



Treibball-Deutschland
Regelwerk
04/2018



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	5
▶ Distanzen	5
▶ Zeichnungen	6
▶ Spielfeld	8
▶ Grundregeln	9
▶ Bälle	12
▶ Disqualifikation	13
▶ Klasse "Beginner"	14
▶ Bewertungen	18
▶ Minuspunkte Übersicht	22
▶ Auf-, und - Abstiegsregelung	23
▶ Aufgaben des Richters	24
▶ Aufgaben des Veranstalters	25
▶ Meisterschaft Treibball-Deutschland	27



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.
- ▶ Läufige Hündinnen dürfen nur nach allen Wertungsläufen den Platz betreten und starten.

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 verharret dort für ca. 1 Sek *hinter* dem Ball (*links, Mitte oder rechts aber nicht neben den Ball*). Der Unterlegring bildet die Grenze welche nicht unterschritten werden darf.
- ▶ Danach gibt der HF das Kommando die Bälle zu schieben. Der Hund muss in aufsteigender Reihenfolge die nummerierten Bälle ins Tor befördern. Der Ball zählt als geschoben wenn er sich vom Ring auf den Boden bewegt hat.



- ▶ Die Zeitnahme endet, wenn alle Bälle und der HF sich im Tor befinden und der Hund *im Torraum* (LK1 und LK2) oder *hinter der Torlinie* (nur LK3) sitzt oder liegt.
- ▶ Der HF darf das Tor nicht verlassen. Bei Verlassen des Tores muss der HF in den LK 2+3 erst wieder im Tor sein bevor der Hund den nächsten Ball schiebt.
- ▶ 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 2 Wochen vor dem Turnier online bekannt gegeben.
 - Der Mindestabstand vom Ball zu Ball entspricht den Durchmesser des einzusetzenden Balles.
 - Der Mindestabstand vom Ball zur Bande entspricht den Durchmesser des einzusetzenden Balles.
 - Der Maximalabstand von allen Bällen zur Torlinie entspricht den Vorgaben von LK1 bis LK3 in Abhängigkeit der Gruppen.
- ▶ 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 30-45 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. Eine gemeinsame Wertung aller 3 Gruppen ist auch möglich. Diese Entscheidung trifft allein der Richter

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



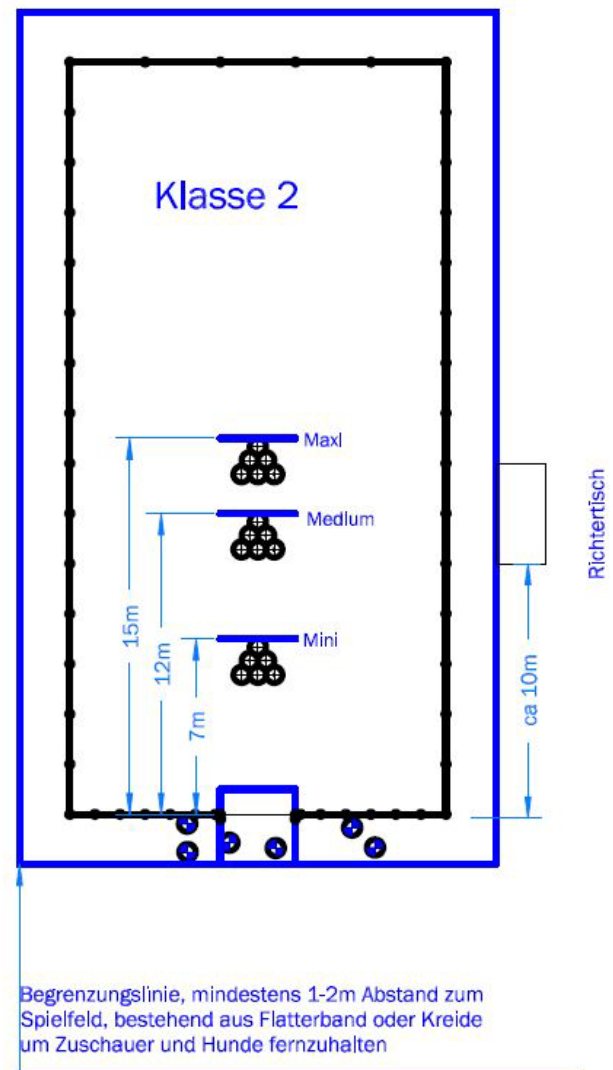
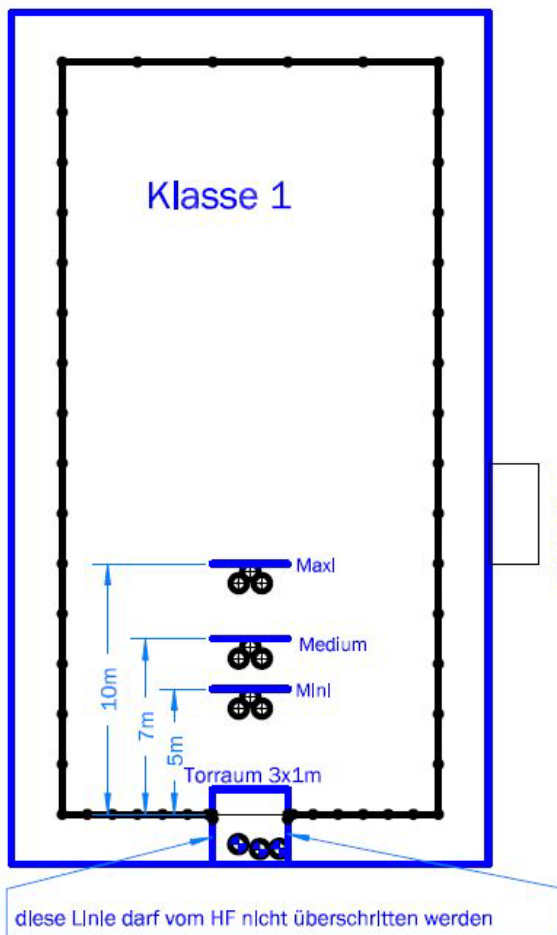
Zeichnungen Klasse 1+2

