Start-Nr.:

Gut

192 bis 223,5
Nicht bestanden
Disqualifiziert

Obedience Klasse 3 (FCI)



Anmelde- und Bewertungsbogen

			··· ··							<u> </u>					
Veranstaltender Verein:															
Verband:								Tag der Veranstaltung:							
Angaben zum Hund								Angaben Wettkampfteilnehmer							
Name:		<u> </u>					Name:								
Rasse:							Anschrift:								
Geschlech	nt R	Rüde	Hündin				MitgldsVerein:					Verband:			
Wurfdatu	ım:			Größe:	Größe: cr			MitgldNr.:			Ge	Geburtsdatum:			
Impftiera	ırzt:						E-Mail:				Te	TelNr.:			
Letzte To	llwutim	pfung/Datum:					Falls abweichend vom Wettkampfteilnehmer								
TätNr.:							Hundeeigentümer/Name:								
Chip-Nr.:							Anschrift:								
Zuchtbuc	h-Nr.:						MitgldsVerein:								
Leistungsbuch-Nr.:								Verband/MitgldsNr.:							
					Obedi	ence-F	rü	fungsnach	weis						
Datur	m	Prüfungsort Leistungskla							Wertu	rteil	Le	Leistungsrichter Verl		and	
Für die von Ihrem Verein ausgeschriebene Obedience-Prüfung melde ich mich an. Bescheinigung des Ausbild Mir ist bekannt dass die Teilbehme zu den Wettlesmaßen eher sölltige.															
Mir ist bekannt, dass die Teilnahme an den Wettkämpfen ohne gültige Tollwutschutzimpfung des Hundes nicht erlaubt ist und dass die Teilnahme auf eigene Rechung und Gefahr erfolgt. Der Hund ist haftpflichtversichert und soweit								Der vorstehend zum Wettkampf angemeldete Hund ist nach seinem Ausbildungsstand geeignet, an einer Obedience-Prüfung teilzunehmen.							
von einer Landeshundeverordnung betroffen, liegt eine Haltererlaubnis vor.															
	atum Unterschrift Wettkampfteilnehm					nehmer	-	Datum Unterschrift Ausbildungswar				hrift Ausbildungswart		-	
Bewertung															
Nr.	Übung 2 Minuten sitzen in der Gruppe									Koe	ef.	Bewertung	Punk	te	
1					411 1				3				\perp		
2			gen 11	n der Grupp	e mit A	Ablenk	ung	en		2					
3	Freifolge									3				+	
4	Steh, Sitz und Platz aus der Bewegung													\perp	
5	Heran rufen mit Steh und Platz														
6	Voran senden mit Richtungsanweisung, "Platz" und abrufen														
7	Apportieren mit Richtungsanweisung														
8	Sprung über die Hürde mit Metallapport														
9	9 Identifizieren eines Gegenstandes und Apportieren														
10 Kontrolle auf Distanz										4					
						Rote Kart	e	Ges	am	tpunktzahl					
Vorzüg	glich	256 bis 320							•						
Sehi	r out	224 bis 255	5												