

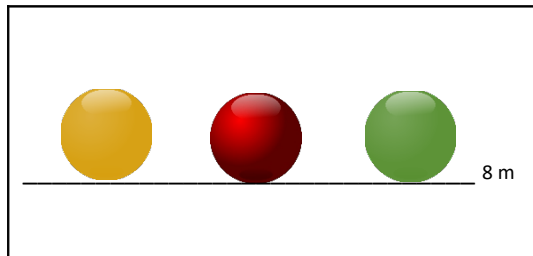
Treibball-Freestyle-Kür in Lautertal am 24.09.2017



Es werden je nach Leistungsklasse 3, 6 oder 8 Bälle gespielt. Die Reihenfolge der Bälle wird nach Farben bestimmt. Der Hundeführer (HF) steht mit dem Hund im Tor und schickt ihn von dort aus los. Der Hund darf im Uhrzeigersinn oder dagegen geschickt werden.

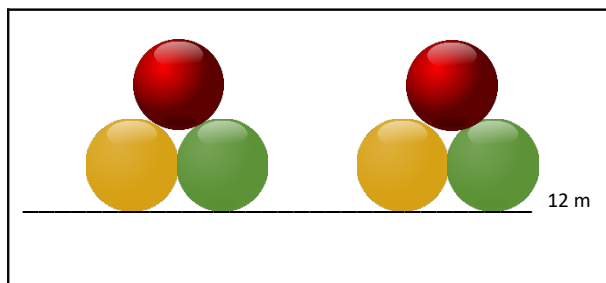
Aufbau Klasse 1 – 3 Bälle

Die Bälle liegen auf der 8 m Linie in einem Abstand zueinander von einem Meter. Rot in der Mitte, gelb links, grün rechts. Sie müssen einmal komplett umrundet werden. Aus dem Umrunden heraus wird der rote Ball in der Mitte zuerst gespielt, danach gelb und dann grün. Gelingt das Umrunden nicht, darf der HF nach 15 Sekunden den Torraum kurz verlassen und die Distanz verkürzen. Bleibt der HF die ganze Zeit im Torraum, bekommt das Team 3 Bonuspunkte.



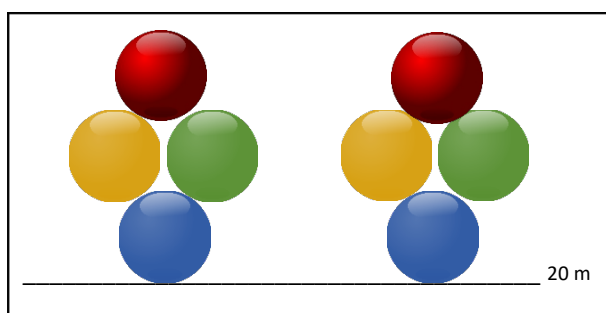
Aufbau Klasse 2 – 6 Bälle

Die Bälle liegen auf der 12 m Linie in zwei Dreiecken angeordnet. Der Abstand der beiden Dreiecke zueinander beträgt ca. 5 m. Sie müssen einmal komplett in der Form einer Acht umrundet werden. Aus der Acht heraus wird der Hund hinter den ersten roten Ball an der Spitze geschickt und dieser wird gespielt. Läuft der Hund mit dem Uhrzeigersinn los, ist es der rote Ball im Dreieck auf der linken Seite, gegen die Uhr ist es der rote Ball im Dreieck auf der rechten Seite. Dann der zweite rote Ball danach die beiden gelben und dann die beiden grünen. Gelingt das Achterlaufen nicht, darf der HF nach 15 Sekunden den Torraum kurz verlassen und die Distanz verkürzen. Bleibt der HF die ganze Zeit im Torraum, bekommt das Team 3 Bonuspunkte.



Aufbau Klasse 3 – 8 Bälle

Die Bälle liegen auf der 20 m Linie und sind in der Form von zwei Rauten angeordnet. Der Abstand der beiden Rauten zueinander beträgt ca. 5 m. Die beiden Rauten müssen einmal komplett in der Form einer Acht umrundet werden. Aus der Acht heraus wird der Hund hinter den ersten roten Ball an der Spitze geschickt und dieser wird gespielt. Läuft der Hund mit dem Uhrzeigersinn los, ist es der Ball auf der linken Seite, gegen die Uhr ist es der Ball auf der rechten Seite. Dann der zweite rote Ball danach die beiden gelben, die beiden grünen und zum Schluss die beiden blauen. Gelingt das Achterlaufen nicht, darf der HF nach 15 Sekunden den Torraum kurz verlassen und die Distanz verkürzen. Bleibt der HF die ganze Zeit im Torraum, bekommt das Team 3 Bonuspunkte.



Treibball-Freestyle-Kür in Lautertal am 24.09.2017



Bonus- und Minuspunkte

werden jeweils mit +/- 5 Sekunden multipliziert und in folgenden Situationen vergeben:

Bonuspunkte

- 3 Punkte - wenn der Hundeführer während des gesamten Durchgangs den Torraum nicht verlässt
- 1 Punkt - wenn kein aktiver oder passiver Körpereinsatz während des Laufes erfolgte

Minuspunkte

- 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)
- 2 Punkte – wenn ein Ball in der falschen Reihenfolge, (zum Beispiel falsche Spitze oder falsche Farbe) zu früh ins Tor gespielt wird (je Vorfall)