Spielfeld 30x15m

Torraum 3x1m

Tor 3m Öffnung in den "Torbanden"

oder 3x4m, hinten geschlossen, wenn genügend Platz ist





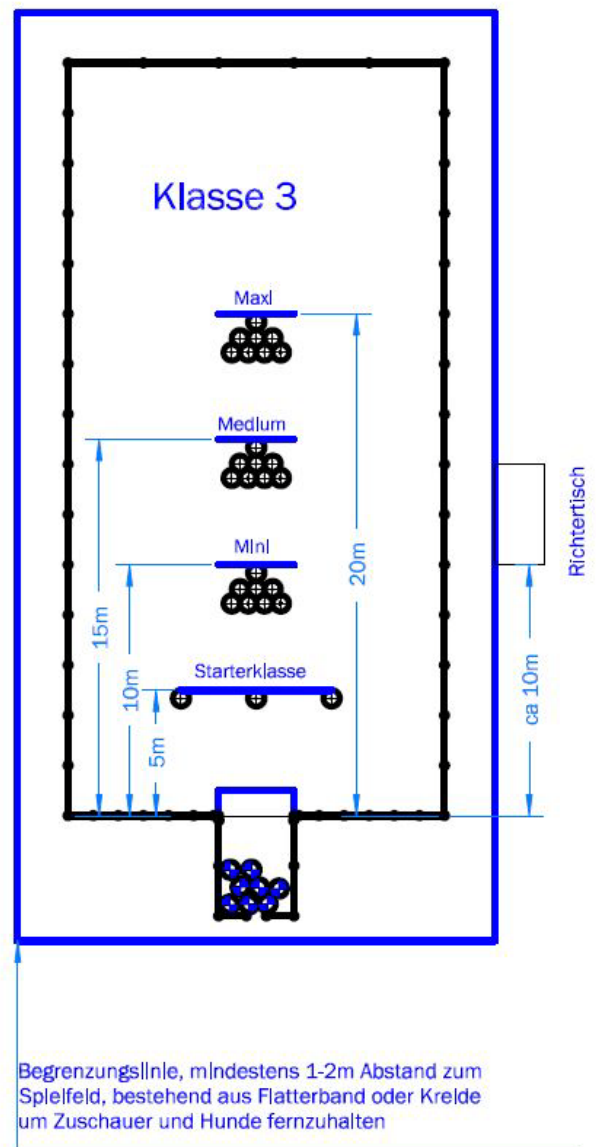
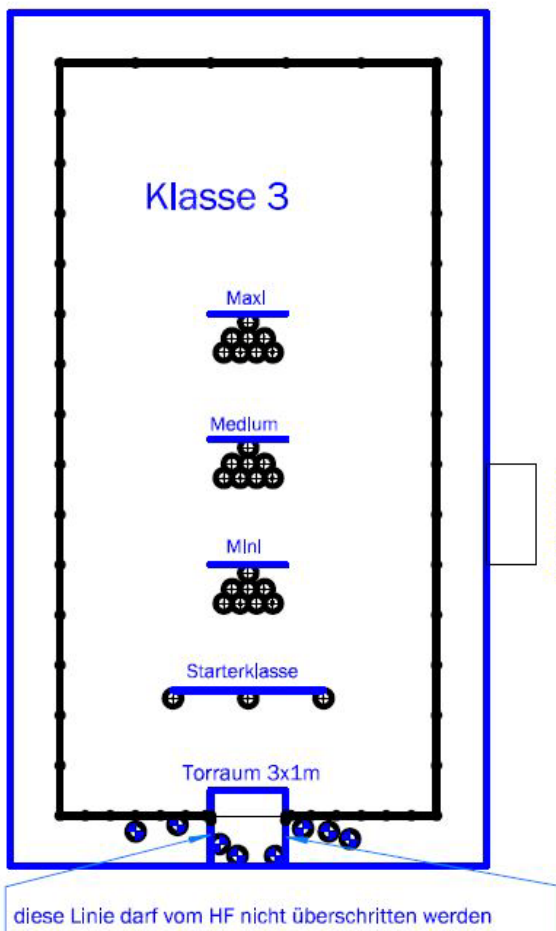
Zeichnungen Klasse 3

