



Treibball-Deutschland
Regelwerk
2017



Vorwort

Treibball ist eine Beschäftigungsform für Hunde, bei der Gymnastikbälle in Zusammenarbeit von Mensch und Hund in ein Tor zu treiben sind. Mit der Stimme und mit Handzeichen - ggf. auch mit Pfeifsignalen - erhält der Hund Anweisungen.

Ziel ist es, die Zusammenarbeit von Mensch und Hund zu optimieren und den Hund auf Entfernung zu dirigieren.



Inhaltsverzeichnis

	Seite
▶ Vorwort	1
▶ Teilnahmebedingungen	3
▶ Spielablauf	3
▶ Gruppeneinteilung	4
▶ Distanzen	5
▶ Zeichnungen	6
▶ Spielfeld	8
▶ Bewertung	8
▶ Grundregeln	9
▶ Bälle	11
▶ Bonuspunkte	12
▶ Minuspunkte	12
▶ Disqualifikation	13
▶ Klasse B „Beginner“	14
▶ Punktevergabe	14
▶ Disqualifikation	15



Teilnahmebedingungen

- ▶ Es dürfen alle Hunderassen in der Klasse 1 bis 3 ab den 12. Lebensmonat und bei der Klasse Beginner ab den 9. Monat am Turnier teilnehmen.
- ▶ Für jeden teilnehmenden Hund muss ein gültiger Impfschutz und eine Haftpflichtversicherung für Hundehalter nachgewiesen werden
- ▶ Für eine Teilnahme muss für jedes Team ein Anmeldeformular ausgefüllt, unterschrieben und spätestens bis zum Meldeschluss beim Veranstalter vorliegen.
- ▶ Ein Hundeführer darf an einem Turniertag mit mehreren Hunden (ein Anmeldeformular pro Hund) teilnehmen.

Spielablauf

- ▶ Vor Beginn eines Laufes hat jedes Team die Möglichkeit sich auf den Turnierplatz ca.3min lang warm zu laufen, um sich und den Hund die Nervosität zu nehmen.
- ▶ Die Formation der Bälle sollte dabei nicht zerstört werden!
- ▶ Am Anfang befindet sich der Hund und Hundeführer (HF) im Tor hinter der Torlinie. Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überquert.
- ▶ Der Hund läuft zum Ball Nr. 1 und wartet für ca. 1 Sek *hinter* dem Ball (*links, Mitte oder rechts aber nicht neben den Ball*).
- ▶ Die richtige Position zeigt der Richter per Hand - oder Hörzeichen an.
- ▶ Danach gibt der HF das Kommando die Bälle zu schieben. Der Hund muss in aufsteigender Reihenfolge die nummerierten Bälle ins Tor befördern.
- ▶ Die Zeitnahme endet, wenn alle Bälle und der HF sich im Tor befinden und der Hund im Torraum oder Tor sitzt oder liegt.



- ▶ In jeder Leistungsklasse werden 2 Läufe gewertet.
- ▶ Im 1. Lauf liegen die Bälle in Dreiecksform. Der erste Ball ist immer die Nr. 1 und definiert auch die vorgegebene Entfernung (siehe Tabelle) ab der Torlinie (siehe Zeichnung)
- ▶ Im 2. Lauf wird die Formation der Bälle und Position der jeweiligen Nummern durch den Richter am Tag des Turniers bekannt gegeben.
- ▶ Formation und Position sind aber je Leistungsklasse für jeden Teilnehmer gleich.
- ▶ Der Ball Nr.1 wird im 2. Lauf immer an der gleichen Stelle sein wie im Lauf 1. So, dass der Hund den ersten Ball immer an derselben Position vorfindet.
- ▶ In beiden Läufen werden grundsätzlich die nummerierten Bälle in aufsteigender Reihenfolge geschoben
- ▶ Um den Hund nicht zu überfordern wird pro Lauf ein Zeitlimit von 8min gesetzt. Im Ermessen des HF besteht auch die Möglichkeit zugunsten des Hundes den Lauf eher abubrechen.
- ▶ Wenn ein Team im 1. Lauf disqualifiziert wurde, darf er den 2. Lauf trotzdem absolvieren.
Teams mit abgebrochenen oder disqualifizierten Läufen kommen nicht in die Wertung

Gruppeneinteilung

Die Leistungsklassen 1, 2 und 3 werden in Abhängigkeit der Schulterhöhe (SH) des Hundes in 3 Gruppen eingeteilt.

