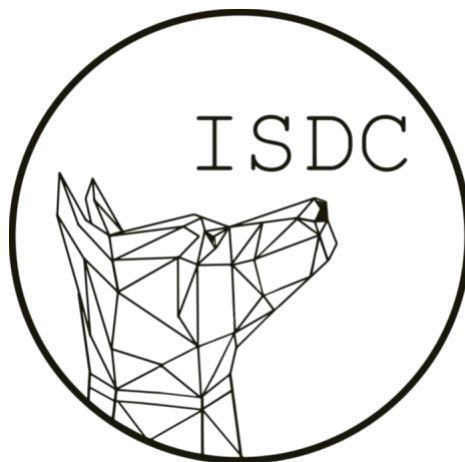

SCENT GAMES

Die Spielregeln



International Scent Detection Community

www.isdc.at

office@isdc.at

August 2025

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im folgenden Text auf
geschlechtsspezifische Sprachformen verzichtet.

Sämtliche Personenbezeichnungen gelten selbstverständlich für alle
Geschlechter.

Inhalt

1.	Allgemeines und Organisation.....	4
1.1.	Definitionen und Begriffsbezeichnungen.....	4
1.2.	Anmeldung und Bezahlung der Meldegebühren.....	6
1.3.	Anforderungen an die teilnehmenden Teams und Sicherheit.....	7
1.4.	Meldung vor Ort	8
1.5.	Erlaubte Ausrüstung	9
1.6.	Belohnung	9
1.7.	Stages	10
1.8.	Auslagen und Verstecke	11
1.9.	Verleiter	12
1.10.	Levels	12
2.	Ausführungen und Bewertungen.....	14
2.1.	Allgemeine Bestimmungen	14
2.1.1.	Ablauf	14
2.1.2.	Suche	15
2.1.3.	Anzeige	17
2.2.	Performance Index (PI)	18
2.3.	Verlautbarung der Ergebnisse	21
3.	Verwarnung, Abbruch, Disqualifikation.....	22
3.1.	Verwarnung	22
3.2.	Disqualifikation	22
3.3.	Sanktionen und Einsprüche wegen Regelverstoß.....	23

Vorwort

Die Scent Games wurden ins Leben gerufen, um Spürhundeteams spannende Herausforderungen zu bieten und den Austausch untereinander zu fördern. Unser Ziel ist es, ein Format zu schaffen, bei dem das Teamwork im Vordergrund steht und sowohl die Nasenleistung des Hundes als auch das Geschick und die Beobachtungsgabe des Hundeführers gefragt sind.

Im Mittelpunkt steht die Freude an der gemeinsamen Suche mit dem Teampartner Hund. Teamwork, Fairness und kollegiales Miteinander sind die Basis für die Scent Games - unabhängig von Trainingsphilosophie oder bisherigem Erfahrungshintergrund. Die Scent Games richten sich an alle, die ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, sich mit anderen messen und dabei den Spaß an der Sache nie aus den Augen verlieren wollen.

In diesem Sinne: „**Ready, Steady, Sniff!**“

Jacqueline, Sandra & Lissy

1. Allgemeines und Organisation

1.1. Definitionen und Begriffsbezeichnungen

Anzeige

Als Anzeige wird ein für den Hundeführer erkennbares Verhalten (oder eine Verhaltensänderung) betrachtet, welches das Auffinden des Zielgeruchs signalisiert.

Auslage

Der versteckte Zielgeruch.

Begleitperson

Darf das Spürhundeteam im Bewerb begleiten und kann gegebenenfalls notwendige Tätigkeiten wie z.B. das Sichern des Hundes an der Leine oder das Hochheben des Hundes zum Absuchen höherer Bereiche übernehmen.

Belohnungsbereich

Markierter Bereich in jeder Stage, in dem die Belohnung für den Hund stattfinden darf.

Fehlanzeige

Eine vom Hundeführer gemeldete Anzeige ohne nachweisbar aufzufindenden Zielgeruch.

Leersuche

Im Suchgebiet ist kein ausgelegter Zielgeruch vorhanden.

Level

Schwierigkeitsgrad – es gibt Bewerbe in Level 1, 2 und 3, wobei ein Level 1 Bewerb dem geringsten Schwierigkeitsgrad entspricht und ein Level 3 Bewerb dem höchsten.

Match Director

Betreut alle Stages (z.B. bei Rückfragen, Unstimmigkeiten und Abbrüchen) und tritt als verbindliche Entscheidungsinstanz auf.

Performance Index (PI)

Punkteschlüssel zur Darstellung der Leistung eines Teams, der zur Erstellung der Ergebnisliste herangezogen wird.

Slot

Der gebuchte Zeitrahmen, in dem der Bewerb für ein Spürhundeteam stattfindet.

Stage

Der Bereich, in dem eine Suchaufgabe von einem Hundeführer und seinem Hund unter Einhaltung eines bestimmten Zeitrahmens abgesucht wird.