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. Das Spielfeld sollte eben und wenn möglich ohne Gefälle sein. Wenn ein leichtes Gefälle vorhanden sein sollte, dann muss das Spielfeld vom Tor zur Formation der Bälle abfallend sein und das Tor muss hinten offen sein, damit die Bälle seitlich weggeschoben werden können. Das Gefälle darf auf 10m nicht mehr wie 15 – 20cm sein. Dies ist dem Richter mitzuteilen und kann nur vom Richter freigegeben werden.

- ▶ Der Boden des Spielfeldes ist ein Rasen mit einer Halm Höhe von max. 5cm. Ein geebener Sandboden oder Lederflocken als Belag (zB. in einer Reithalle) ist auch möglich.
- ▶ 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.2m 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 0,5m 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 Flatterband!
- ▶ 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.

Grundregeln

▶ **Bälle und Ringe**

- ▶ Jeder Ball liegt im Turnier auf einen Ring. Maximal 8 Stück je Ballgröße werden benötigt. (+ je 2 Ersatzbälle).

- Der Durchmesser der Ringe muss in Abhängigkeit der Höhe der Ringe so gewählt werden, dass die Bälle nicht auf den Ringen, sondern am Boden liegen.

Bei 45-65cm Bällen ist eine Höhe der Ringe von 6-7cm einzuhalten, bei den 30cm Bällen darf der Ring nicht höher als 3cm sein.

▶ **Ball verlässt das Spielfeld**



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

▶ **Ballberührung des HF- aktiv oder passiv** – in LK1, LK2 und LK3

- Passive Ballberührung – kein MP
 - Innerhalb des Torraumes ist es dem HF gestattet sich so zu positionieren, dass ein vom Hund getriebener Ball an einem oder beiden Beinen abprallt.
 - Das Berühren der Bälle mit den Händen hinter der Torlinie um diese nach hinten zu schieben, solange der Ball mindestens die Hälfte seines Durchmessers die Torlinie überschritten hat, ist erlaubt.
 - Durch aufkommenden Wind heraus rollende Bälle können nach hinten geschoben werden, selbst wenn diese die Torlinie komplett überschritten haben und sich im Torraum befinden.
 - Rollen, wegen aufkommenden Wind, Bälle auf das Spielfeld, werden diese ignoriert. Hier kann der WR das Spiel abbrechen und der Lauf wird wiederholt.
- Leichte aktive Ballberührung –
 - 1 MP je Vorfall in LK1
 - 2 MP je Vorfall in LK2
 - 3 MP je Vorfall in LK3
 - Innerhalb des Torraumes - beide Beine sind am Boden, leichter Schwung in den Knien, der Ball ändert seine Laufrichtung zB. in Richtung Tor.
 - Der Ball wird im Torraum mit der Hand berührt um diesen zu stoppen oder zu lenken.
- Außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper gestoppt egal ob passiv oder leicht aktiv.
 - 1 MP je Vorfall in der LK1
 - 3 MP je Vorfall in der LK2
 - 5 MP je Vorfall in der LK3



