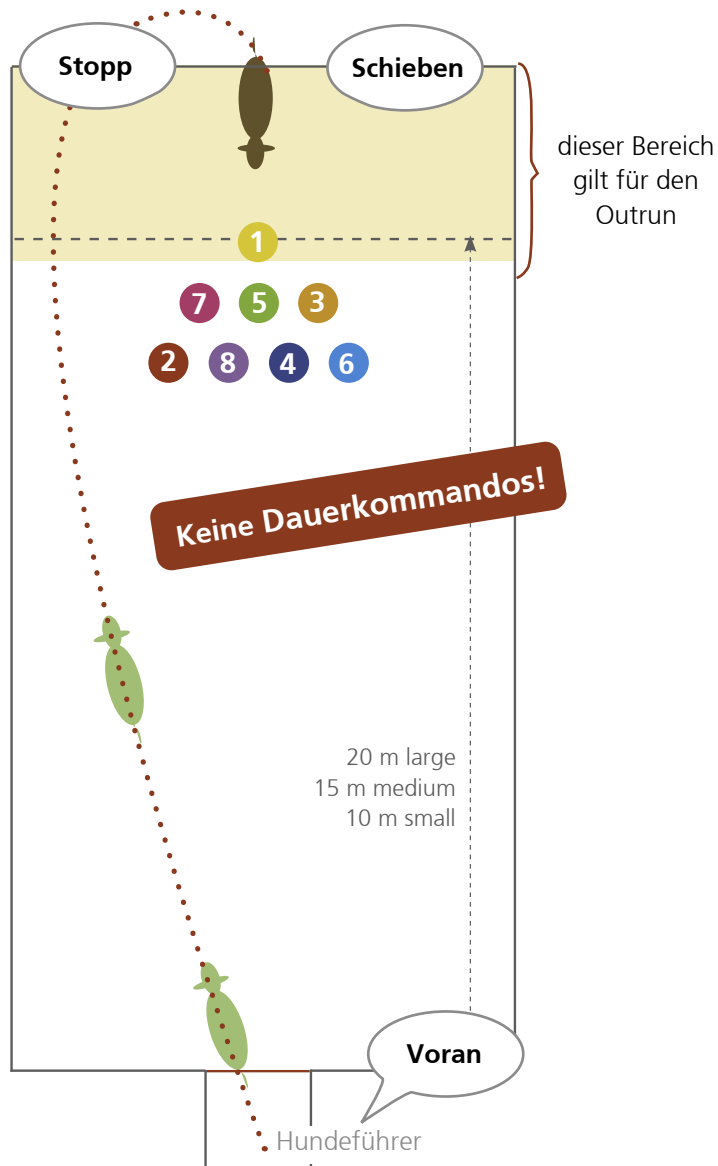
Der Pflichtaufstieg entfällt

Mehr Gerechtigkeit bei den Fehlern pro Lauf

Diese Fehler sind jetzt in allen Klassen prozentual gleich teuer. Gestaffelt sind jetzt auch die Fehlerpunkte für Outrun und Lift.

Engere Grenzen für die Prädikate in Tb 2 und Tb 3

In diesen Klassen geht es nicht mehr in 10%-Sprüngen, sondern in 10 Punkte-Sprüngen.



Besonderheit Classic

Outrun und Lift

Bandenberührung ist ein Fehler

Für den Outrun gilt

Der Hundeführer darf das Spielfeld und die Torlinie nicht betreten.

- Der Hund wird mit maximal zwei kurzen Kommandos zu Ball 1 geschickt. Eine Kombination aus Hör- und Sichtzeichen zählt als ein Kommando. Ein Dauerkommando ist nicht zulässig.
- Der Hund darf nicht zwischen dem Hundeführer und den Bällen kreuzen.
- Der Hund darf beim Outrun die Formation der Bälle nicht verändern.
- Der Outrun ist abgeschlossen, wenn der Hund hinter oder neben Ball 1 verharret.

Ist eines der Kriterien nicht erfüllt, ist der Outrun nicht bestanden.