Gruppe Mini = SH des Hundes bis 30cm

Gruppe Medi = SH des Hundes 31-45 cm

Gruppe Maxi = SH des Hundes über 45cm



Sollten in einer Gruppe weniger als 3 Teilnehmer sein, wird diese Gruppe mit der nächst höheren oder niederen Gruppe zusammengeführt.

Die Leistungsklassen sind unterteilt in drei Schwierigkeitsgraden welche sich unterscheiden in der Anzahl der Bälle, und zusätzlich je nach Gruppe, in der Distanz von der Torlinie zum Ball Nr. 1

Schwierigkeitsgrad	Mini	Medi	Maxi
Klasse 1 – 3 Bälle auf Distanz von...	5m	7m	10m
Klasse 2 – 6 Bälle auf Distanz von...	7m	12m	15m
Klasse 3 – 8 Bälle auf Distanz von...	10m	15m	20m



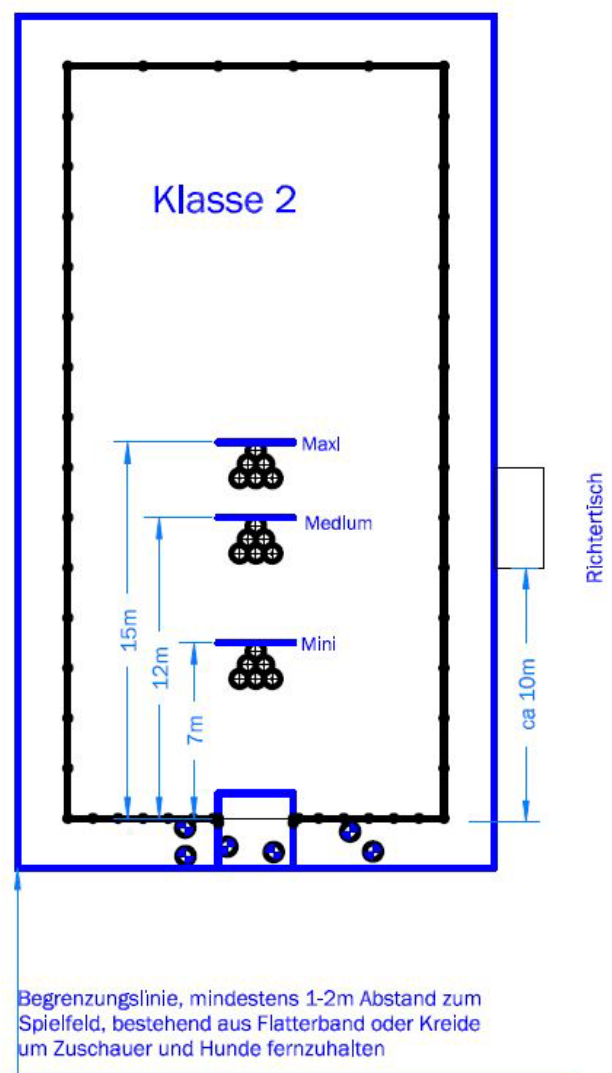
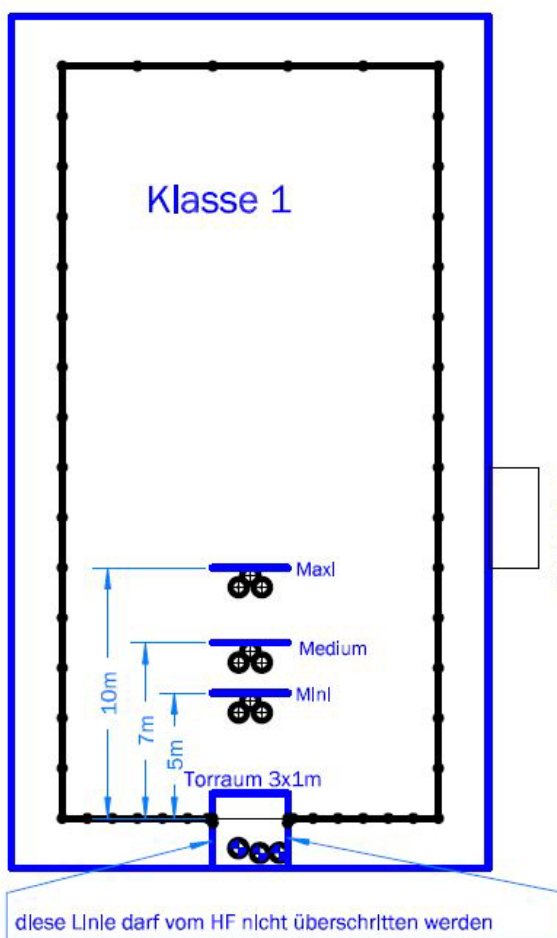
Zeichnungen Klasse 1+2