- Schwere aktive Ballberührung – Bewusste Ballberührung mit einem Bein in der Luft, das heißt der Ball wird regelwidrig mit den Fuß weggetreten und könnte dabei den Hund verletzen.
 - 20 MP in LK1 je Vorfall
 - 40 MP in LK2 je Vorfall
 - 60 MP in LK3 je Vorfall

▶ **Bandenberührung –**

- 1 MP je Vorfall in LK1
 - 2 MP je Vorfall in LK2
 - 3 MP je Vorfall in LK3
- Eine aktive Bandenberührung des Balles durch direkten Einfluss vom Hund wird mit MP belegt, 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.
 - Wenn der Wind der Verursacher ist und der Hund die Bälle erstmal von der Bande holen muss, wird *nicht* bestraft.
 - Liegt der Ball an der Bande, warum auch immer, muss der Hund nach spätestens 5m den Ball von der Bande getrennt haben, sonst wird dies mit entsprechenden MP bestraft.
 - Das Anspielen der Torpfosten wird nicht bestraft.

▶ **Bellen des Hundes**

Der Hund darf nicht mehr als ca.50% des Laufes bellen.

▶ **Verschmutzung**

Sollte sich ein Hund auf dem Spielfeld lösen, dann ist der Lauf sofort abubrechen. Diese Stelle muss dann unmittelbar vom Veranstalter gereinigt werden. Das Team ist für diesen Lauf disqualifiziert.

▶ **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 65cm +/- 5cm
- Durchmesser 45cm +/- 5cm
- Durchmesser 30cm +/- 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 von 1 - 8 durchnummeriert .
- ▶ Die Zahlen sollten 5 mal groß und dick genug mit wasserlöslichen Stiften auf den Bällen geschrieben stehen und auch auf großer Entfernung eindeutig zu erkennen sein. Bei dunklen Bällen muß weißer Eddingstift verwendet werden.
- ▶ Es müssen für alle Bälle Ballringe vorhanden sein . 8 Stück je Ballgröße passend.
 - Für 65er Bälle - 6-7 cm Höhe
 - Für 45er Bälle - 4-6 cm Höhe
 - Für 30er Bälle - 3-4 cm Höhe
- ▶ 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 Sicht des aktiven Hundes, gelagert werden.

Fehler

Fehler die zu Beginn des Laufes passieren, führen zu einer Wiederholung. ZB. falsche Anzahl der Bälle oder falsche Entfernung zum Tor. Ebenso wenn die Zeitnahme nicht korrekt verlief.

Disqualifikationen

- ▶ Der Hund bring 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
- ▶ Der Hundeführer verlässt das Tor (Tor hinten offen) und läuft hinter den seitlichen Torbanden um seinen Hund zu helfen.
- ▶ Der Hundeführer hat einen Ball anders positioniert.
- ▶ Das Team in der B-Note eines Laufes ein Minus Stand erreicht.



Beginner - Klasse

- ▶ In der Beginner - Klasse gibt es 2 Läufe in denen Aufgaben vorgegeben und die Zeit dabei gemessen wird. Für die Erfüllung der Aufgaben erhält man wie in den LK1-3 BP. Der Start erfolgt wie in der Lk1-3. Der HF darf mehrfach den Hund per Hand oder Rufzeichen animieren und korrigieren. Die Bewertung der Läufe erfolgt Gruppenunabhängig, dh. alle Hunde, egal welcher Größenklasse sie zugeordnet sind, werden gleich bewertet.

- ▶ **Lauf 1**
 - Drei Bälle liegen
 - 5m in der Gruppe Maxi vor dem Tor
 - 4m in der Gruppe Medi vor dem Tor
 - 3m in der Gruppe Mini vor dem Tor
 - im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.

 - Der Hund startet aus dem Tor und positioniert sich hinter einen Ball (siehe Skizze).

 - Auf Kommando schiebt der Hund den Ball ins Tor.

 - Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt.

 - Die Zeit endet, wenn alle Bälle im Tor sind (die Bälle haben die Torlinie überschritten) und der Hund im Torraum verharrt in Sitz oder Platz . Der HF befindet sich dabei im Tor oder Torraum.