Für den Lift gilt

- Der Lift beginnt mit dem Verharren des Hundes hinter oder neben Ball 1.
- Der Hundeführer darf das Spielfeld oder die Torlinie nicht betreten.
- Für den Lift darf nur ein kurzes Kommando gegeben werden. Eine Kombination aus Hör- und Sichtzeichen zählt als ein Kommando.
- Der Hund treibt auf Kommando Ball 1.
- Es darf vor Ball 1 kein anderer Ball getrieben werden.
- Der Lift ist beendet, wenn der Ball 1 einmal angeschoben wurde. Es zählt das erkennbare Bemühen des Hundes.

Ist eines der Kriterien nicht erfüllt, ist der Lift nicht bestanden.

Neu: der Bandenfehler

- Der Hund darf den aktiv getriebenen Ball nicht in die Bande treiben. Der Torpfosten zählt nicht als Bande. Der Bandenfehler wird nur einmal pro Ball gewertet.

Besonderheit Fetch

Gezieltes Anlaufen und Treiben

Falscher Ball vom Ring ist ein Fehler

- Es gibt von jedem Ball aus einen freien Korridor zum Tor, so dass der Ball von der Startposition aus ohne Berührung eines anderen Balls, der noch auf seinem Ring liegt, ins Tor getrieben werden kann.
- Die Bälle werden mit mindestens 1,5fachem Balldurchmesser Abstand zueinander und zur Bande auf Ringe gelegt.
- Es darf nur der Ball vom Ring getrieben werden, der gerade an der Reihe ist. Treibt der Hund einen Ball außer der Reihenfolge vom Ring, gilt das als Fehler. Direkt oder absichtlich ist teurer als indirekt und absichtlich (3 FP und 1 FP).