Spielfeld 30x15m

Torraum 3x1m

Tor 3m Öffnung in den "Torbanden"

oder 3x4m, hinten geschlossen, wenn genügend Platz ist





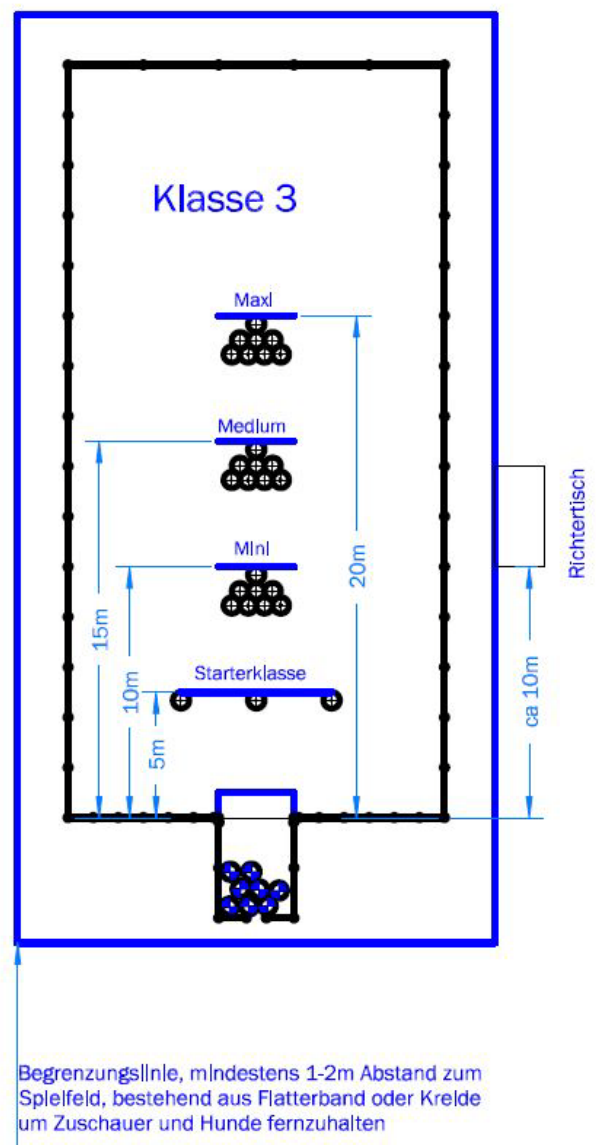
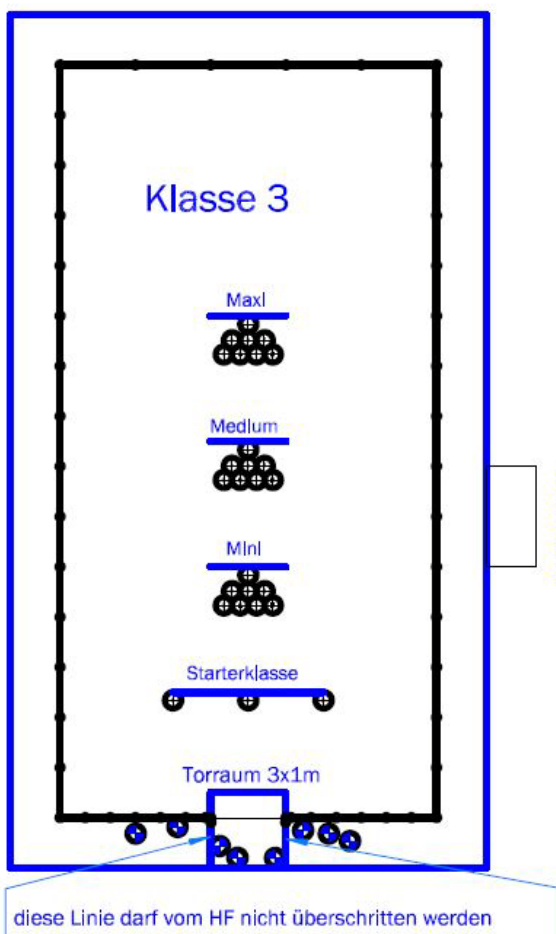
Zeichnungen Klasse 3