▶ Lauf 2

- Drei Bälle liegen
 - 5 m in der Gruppe Maxi vor dem Tor
 - 4m in der Gruppe Medi vor dem Tor
 - 3m in der Gruppe Mini vor dem Tor
 - im Abstand von 3m zueinander auf Ringen.
 - vom HF aus - Links Ball Nr.1
 - vom HF aus - Mitte Ball Nr.2
 - vom HF aus - Rechts Ball Nr.3
- Der Hund startet aus dem Tor und wird hinter Ball Nr.1 und Nr.2 durch geschickt um hinter Ball Nr.3 mindestens 1 Sekunde zu verharren (siehe Skizze).
- Auf Befehl vom HF wird der Hund zurück zu Ball Nr.2 geschickt, wo er wieder mindestens 1 Sek. verharren muss (siehe Skizze).
- Der Hund schiebt auf einen Befehl vom HF den Ball Nr.2 ins Tor.
- Die Zeit beginnt, wenn der Hund das Tor verlässt.
- Die Zeit endet, wenn Ball Nr.2 im Tor ist (der Ball hat die Torlinie überschritten) und der Hund im Torraum verharrt in Sitz oder Platz. Der HF befindet sich dabei im Tor oder Torraum.

"Beginner" Bewertungspunkte

▶ Lauf 1

- Der Hund läuft zum Ball



- 1 BP
- Der Hund positioniert sich hinter einen Ball und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom Richter ab.
 - 1 BP
- Nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball, vor dem er sich positioniert hat, in das Tor.
 - 3 BP
 - Wenn dann der ausgewählte Ball nicht geschoben wird, sondern ein Anderer, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum ursprünglich ausgewählten Ball geschickt wird.
- Der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF.
 - 2 BP
 - Schieben beginnt sobald der Ball vom Ring gefallen ist und den Boden berührt.
- Danach wird der Hund zum nächsten Ball geschickt, diesen Ball darf der Hund ohne abzuwarten in das Tor schieben.
 - 3 BP je Ball (2x)
- Der HF verlässt nicht den Torraum.
 - 6 BP (2 BP je Ball)
- Der HF berührt den Hund nicht willentlich, um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren.
 - 3 BP
- Der HF hat kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendet, egal wo.
(Erklärung siehe oben)
 - 5 BP

► Lauf 2



- Der Hund läuft zum Ball Nr.1 über Ball Nr.2 nach Ball Nr.3.
 - 3 BP
- Der Hund positioniert sich hinter den Ball und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom Richter ab.
 - 1 BP
- Der HF schickt den Hund zum Ball Nr.2.
 - 1 BP
- Der Hund positioniert sich hinter den Ball Nr.2 und wartet mindestens eine Sekunde.
 - 1 BP
- Der HF wartet das Handzeichen vom Richter ab.
 - 1 BP
- Nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball Nr.2 in das Tor.
 - 3 BP
- Der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF.
 - 4 BP
 - Schieben beginnt sobald der Ball vom Ring gefallen ist und den Boden berührt.
 - Wenn der falsche Ball geschoben wird, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum richtigen Ball 2 geschickt wird. Der BP entfällt.
- Der Hund schiebt keinen falschen Ball nach dem Kommando vom HF.
 - 2 BP
 - Wenn der falsche Ball geschoben wird, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum richtigen Ball 2 geschickt wird. Der BP entfällt.
- Der Hund schiebt keinen falschen Ball in das Tor.



- 2 BP
- Der HF verlässt nicht den Torraum.
 - 5 BP
- Der HF den Hund nicht willentlich berührt um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren.
 - 3 BP
- Der HF kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ anwendete, egal wo.
(Erklärung siehe oben)
 - 5 BP



"Beginner" Disqualifikationen

Disqualifikation:

- ▶ Wie in den Leistungsklassen 1-3.

Bewertung in den LK1-3 und der Beginner - Klasse

- ▶ Die Bewertung ist zweigeteilt und wird aufgesplittet in eine A-Note und einer B-Note. Die Bewertungspunkte der A- und B- Note werden zusammengezählt. Sieger ist das Team, welche die meisten Punkte erhalten hat.
- ▶ Sollte es in der Gesamtwertung ein Punktegleichstand geben, ist wie folgt zu verfahren:
 - Danach gewinnt der, der die bessere B-Note im Lauf 2 hat.
 - Danach gewinnt der, der die bessere B- Note im Lauf 1 hat.
 - Es gewinnt der, der die bessere Gesamt A-Note hat.