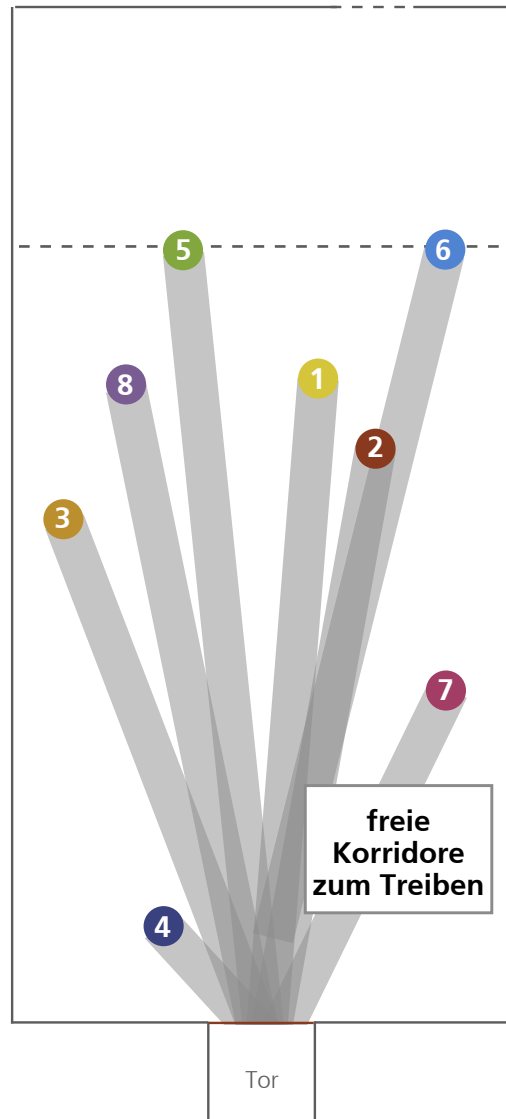
Besonderheit Shed

Sprenge, Stoppen und Weiterschicken

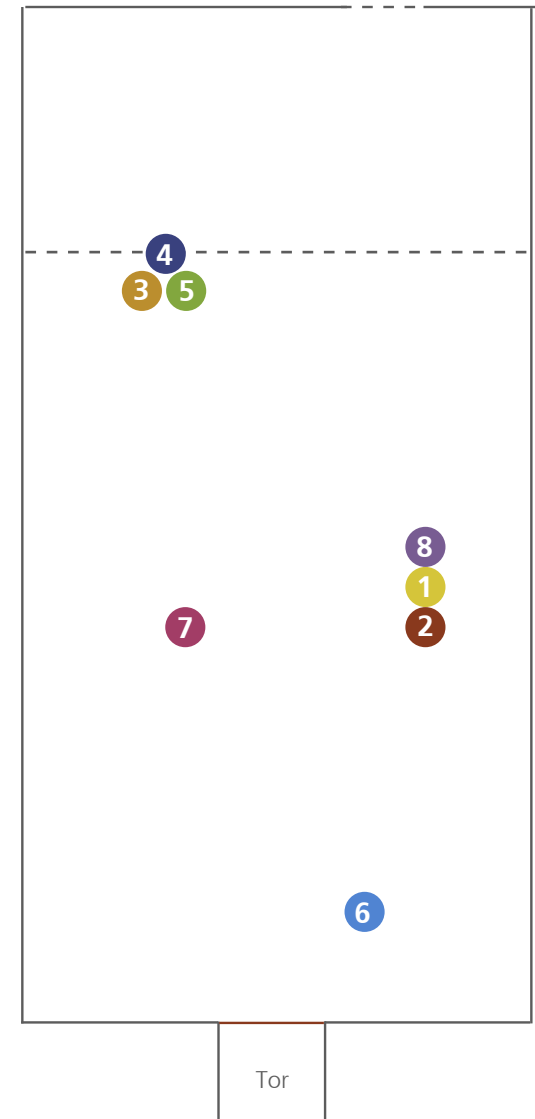
Bandenberührung ist ein Fehler

- Geschlossene Formationen, bei denen der numerisch niedrigere Ball durch numerisch höhere Bälle blockiert wird, sind erlaubt.
- Die Bälle dürfen sich berühren.
- Die Bälle haben mindestens einen Balldurchmesser Abstand zur Bande.
- Der Hund darf den aktiv getriebenen Ball nicht in die Bande treiben. Der Torpfosten zählt nicht als Bande. Der Bandenfehler wird nur einmal pro Ball gewertet. Die Bandenberührung ist ein Fehler und kostet pauschal 3 Punkte pro Ball.

BEISPIEL FETCH TB 3



BEISPIEL SHED TB 3



Besonderheit Send

gezieltes Anlaufen, Stoppen, Verharren und Weiterschicken ohne Treiben

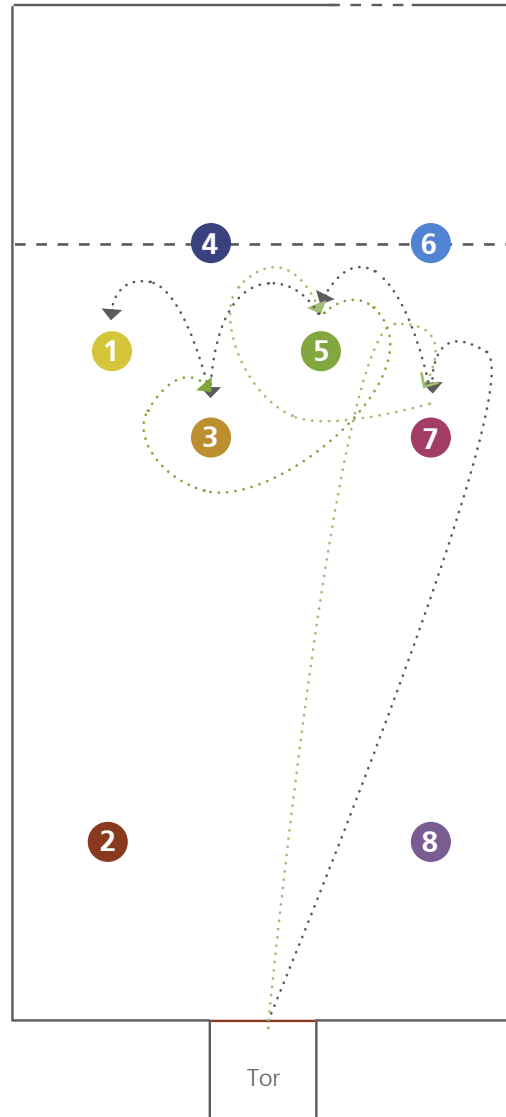
Falscher Ball vom Ring ist ein Fehler

- Bei Send werden zuerst die ungeraden Bälle von oben nach unten angelaufen.
- Bei jedem dieser „Stationsbälle“ muss ein Verharren gezeigt werden, ab Ball 1 wird geschoben.
- Dann werden die restlichen Bälle in normaler Reihenfolge ins Tor getrieben.
- Wenn vor Ball 1 ein anderer Ball direkt und absichtlich vom Ring getrieben wird, gilt das als Fehler.