Spielfeld 30x15m

Torraum 3x1m

Tor 3m Öffnung in den "Torbanden"

oder 3x4m, hinten geschlossen, wenn genügend Platz ist





Das Spielfeld

- ▶ Die Abmessungen des Spielfeldes beträgt 15m x 30m.
- ▶ Sollte es, wegen örtlichen Gegebenheiten, zu Abweichungen kommen, ist dies dem Richter mindestens 2 Wochen vor Turnierbeginn mitzuteilen.
- ▶ Nur durch einen Richterentscheid kann dies abgeändert werden.
- ▶ Es wird durch 4 Banden in einer Höhe von 80-100cm begrenzt. Der Zaun muss engmaschig und gut gespannt sein.
- ▶ Es sollten sich zwischen den Pfosten keine „Taschen“ bilden.
- ▶ Wegen der Verletzungsgefahr dürfen keine großmaschigen Schafszäune eingesetzt werden.
- ▶ Es wird empfohlen bei den langen Seitenbanden ca. alle 2 Meter und bei den Torbanden jeden Meter einen Pfosten zu setzen (siehe Zeichnung)
- ▶ Im Abstand von min.1m wird eine zweite sichtbare Abgrenzungslinie gezogen, damit Zuschauer und deren Hunde von außen nicht an den Spielfeldzaun kommen.
- ▶ Hier darf auch ein Schafszäun oder Flutterband eingesetzt werden.
- ▶ Das Tor befindet sich in der Mitte der vorderen Stirnseite und ist 3m breit und mindestens 1m tief.
- ▶ Die Bälle müssen aus dem Tor herauschiebbar sein.
- ▶ Die seitlichen Torbanden müssen in diesen Fall Blickdicht sein, damit der Hund die Bälle nicht sieht.
- ▶ Direkt vor dem Tor gibt es einen 3m breiten und 1m tiefen Torraum. Im rechten Winkel zu den Torpfosten nach hinten ist eine Linie zu ziehen, welche vom HF und Hund nicht übertreten werden darf.
- ▶ Die Markierungen für den Torraum und die Torlinie sind mit Kreide oder Farbe anzubringen. Kein Flutterband!
- ▶ Wenn genügend Platz vorhanden ist, besteht auch die Möglichkeit das Tor 4 Meter tief zu gestalten, welches dann seitlich und hinten geschlossen ist.
- ▶ Hier benötigt man dann keine Blickdichten Torbanden.