Die A-Note = Zeitabhängig

- ▶ Folgende Punkte können in der A-Note erreicht werden, unabhängig wie viele Teilnehmer in der jeweiligen Gruppe starten.

Platzierung nach der Zeit	Bewertungspunkte
1	20
2	15
3	11
4	8
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
...	0

Die B-Note = die Summe aller Bewertungspunkte bei Erfüllung der jeweiligen Aufgaben abzüglich der Minuspunkte.

- ▶ Folgende Punkte können in der B-Note maximal erreicht werden:
 - in Beginner Lauf1+2 = 60 BP
 - in Lauf1 = 28 BP
 - in Lauf2 = 32 BP



- in LK1 Lauf1+2 = 91 BP
 - in Lauf1 = 44 BP
 - in Lauf2 = 47 BP

- in LK2 Lauf1+2 = 148 BP
 - in Lauf1 = 68 BP
 - in Lauf2 = 80 BP

- in LK3 Lauf1+2 = 208 BP
 - in Lauf1 = 92 BP
 - in Lauf2 = 116 BP



Übersicht der Bewertungspunkte in der Beginner - Klasse

Abfragen auf dem Richterblatt für die Beginner mit Beispiel der Berechnung

Maximale BP pro Lauf	28			32		
Minuspunkte (MP) in Beginner	Abzug					
	MP	Anzahl Fehler	Summe	MP	Anzahl Fehler	Summe
Beschreibung	Lauf 1	Lauf 1	Lauf 1	Lauf 2	Lauf 2	Lauf 2
der Hund läuft nicht selbständig zum Ball, je Vorfall in Lauf1	1		0			
der Hund läuft nicht selbständig zum Ball Nr.1 über Ball Nr.2 nach Ball Nr.3 in Lauf2				3		0
der Hund läuft nicht selbständig zum Ball Nr.2				1		0
der Hund positioniert sich nicht selbständig hinter den Ball und wartet mindestens eine Sekunde	3	1	3			
der Hund positioniert sich nicht selbständig hinter den Ball 2+3 und wartet mindestens eine Sekunde, je Vorfall in Lauf2				3	1	3
der Hund schiebt den Ball vor dem 1.Kommando vom HF, je Vorfall	2		0	2		0
der HF wartet nicht das Handzeichen vom LR ab, je Vorfall	2		0	2		0
der HF verlässt den Torraum, je Vorfall	1	1	1	1	1	1
der HF hat Ballkontakt, egal wo, je Vorfall	1	2	2	1		0
der HF hat den Hund willentlich berührt um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren, je Vorfall	1		0	1		0
der Hund schiebt einen falschen Ball nach dem Kommando vom HF, je Vorfall				2		0
der Hund schiebt einen falschen Ball in das Tor, je Vorfall				2		0
Summe der Minuspunkte:	6			4		
Maximale Bonuspunkte pro Lauf minus Summe Minuspunkte =Punkte B-Note je Lauf =	22			28		
Summe beider Läufe = Gesamt Punkte B-Note				50		



Übersicht der Minuspunkte in den Leistungsklassen 1 bis 3

Beschreibung der Fehler	Minuspunkte = MP	Leistungsklasse 1		Leistungsklasse 2		Leistungsklasse 3	
		Lauf1	Lauf2	Lauf1	Lauf2	Lauf1	Lauf2
kein fehlerfreier Lauf	MP	10	10	10	10	10	10
Ball Nr.1 - es wurden die komplexen Vorgaben nicht erreicht	MP	8	8	8	8	8	8
Bandenberührung, je Vorfall	MP	1	1	2	2	3	3
HF überschreitet die Torlinie, je Vorfall	MP					3	3
HF verlässt den Torraum, je Vorfall	MP	1	1	2	2	4	4
HF verlässt den Torraum, Hund schiebt ohne Aufforderung wenn HF in LK2 noch nicht im Torraum ist bzw. in LK3 nicht hinter der Torlinie ist, je Vorfall	MP			1	1	2	2
>50% Bellen je Lauf	MP	2	2	2	2	2	2
findet eine leichte aktive Hand- oder Beinberührung des Balles statt, bevor dieser die Torlinie überschritten hat, je Vorfall	MP	1	1	2	2	3	3
außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper leicht aktiv gestoppt, je Vorfall	MP	1	1	3	3	5	5
außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF passiv mit dem Körper gestoppt, je Vorfall	MP					5	5
wird der Hund vom HF während des Laufes berührt, je Vorfall	MP	1	1	2	2	3	3
liegt im Lauf 2 (variable Formation) der in der richtigen Reihenfolge zu schiebende Ball nicht auf dem Ring, je Ball	MP		1		2		3
Ball verlässt das Spielfeld, je Ball	MP	10	10	20	20	30	30
schwere aktive Berührung je Vorfall	MP	20	20	40	40	60	60
Falsche Reihenfolge der Bälle	MP	20	20	40	40	60	60



