

VERHALTENSÜBERPRÜFUNG / ZTP 2. ZTP Kirchstetten, den 13.09.2020

Name des Hundes: NINJO von der Tannenmühle ZBNr.: ÖHZB/HO 2980

Rüde  Hündin Wurfstag: 02.01.2017 Farbe: schwarzmarken Chip-Nummer: 040098100463954

Besitzer + Adresse: Andreas KALNY, Margaretengürtel 22/1/25, 1050 Wien

Körmeister: Sabine KERSCHNER / Eva PREISINGER

**1. Verhalten bei der Erscheinungsbildüberprüfung**

- 1.1 widersetzt sich, warnt 1.1
- 1.2 widersetzt sich, beruhigt sich 1.2
- 1.3 unbefangen 1.3
- 1.4 gleichgültig 1.4
- 1.5 weicht aus, friedlich 1.5
- 1.6 weicht aus, beeindruckt 1.6
- 1.7 weicht aus, stark beeindruckt 1.7

k	z	g	nz
X			

**2. Spielverhalten in verschiedenen Situationen**

**2 A Hundeführer spielt mit dem Hund**

- 2a 1 spielt, kontert stark, meidet Körperkontakt 2a 1
- 2a 2 spielt ausgeprägt, guter Kontakt zum Hundeführer 2a 2
- 2a 3 spielt vorsichtig, weicht Hundeführer aus 2a 3
- 2a 4 spielt wenig, zeigt kaum Interesse 2a 4
- 2a 5 spielt allein 2a 5
- 2a 6 beschäftigt sich anderweitig 2a 6
- 2a 7 spielt nicht, weicht aus 2a 7

++	+	o	-
X			

**2 B Hundeführer spielt mit dem Hund unter Ablenkung**

- 2b 1 Hund holt Spielzeug auf direktem Weg, spielt weiter 2b 1
- 2b 2 lässt sich kurz ablenken, spielt weiter 2b 2
- 2b 3 beeindruckt, spielt weiter 2b 3
- 2b 4 beschäftigt sich / spielt mit Kanister 2b 4
- 2b 5 beeindruckt, bricht Spiel ab 2b 5
- 2b 6 spielt nicht 2b 6

++	+	o	-
X			

**2 C Verhalten beim Spielen mit Steward**

- 2c 1 spielt, kontert stark, meidet Körperkontakt 2c 1
- 2c 2 spielt ausgeprägt, guter Kontakt zum Steward 2c 2
- 2c 3 spielt vorsichtig, weicht Steward aus 2c 3
- 2c 4 spielt wenig, zeigt kaum Interesse 2c 4
- 2c 5 beschäftigt sich anderweitig 2c 5
- 2c 6 spielt nicht, weicht aus 2c 6

++	+	o	-
	X		

**2 D Steward wirft Spielgegenstand in abgegrenzten Bereich**

- 2d 1 Hund holt Spielgegenstand direkt 2d 1
- 2d 2 Hund weicht kurz aus und holt dann Spielgegenstand direkt 2d 2
- 2d 3 sucht länger (im Zelt), holt Spielgegenstand 2d 3
- 2d 4 holt Spielgegenstand nicht direkt 2d 4
- 2d 5 umkreist Zelt länger, holt Spielgegenstand 2d 5
- 2d 6 sucht im Zelt, findet/holt Spielgegenstand nicht 2d 6
- 2d 7 zeigt Interesse, meidet Zelt 2d 7
- 2d 8 beschäftigt sich anderweitig 2d 8
- 2d 9 zeigt keine Aktivität 2d 9

++	+	o	-
	X		

**2 E Steward versteckt Spielgegenstand in Kiste**

- 2e 1 Hund zeigt 1 Minute lang Aktivität, um an den Gegenstand zu kommen 2e 1
- 2e 2 zeigt Interesse, umkreist großräumiger, kehrt immer wieder zurück 2e 2
- 2e 3 zeigt kurz Interesse, beschäftigt sich dann anderweitig 2e 3
- 2e 4 zeigt kurz Interesse, orientiert sich aktiv zum Hundeführer / Steward 2e 4
- 2e 5 Hund beschäftigt sich anderweitig, zeigt gelegentlich Interesse 2e 5
- 2e 6 zeigt kurz Interesse, dann keine Aktivität mehr 2e 6
- 2e 7 zeigt keine Absicht, um an den Gegenstand zu gelangen, passiv 2e 7
- 2e 8 Hund beschäftigt sich nur anderweitig 2e 8

++	+	o	-
	X		

Bewertungsmatrix für Punkt 2 (A-E): ++ = k = 20 Pkt./+ = z = 15 Pkt./o = g = 10 Pkt./- = nz = 5 Pkt.  
2 x - = nz

Bewertung in Pkt.      Bewertung in %  
100 - 85 = k      100% - 85%  
80 - 65 = z      80% - 65%  
60 - 45 = g      60% - 45%  
40 - 25 = nz      40% - 25%

k	z	g	nz
X			