- ▶ Es wird empfohlen ein Richterzelt ca. 10m vom Tor entfernt an einer der Seite zu platzieren.
- ▶ Je nach örtlichen Gegebenheiten gibt es einen separaten Ein- und Ausgang zum Spielfeld und einen möglichst von den Zuschauern und anderen Hunden abgegrenzten Wartebereich für das Team, das als nächstes dran ist.
- ▶ Der Veranstalter kann eine separate Vorbereitungsfläche zum Einspielen anbieten.
- ▶ Sie sollte nicht direkt neben dem Turnier-Spielfeld liegen, damit das Team, das gerade dran ist nicht gestört wird.
- ▶ In den Leistungsklassen 1, 2 und 3 sowie in der Klasse Beginner werden die Laufzeiten und erarbeitete Bonuspunkte sowie bei Regelwidrigkeiten erhaltene Minuspunkte zusammen gezählt, woraus sich eine errechnete Laufzeit ergibt.
- ▶ Die errechneten Laufzeiten beider Läufe werden addiert. Derjenige mit der kürzesten errechneten Zeit hat gewonnen.
- ▶ Pro Bonuspunkt erhält man eine Zeitgutschrift von -5 Sekunden.
Pro Minuspunkt erhält man +5 Sekunden, die dem Team am Ende zur Laufzeit hinzuaddiert werden.

Grundregeln

▶ **Balldreieck**

Zur Stabilisierung der Ballformation, werden an den 3 Eckpunkten jeweils 1 Ring unter den Ball gelegt. Wenn nötig können auch alle Bälle damit am Platz gehalten werden. Das heißt es müssen für alle benötigten Bälle Ringe vorhanden sein.(Ringe müssen noch definiert werden.)

▶ **Ball verlässt das Spielfeld**

Verlässt ein Ball das Spielfeld mit Hilfe eines Hundes läuft die Zeit weiter. Der Ball wird vom Helfer an der selben Stelle wieder ins Spielfeld gesetzt und hat einen Strafpunkt zur Folge.



▶ **Ballberührung - Aktiv oder Passiv**

Passive Ballberührung - Innerhalb des Torraumes ist es dem Hundeführer gestattet sich so zu positionieren, dass ein vom Hund getriebener Ball an einem oder beiden Beinen abprallt ist straffrei.

- ▶ Leichte aktive Ballberührung - beide Beine auf Erde ,leichter Schwung in den Knien,Ball ändert seine Laufrichtung ist 1 Minuspunkt
- ▶ Schwere aktive Ballberührung – Bewußte Ballberührung mit einem Bein in der Luft gibt 30 Minuspunkte.

▶ **Bandenberührungen**

Eine aktive Bandenberührung des Balles durch direkten Einfluss vom Hund ist zu bestrafen, wenn er diesen unkontrolliert gegen die Banden schiebt. Bälle die indirekt, zB. beim Anstoß in die Seitenbande rollen und diese berühren oder der Hund den Ball von der Bande holen will und ihn dabei erstmal in die Bande drückt, wird nicht bestraft. Das selbe trifft zu, wenn der Wind der Verursacher ist und der Hund die Bälle erstmal von der Bande holen muss.

▶ **Verschmutzung**

Sollte sich ein Hund auf dem Spielfeld lösen, dann ist der Lauf sofort abzubrechen. Diese Stelle muss dann unmittelbar vom Veranstalter gereinigt werden.

▶ **Hütestab**

Der Einsatz eines Hütestabes als Hilfe ist nicht gestattet.

▶ **Wind**

Weht der Wind die Bälle allein von den Ringen kann der Richter das Turnier unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen. Der Lauf in dem unterbrochen wurde kann wiederholt werden.