Aufstiegsregelung

Das Team, was zum ersten Mal startet, beginnt in der Regel in der Beginner-Klasse. Der HF hat aber auch die Möglichkeit gleich die LK1 zu wählen. Eine freiwillige Zurückstufung ist nicht mehr möglich. In allen nachkommenden LK muss das Team sich qualifizieren. Es zählen nur die Bewertungspunkte der B-Note.

- ▶ von Beginner in Leistungsklasse 1
 - 50 Bewertungspunkte
- ▶ von Leistungsklasse 1 in Leistungsklasse 2
 - 62 Bewertungspunkte
- ▶ von Leistungsklasse 2 in Leistungsklasse 3
 - 108 Bewertungspunkte

Ein Aufstieg beginnt erst im folgenden Turnierjahr. Während des laufenden Turnierjahres ist ein Aufstieg wegen der Qualifizierung zu den höheren Meisterschaften nicht möglich.

Abstiegsregelung

- ▶ Sobald der Hund je nach Rasse zwischen 8 und 10 Jahre alt ist, kann das Team freiwillig in die nächst tiefere LK sich einstufen lassen. Dies geht nur nach Rücksprache mit den Richter und muss in der Turnierkarte festgehalten werden. Ein nochmaliger Aufstieg ist dann nicht mehr möglich.
- ▶ Ein zwingender Abstieg erfolgt in die nächst tiefere LK, wenn das Team im laufenden Turnierjahr folgende Bewertungspunkte je nach LK nicht erreicht
 - 80 Bewertungspunkte in LK2 – Abstieg in LK1
 - 125P Bewertungspunkte in LK3 – Abstieg in LK2



Aufgaben des Richters

- ▶ Der Richter überwacht den korrekten Ablauf des Turniers und greift regulierend ein
- ▶ Der Richter kontrolliert die Größen des Spielfeldes und die Maße des Tores und gibt diese frei
- ▶ Der Richter kontrolliert die Markierungspunkte für die Abstände zum Tor in Abhängigkeit der jeweiligen LK und größenabhängigen Gruppe
- ▶ Der Richter kontrolliert den korrekten Aufbau der Banden
- ▶ Der Richter überprüft den ordnungsgemäßen Zustand der Bälle
- ▶ Der Richter überprüft den ordnungsgemäßen Aufbau der Formationen in Abhängigkeit der LK und Gruppe
- ▶ Der Richter kontrolliert sporadisch die Größe der teilnehmenden Hunde. Teams die das erste Mal starten, müssen auf jeden Fall kontrolliert werden, die Größe des Hundes wird ermittelt und die Daten werden in die Turnierkarte eingetragen und vom Richter gegengezeichnet.
- ▶ Der Richter bestimmt den Aufbau der Formation im Lauf 2 und achtet darauf das die Aufgabenstellung je LK nicht zu Anspruchsvoll ist. Die Freigabe von 3 Vorschlägen je LK ist spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn bekannt zu geben. Am Tag des Turniers wird je LK eine Formation der jeweils 3 Vorschlägen öffentlich gezogen und bekannt gegeben.
- ▶ Der Richter ist für die Bewertung der Teams verantwortlich, er kann diesbezüglich aber auch bestimmte Aufgaben den Helfern übertragen (zB. die Datenerfassung für das Überschreiten der Torlinie oder Torraumes und die Zeitaufnahme), die restliche Bewertung übernimmt ausschließlich der Richter. Die ermittelten Daten werden auf ein Richterblatt je Team eingetragen. Diese Daten werden dann zeitnah in ein Turnier-Programm am PC eingeben, welches zur Gewinnermittlung dient.