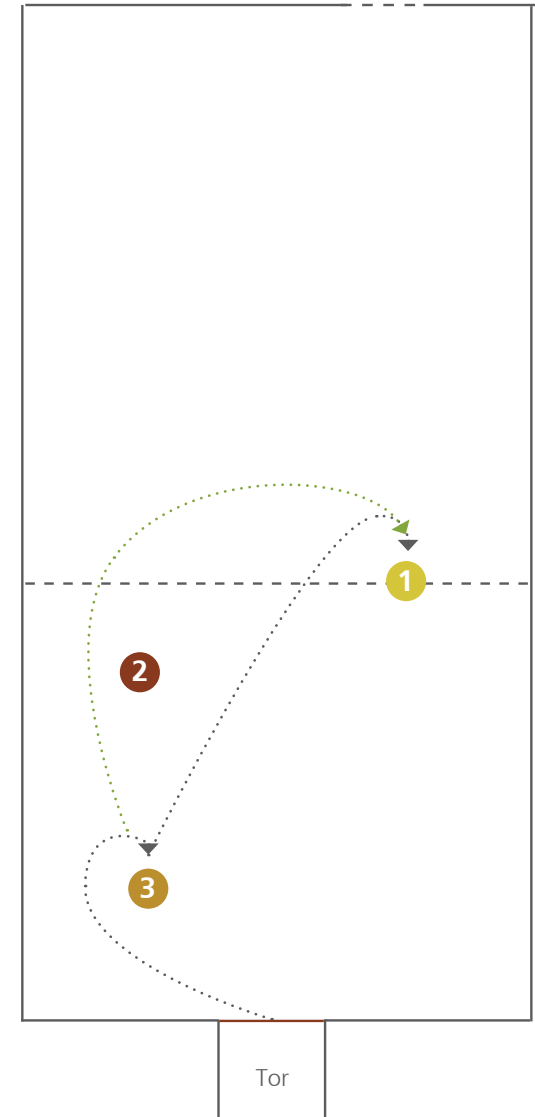
Beispiel Tb 3: Hund läuft zu Stationsball 7, dann zu 5, dann zu 3, dann zu 1 und darf die 1 auf Kommando ins Tor schieben. Anschließend schiebt er 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ins Tor.

Beispiel Tb 1: Hund läuft zu Stationsball 3, dann zu 1 und darf die 1 auf Kommando ins Tor schieben. Anschließend schiebt er 2 und 3 ins Tor.

BEISPIEL SEND TB 3



BEISPIEL SEND TB 1



möglicher Laufweg des Hundes zu den Stationsbällen,
anderer möglicher Laufweg des Hundes

BALLFEHLER

Folgende Fehler werden für jeden Ball einzeln gezählt. Es werden maximal 10 Fehlerpunkte pro Ball gewertet.

Fehlerpunkte	Fehler in allen Varianten	
1	Ein vom Hund getriebener Ball, der noch nicht im Tor war, berührt den passiven Hundeführer.	
5	Der Hund treibt einen Ball, während sich der Hundeführer auf dem Spielfeld befindet.	
10	Der Hund	treibt einen falschen Ball ins Tor.
		treibt einen Ball aus dem Spielfeld.
	Der Hundeführer	duldet oder fordert Treiben, während er auf dem Spielfeld ist
		verhindert durch aktive Berührung des Balls, dass ein Ball ins Tor rollt.

Fehlerpunkte	Fetch	Classic und Shed	Send
1	Der Hund treibt indirekt oder unabsichtlich einen Ball außer der Reihenfolge vom Ring.		Vor Ball 1 wird ein anderer Ball direkt und absichtlich vom Ring getrieben.
3	Der Hund treibt direkt oder absichtlich einen Ball außer der Reihenfolge vom Ring.	Der Hund treibt den aktiv getriebenen Ball in die Bande. Der Bandenfehler wird nur einmal pro Ball gewertet.	Ein Stationsball wird nicht angelaufen oder dort wird kein Verharren gezeigt, bevor Ball 1 getrieben wird.