Die Bälle

- ▶ Der Veranstalter bietet 3 Ballgrößen an:
 - ▶ Durchmesser 30cm +/- 5cm
 - ▶ Durchmesser 45cm +/- 5cm
 - ▶ Durchmesser 65cm. +/- 5cm

- ▶ Es wird empfohlen das jeder Ball eine Belastbarkeit von mindestens 100 kg und ein AntiBurstSystem hat.
- ▶ Je Ballgröße muss der Veranstalter 2 Bälle mehr (Ersatzbälle) als durch die angemeldeten Teilnehmer erforderliche Anzahl an Bälle zur Verfügung stellen.
- ▶ Bälle werden ggf von 1 - 8 durchnummeriert .
- ▶ Die Zahl sollte 5 mal groß und dick genug mit wasserlöslichen Stiften auf den Bällen geschrieben stehen und auch auf großer Entfernung eindeutig zu erkennen sein.
- ▶ Es müssen für alle Bälle Ballringe vorhanden sein damit bei Wind ein Einsatz gewährleistet wird. Max. 8 je Ballgröße passend.
- ▶ Bei den 30er Bällen sollte der Ring nicht höher als 3 cm sein.
- ▶ Der Starter hat freie Wahl der Ballgröße aber nicht kleiner als 5cm unterhalb der Schulterhöhe seines Hundes.
- ▶ Einzig bei Hunden über 70 cm SH dürfen eigene Bälle nach Richterfreigabe benutzt werden.
- ▶ Bälle die nicht im Spiel Verwendung finden, dürfen nur außerhalb des Spielfeldes, nicht in Sichtweite der Hunde, gelagert werden.



Bonuspunkte

Bonuspunkte werden jeweils mit 5 Sekunden multipliziert :

▶ **3 Punkte**

- wenn der Hund zum 1. Ball an die Spitze des Dreieckes (Lauf 1) oder Ball Nr.1 (Lauf 2) geht, dort kurz wartet (mindestens 1 Sek.) und vorher keinen anderen Ball berührt hat.

▶ **2 Punkte**

- wenn während des Durchganges kein einziges Mal die Banden angespielt wurden

▶ **1 Punkt**

- Wenn der HF in Klasse 1+2 während des gesamten Laufes den Torraum nicht verlässt und in Klasse 3 die Torlinie während des gesamten Laufes nicht überschreitet.

Minuspunkte

Minuspunkte werden jeweils mit 5 Sekunden multipliziert :

▶ **2 Punkte**

-wenn der Ball das Spielfeld verlässt. Der Ball wird einem Helfer an gleicher Stelle wieder eingesetzt. Die Zeit läuft weiter.

▶ **2 Punkte**

-bei übermäßigem bellen des Hundes, mehr als 50% des Laufes

▶ **1 Punkte**

-je Bandenberührung .Das anspielen der Torpfosten wird nicht bestraft.

▶ **1 Punkt**

-für Verlassen des Torraumes 3x1m-dies betrifft die Leistungsklassen 1 – 3. Solange mindestens ein Fuß im Torraum steht, gibt es keinen Minuspunkt .



- ▶ Achtung: in Leistungsklasse 2 + 3 darf der Hund erst weitertreiben, wenn der HF wieder im Tor ist.
- ▶ 1 weiterer Minuspunkt wenn Hund ohne Aufforderung den Ball treibt
- ▶ 1 Punkt - für jede leichte aktive Hand- oder Beinberührung des Balles bevor dieser die Torlinie überschritten hat. Bei Beinberührung müssen beide Füße auf der Erde stehen.
- ▶ 30 Punkte
- ▶ - schwere aktive Beinberührung, wenn ein Bein in der Luft ist und bewusst den Ball wegtritt (wegen erhöhter Verletzungsgefahr des Hundes)
- ▶ 30 Punkte
- wenn ein falscher Ball in das Tor rollt.

Disqualifikationen

- ▶ Der Hund bringt den Ball zum Platzen
- ▶ Der Hund verlässt das Spielfeld
- ▶ Der Hund löst sich auf dem Spielfeld
- ▶ Der Hundeführer übt massiv physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus
- ▶ Das Zeitlimit wird überschritten
- ▶ Diskussion oder anfechten einer Entscheidung des Schiedsrichters
- ▶ Hundeführer hat Spielzeug oder Futter mit auf dem Spielfeld



Klasse "Beginner"