- ▶ Der Richter kann jederzeit das Turnier unterbrechen, verschieben oder ganz absagen, wenn die Wetterbedingungen einen ordnungsgemäßen Ablauf nicht mehr garantieren.
- ▶ Der Richter unterschreibt die Turnierkarten und Urkunden

Aufgaben des Veranstalters, welche den reibungslosen Ablauf des Turniers gewährleisten soll.

- ▶ Mindestens 3 Wochen vor Turnierbeginn werden dem LR jeweils 3 Vorschläge der Formation je LK für Lauf2 mitgeteilt, welcher innerhalb von einer Woche diese freigeben, gegebenenfalls korrigieren muss.
- ▶ Die freigegebenen Formationen sind spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn jedem Teilnehmer online zur Verfügung zu stellen.
- ▶ Spätestens 1 Tag vor Turnierbeginn ist der Turnierplatz aufzubauen, die Abstandsmarkierungen zu setzen (am Boden und an den Banden), die Bälle aufzupumpen (auf die Größe achten), die Nummerierungen der Bälle vorzunehmen und die erforderliche Technik zu überprüfen.
 - Es ist darauf zu achten
 - dass der Einspielplatz sich nicht in der Nähe des Turnierplatzes befindet.
 - dass um den Turnierplatz eine zusätzliche Absperrung aufzubauen ist – mindestens 2m von den Banden entfernt.
 - dass vor dem Turnierplatz ein Aufenthaltsbereich für den nächsten Starter bereitgestellt werden muss.
 - dass der Rasen gemäht wird.
- ▶ Folgende Helfer sind dem Richter zur Verfügung zu stellen
 - 2-3 Balljungen/ - Mädchen, welche zuständig sind für den zügigen und korrekten Aufbau der Bälle und deren Formationen in Abhängigkeit der LK und Gruppen.



- Hier ist es sinnvoll diesen Helfern entsprechende Info-Blätter auszuhändigen
 - Des Weiteren können diese dem Richter behilflich sein die Anzahl der Übertritte der Torlinie/Torraum vom HF aufzulisten und die korrekte Position des Hundes und HF Leistungsklassen bezogen am Ende des Laufes festzustellen.
 - 2 Zeitnehmer
 - 1 Sekretär welcher zuständig ist für
 - die Datenerfassung der Teams in das entsprechende Turnierprogramm.
 - dies erfolgt spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn
 - Bereitstellung der
 - Richterblätter
 - Info Blätter für alle Helfer
 - Starterlisten für die Helfer, Teilnehmer und Aushänge
 - sowie Ausdruck aller Formationsvorschläge für den Lauf 2 für den Aushang
 - dies erfolgt spätestens 1 Tage vor Turnierbeginn
 - die Bewertungspunkte der Teams zeitnah in das entsprechende Turnierprogramm eingeben, und die Entsprechenden Daten auswerten.
 - Urkunden und Turnierkarten ausfüllen und drucken.
- ▶ Optional einen Moderator zur Verfügung stellen.
- Der Moderator gibt zeitnah die Bewertungspunkte bekannt und ruft rechtzeitig das nächste Team zum Start auf.



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

Zur Kreismeisterschaft qualifizieren sich die 5 Besten je Leistungsklasse je Gruppe, oder ein mix mit maximal 15 Teilnehmer je LK, ermittelt aus allen Vereinsmeisterschaften.

- bei Punktegleichstand in der Gesamtwertung qualifiziert sich dann das Team
 - welches die bessere B-Note im Lauf 2 hat.
 - welches die bessere B- Note im Lauf 1 hat.
 - welches die bessere Gesamt A-Note hat.

Qualifikationen

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

Die Platzierung und die Höhe der Bewertungspunkte von beiden Läufen je Turnier wird in die Turnierkarte eingetragen -getrennt in A- und B-Note, und wird dem Verein "Treibball-Deutschland" gemeldet. Gewertet werden nur die Teams, die Lauf1 und Lauf2 erfolgreich absolvierten (keine Disqualifikation) Die Leistungen sind dann Online auf der Seite "treibball-deutschland.de" einsehbar.

Qualifikationszeitraum

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

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.

Mit Inkrafttreten dieses Regelwerks verlieren alle Vorherigen Regelwerke ihre Gültigkeit.