

2. Elemente des Dummytrainings

2.1. Mark

Mark: Aufgabe

Der Hund sieht, wie das Dummy fliegt. Meist wird es mit einem Geräusch (Schuss oder Entenlaut) verknüpft. Anschliessend wir der Hund geschickt und sollte auf direktem Weg zum Dummy laufen und es auf direktem Weg dem Hundeführer zurückbringen.

Es kann auch sein, dass nur ein Teil der Flugbahn sichtbar ist, wenn z.B. das Dummy hinter Bäume, Gebüsche oder Geländekuppen geworfen wird. Weiter können auch Hindernisse wie z.B. Baumstämme, Bäche oder Zäune vorhanden sein, welche überwunden werden müssen ohne auszuweichen.

Mark: Kommando

«bring», «get it», «apporte»

Doppelmark

Es werden nacheinander zwei Dummies geworfen. Es wird vorgegeben, welches Dummy der Hund zuerst holen muss. Der Hund muss dieses Dummy wie bei einem einzelnen Mark zuerst dem Hundeführer zurückbringen und darf erst danach das zweite Dummy holen.

Diese Übung kann auch mit zwei Hunden gemacht werden, wobei jeder Hund einen Dummy holt.

2.1.1. Memory

Memory: Aufgabe

Mit einem Memory bezeichnet man ein Mark, das nicht direkt nach dem Werfen ausgearbeitet wird. Entsprechend muss der Hund die Fallstelle in Erinnerung behalten bis das entsprechende Dummy geholt werden darf.

Memory: Kommando

Bei Doppelmark: «bring», «get it», «apporte»

Sonst: «voran», «ahead»

2.2. Blind

Blind: Aufgabe

Der Hund weiss nicht, wo das Dummy liegt. Der Hundeführer schickt den Hund mit einer Richtungsangabe in die gewünschte Richtung. Der Hund sollte nun in genau dieser Richtung solange voran laufen, bis er entweder den Duft des Dummies in der Nase hat oder der Hundeführer einen Suchpfiff gibt. Sobald der Hund das Dummy gefunden hat, bringt er es auf direktem Weg zurück. Häufig gibt es als Hilfe Sichthilfen (z.B. Bäume, Büsche oder Pfähle).

Blind: Kommando

«voran», «ahead»

Mit der Hand wird die Richtung vorgegeben. Ob linke oder rechte Hand und ob neben oder über dem Kopf des Hundes ist Geschmackssache.

2.3. Verlorenensuche

Verlorenensuche: Aufgabe

In einem bestimmten Gebiet (z.B. Wald oder Wiese mit hohem Gras) sind Dummies ausgelegt worden. Weder Hund noch Hundeführer weiss, wo sie genau liegen. Der Hund sucht nun selbstständig. Es ist kein System nötig. Falls der Hund einen Dummy findet, muss er diesen sofort dem Hundeführer bringen.

Verlorenensuche: Kommando

«such», «search»

2.4. Line

Line: Aufgabe

Mehrere Hundeteams stellen sich nebeneinander in einer Linie auf. In langen Schritten bewegt sich die Linie nun vorwärts. Die Hunde sollten neben dem Bein im Fuß sein, wobei der Blick geradeaus gerichtet ist und nicht zum Hundeführer. Nach einem Schuss oder Geräusch fliegt ein Dummy. Die Hundeführer bleiben stehen und die Hunde setzen sich hin. Einer der Hunde darf dann das Dummy holen, während die anderen Hunde brav sitzen bleiben. Anschliessend bewegt sich die Linie weiter und das Prozedere wiederholt sich.

Bei dieser Arbeit sollten die Hunde unangeleint arbeiten. Im Aufbau sind die Hunde jedoch oft angeleint, um ein Einspringen zu verhindern.

Line: Kommandos

Fussarbeit: «heel» («Fuss»)

Eigentlich sollten die Hunde ohne Kommandos fusslaufen und warten.

2.5. Wasserarbeit

Die gleichen Aufgaben können auch in der Nähe von Wasser oder im Wasser stattfinden. Einerseits bildet Wasser eine grosse Ablenkung und auf der anderen Seite bringt es zusätzliche Schwierigkeiten (z.B. Strömung). Der Hund darf sich erst schütteln, nachdem er das Dummy abgegeben hat.

2.6. Einweisen

Das Ziel des Einweisens ist es, dem Hund aus der Distanz zu helfen. Man schickt ihn in 4 mögliche Richtungen (zum Hundeführer, weiter zurück, links oder rechts), um ihn in Richtung des Dummys zu verschieben.

2.6.1. Stopp-Pfiff

Mit einem Pfeifsignal wird der Hund in eine bestimmte Position (Sitz oder Steh) gebracht. Der Hund schaut zum Hundeführer und wartet so lange bis er von diesem ein Signal erhält. Dieser Pfiff muss in verschiedenen Situationen funktionieren, z.B. während der Suche oder während des Ausschaffens eines Blinds.

2.6.2. Back

Der Hund befindet sich in einer bestimmten Position in einer gewissen Distanz zum Hundeführer. Auf ein Kommando hin dreht er sich um 180 Grad und rennt dann gerade aus (solange bis ein nächstes Signal kommt, analog zum Voran). Je nach Signal kehrt er links- oder rechts herum.

2.6.3. Out

Der Hund befindet sich in einer bestimmten Position in einer gewissen Distanz zum Hundeführer. Auf ein Kommando hin dreht er sich um 90 Grad und rennt dann gerade aus (solange bis ein nächstes Signal kommt, analog zum Voran).

2.7. Stadyness

Unter Stadyness versteht man das gewünschte Verhalten des Hundes, wenn er nicht gerade am Apportieren ist. Er darf z.B. nicht einspringen wenn ein Dummy fliegt oder ein anderer Hund am arbeiten ist. Ebenfalls darf er nicht bellen oder winseln.

3. Übungen

Basics

richtiges Tragen des Dummys im Fang

korrekte Abgabe des Dummys

Zwischenappoort

Doppelpfiff konditionieren

Stadyness

Warten ohne Dummies

Warten + Dummies werden gezeigt

Warten + Dummy fliegt

Mark

In verschiedenen Varianten

Blind

Suchpfiff konditionieren

Blind mit Zeigen des Dummys

Blind mit Sichthilfe

Blind an der Fallstelle eines zuvor gearbeiteten Marks

Doppeltes Blind

Einweisen

Stopp-Pfiff konditionieren

analog zum Blind

evtl. mit Sichthilfen

Dummytraining

Arbeit mit mehreren Hunden

Arbeit in der Line

Kombination von einzelnen Elementen

Wasserarbeit

Stadyness am Wasser

Mark ins Wasser (Strömung)

Blind übers Wasser (Strömung)