- ▶ In der Starterklasse gibt es 2 Läufe in denen Aufgaben vorgegeben und die Zeit dabei gemessen wird.
- ▶ **Lauf 1:** Drei Bälle liegen 5 m Maxi, 4m Midi, 3m Mini, vor dem Tor im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.
- ▶ Der Hund startet aus dem Tor und verharrt (mindestens 1 Sek.) hinter einen Ball den der HF selbst bestimmen kann. Auf Kommando schiebt der Hund den Ball ins Tor.
- ▶ Es ist dem HF erlaubt aus dem Tor zu gehen.
- ▶ Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt, und endet, wenn alle Bälle im Tor sind und der Hund im Torraum verharrt. (Sitz, Platz oder Steh) HF befindet sich im Tor oder Torraum.
- ▶ **Lauf 2:**
- ▶ Drei Bälle liegen 5 m vor dem Tor im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.
- ▶ Der Hund startet aus dem Tor und wird hinter Ball 1 und 2 durch geschickt um hinter Ball 3 zu verharren (mindestens 1 Sek.).
- ▶ Auf Befehl vom HF wird der Hund zurück zu Ball 2 geschickt, wo er wieder verharren muss (mindestens 1 Sek.) um dann auf einen weiteren Befehl hin den Ball 2 ins Tor zu schieben.

- ▶ Es ist dem HF erlaubt aus dem Tor zu gehen.
- ▶ Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt, und endet, wenn alle Bälle im Tor sind und der Hund im Torraum verharrt. (Sitz, Platz oder Steh) HF befindet sich im Tor oder Torraum.

"Beginner" Bonuspunkte

- ▶ **2 Bonuspunkte** -
-wenn der Hund keinen falschen Ball vom Ring rollt
- ▶ **1 Bonuspunkt**
- wenn der HF die gesamte Zeit pro Lauf den Torraum nicht verlässt

"Beginner" Minuspunkte

1 Minuspunkt gibt es wenn:

- ▶ der HF den Hund willentlich berührt um ihn z.B. ordentlich zu platzieren
- ▶ der HF den Ball willentlich berührt



- ▶ der Hund einen Ball vor dem Kommando vom Ring schiebt
- ▶ der Ball durch Berührung des Hundes vom Ring fällt
- ▶ im Lauf 2 den falschen Ball vom Ring schiebt (Zeit läuft weiter - der Hund muss gestoppt und zum richtigen Ball 2 geschickt werden)
- ▶

"Beginner" Disqualifikationen

Disqualifikation:

- ▶ Wie in den Leistungsklassen 1-3.



Deutsche Meisterschaft Treibball-Deutschland

Zweck, Zeitpunkt und Durchführung

Die Treibball Deutschland DM ist die Spitzenveranstaltung im jeweiligen Sportjahr und wird nach der jeweils gültigen Prüfungsordnung ausgetragen. Sie dient der Ermittlung der Deutschen Meister in den Leistungsklassen 1- 3.

Die DM Treibball Deutschland findet im November/Dezember des Sportjahres statt.

Teilnehmerzahl/Qualifikationen/Startplatzvergabe

Die Höchstteilnehmerzahl wird auf 30 Teams festgesetzt

Qualifikationen

Es werden nur Ergebnisse von Treibball Deutschland Turnieren anerkannt, die in der Leistungskarte eingetragen sind.

Punkte:

- 1 Platz > 3 Punkte
- 2 Platz > 2 Punkte
- 3 Platz > 1 Punkt

Die 3 -5 Punkthöchste Teams werden zur DM eingeladen

Qualifikationszeitraum

Der Qualifikationszeitraum ist festgelegt auf das erste Turnier nach der DM und endet im Oktober des jeweiligen Jahres.

Startplatzvergabe

Meldeberechtigt sind:
Klasse 1 ,2 und Klasse 3

Meldeverfahren und Meldeschluss

Die Einladung der Teilnehmer erfolgt durch den Verein Treibball-Deutschland
Ende Oktober

Durchführung, Abwicklung der Wettkämpfe

Die Deutsche Meisterschaft wird an 1 Tag durchgeführt.
Der Wettkampf findet am Samstag oder Sonntag statt.