LAUFFEHLER

Folgende Fehler werden pro Lauf im Zeitraum zwischen Ab- und Anleinen unabhängig von einem Ball gezählt.

Fehlerpunkte				Fehler in allen Varianten
Sen./Tb 0	Tb 1	Tb 2	Tb 3	
1		2	3	HF betritt oder überschreitet Torlinie oder hintere Torbegrenzung.
1		2	3	HF berührt Hund unzulässig.
5		10		HF lässt Futter im Tor fallen.
10				HF berührt Hund zur Vorteilnahme.
				Fehler in Variante Classic
1	2	3		Fehlerhafter Outrun oder Lift

REGELN

- Alle Bälle sind nummeriert.
- Der Hundeführer bleibt im Tor.
- Der Hund treibt die Bälle in der vorgegebenen Reihenfolge ins Tor.

BEWERTUNG

Jeder Ball hat 10 Punkte.

Von diesen 10 Punkten werden die Fehler pro Ball abgezogen. Am Ende des Laufes werden die verbleibenden Punkte addiert und etwaige Zeitfehlerpunkte oder Fehler pro Lauf abgezogen. Die Punkte beider Läufe werden addiert und ergeben die Gesamtpunktzahl und die Rangfolge. Bei Punktegleichheit entscheidet die gelaufene Zeit.

Belohnung

Im Tor darf der Hund jederzeit durch Füttern belohnt werden.

Während der Hund angeleint ist, darf er mit einem Spielzeug belohnt oder durch den Hundeführer gestreichelt werden.

Treibball Klassen

Klassen	Bälle	Entfernung zum Tor		
		Small	Medium	Large
Tb 0	3	3	4	5
Tb 1	3	5	7	10
Tb 2	6	7	10	15
Tb 3	8	10	15	20
Senior	3	3	5	7

Entfernungsgruppen

Die Hunde werden nach ihrer Schulterhöhe in drei Gruppen eingeteilt:

- Small unter 35 cm Schulterhöhe,
- Medium ab 35 cm und unter 45 cm Schulterhöhe,
- Large ab 45 cm Schulterhöhe.

Berühren und Belohnen des Hundes

Im Tor darf der Hund jederzeit durch Füttern belohnt werden. Das Futter darf nur unmittelbar zur Belohnung aus der Tasche genommen werden und muss dem Hund sofort gegeben werden.

Während der Hund angeleint ist, darf er mit einem Spielzeug belohnt oder durch den Hundeführer gestreichelt werden.

Das Berühren des Hundes zur Vorteilnahme oder zum Ausüben von Druck ist im gesamten Prüfungsbereich zu jeder Zeit verboten.

Bälle

Der Veranstalter muss Bälle in mindestens drei verschiedenen Größen bereitstellen. Die Anzahl richtet sich nach den angebotenen Klassen. Die Ballgrößen sollen bestimmte Mindestwerte nicht unterschreiten:

	Mindestgröße
klein	28 cm
mittel	42 cm
groß	53 cm

Der Veranstalter darf zusätzliche Ballgrößen zur Verfügung stellen.

Der Hundeführer hat die freie Wahl der Ballgröße. Die Ballgröße muss der Größe des Hundes angemessen sein. Eine Gefährdung des Hundes muss ausgeschlossen sein. Der Richter kann einem Team eine andere als die vom Hundeführer gewählte Ballgröße zuordnen.

Ballberührung durch den Hundeführer

Auf dem Spielfeld gehört der Ball dem Hund. Der Hund allein befördert den Ball ins Tor. Erst im Tor gehört der Ball dem Hundeführer. Ein Ball, der sich auf dem Spielfeld befindet, darf nicht durch den Hundeführer berührt werden. Es zählt die Kontaktfläche des Balls auf dem Boden.

Der Hundeführer darf weder durch aktive noch durch passive Berührung des Balles verhindern, dass der Hund einen Ball ins Tor treibt.

