



Spiel 4 Quadrate

HF **entscheidet sich** für ein **Quadrat**, aus dem der Hund die Bälle in das mittlere Feld – Zielfeld, Umrandung ist ein Band am Boden – **schieben** soll. Er hat die Möglichkeit, den Hund vorher um zwei der **anderen** Quadrate **herum** zu schicken (wer pink oder hellgrün wählt darf zweimal das gleiche nehmen). An jedem Ball darf **zweimal** der **Anker** (Position gegenüber HF hinter Ball) gemacht werden. Weitere Anker werden nicht berücksichtigt. D.h. optimalerweise läuft der Hund einen Ball an, geht in Anker, wird weitergeschickt, wieder zurück und schiebt ... Als Anker gilt es nur, wenn der Hund nicht aus dem Laufen heraus anschiebt, sondern kurz verharrt. Zeit: 8 Minuten dürfen nicht überschritten werden.

Nachdem nicht in allen Größen 16 Bälle vorhanden sind, dürfen mini und medi sich das Quadrat zum Schieben aussuchen und dort werden die entsprechenden Bälle gelegt. Alle anderen bleiben 65 cm.

Entfernungen bleiben für alle gleich, da es freie Wahl der Entfernung gibt und keine Punkte für Zeit.

Am Spiel dürfen alle Hunde teilnehmen, auch wenn sie nicht in den Klassen starten

Startgeld 5 EUR, falls noch keines für Klasse gezahlt wurde.

Der perfekte Einstieg für Anfänger, dabei sein ist alles!

Es ist möglich, nur in Anker zu schicken oder nur einen Ball zu schieben, niemand muß die 4 Bälle schaffen. Auch für einmal Anstupsen gibt es schon einen Punkt ;-)

Macht es Euren Hunden leicht!

Bitte vor dem Lauf beim Richter angeben, welches Quadrat Ihr wählt.



Punkte gibt es für

| | | |
|-----------------------|------|-------------------------------------|
| Anker | je 1 | |
| anschieben | je 1 | |
| Ball ins Zielfeld | je 2 | |
| umrunden | je 3 | (für eine 8 gibt es 6 Zusatzpunkte) |
| HF bleibt im Zielfeld | 8 | |
| Maximale Punktzahl | 34 | 40 |

Es gibt **keine Minuspunkte** für Bellen oder irgend-etwas anderes. Regeln für Allgemeines und Disqualifikation sind wie bei den Läufen.