Stagemanager

Jede Stage wird von einem Stagemanager betreut, der das Briefing, die Zeitnehmung und die Aufsicht für die jeweilige Stage übernimmt, sowie das Suchprotokoll führt und unterschreibt. Den Anweisungen des Stagemanagers ist unbedingt Folge zu leisten.

Spürhundeteam

Besteht aus einem Hundeführer mit seinem Hund und maximal einer Begleitperson.

Team Organisation

Verantwortlich für den reibungslosen Ablauf des Bewerbs und für Auskünfte vor Ort.

Verleiter

Bewusst ausgelegte Geruchsquellen, die besondere Herausforderungen an das Spürhundeteam stellen und das Interesse des Hundes wecken können.

Zielgeruch

Geruch, nach dem der Hund sucht und dessen Auffinden zu einer Anzeige veranlassen soll. Im Fall der Scent Games handelt es sich um den Geruch von KONG Classic (rot).

1.2. Anmeldung und Bezahlung der Meldegebühren

Die Anmeldung zu den Scent Games erfolgt online über die offizielle Homepage (www.isdc.at). Nach der Anmeldung wird eine E-Mail mit Eingangsbestätigung der Anmeldung sowie weiteren Informationen zum ausgewählten Bewerb ausgesendet. Die maximale Teilnehmerzahl pro Bewerb ist limitiert.

Der Teilnahmeplatz ist erst nach Zahlungseingang der Meldegebühr und Rückbestätigung seitens des Veranstalters fixiert.

Sollte die Meldegebühr nicht fristgerecht 14 Tage vor dem Termin des Bewerbs einlangen, verfällt die Reservierung ohne erneute Erinnerung.

Eine Rückerstattung der Teilnahmegebühr ist nur bei rechtzeitigem schriftlichem Rücktritt (mindestens 14 Tage vor der Veranstaltung) möglich.

1.3. Anforderungen an die teilnehmenden Teams und Sicherheit

Während der gesamten Veranstaltung ist das Tierschutzgesetz in der aktuell gültigen Fassung einzuhalten. Keinesfalls werden aversive Handlungen gegen Mensch und/oder Tier toleriert. Diese führen zur sofortigen Disqualifikation, siehe Punkt 3.2..

Es muss von allen Teilnehmenden stets gewährleistet sein, dass das Wohl des Teampartners Hund sowie die Rücksichtnahme auf andere Teams und das organisierende Personal an erster Stelle stehen.

Teilnehmende Hunde müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Mindestantrittsalter 12 Monate
- keine ansteckenden Krankheiten (wie z.B. Parasitenbefall)
- haftpflichtversichert
- behördlich angemeldet
- aufrechter Tollwut Impfstatus oder Titernachweis

Auf Verlangen des organisierenden Personals sind die notwendigen Dokumente vor Ort (wie z.B. Impfnachweis oder Nachweis einer gültigen Haftpflichtversicherung) vorzuweisen.

Läufige Hündinnen sind schriftlich bis zum Vorabend an die auf der Ausschreibung angeführte E-Mail-Adresse zu melden und bekommen einen eigenen Zeitslot am Ende der Veranstaltung. **Nichtbekanntgeben einer läufigen Hündin kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.** Der Match Director ist berechtigt, Hunde in offensichtlich schlechtem Gesundheitszustand vom Bewerb auszuschließen. Die Meldegebühren werden nicht rückerstattet.

Hunde müssen abseits der Stages **ausnahmslos** an der Leine geführt werden. Teilnehmende haben dafür Sorge zu tragen, dass sich einander nicht bekannte/unverträgliche Hunde nicht direkt begegnen und weder Mensch noch Tier gefährdet werden. Jeder Teilnehmer haftet für Schäden, die durch ihn oder seinen Hund zustande kommen.

1.4. Meldung vor Ort

Die Meldung hat mindestens 30 Minuten vor der Startzeit des jeweiligen Teams zu erfolgen. Die Meldung erfolgt **ohne Hund** bei der eigens dafür ausgewiesenen Meldestelle. Impf- und Versicherungsnachweis sind auf Verlangen vorzulegen.

1.5. Erlaubte Ausrüstung

Die erlaubte Ausrüstung während des Bewerbs beinhaltet folgende Ausrüstungsgegenstände:

- Papier und Schreibmaterialien,
- Leckerlibeutel, Trainingsweste, Behälter für Belohnungen, Rucksack
- Futter und/oder Spielzeug
- Wasser und Trinkschüssel
- tierschutzkonformes Halsband oder Brustgeschirr
- Leine
- Maulkorb

1.6. Belohnung

Sowohl Spiel-, als auch Futterbelohnungen sind unter Einhaltung der **folgenden Rahmenbedingungen** jederzeit (auch während der Suche) erlaubt:

- Die Futtergabe darf direkt ins Maul des Hundes im dafür vorgesehenen **markierten Bereich** (wie im Briefing erwähnt) erfolgen. Ebenfalls erlaubt sind Futterschalen oder Futterspender. Jedwede Kontaminationen des Untergrunds sind zu vermeiden.
- Spielzeug darf nur im gekennzeichneten Bereich verwendet werden.
- Andere teilnehmende Teams dürfen durch geworfenes Spielzeug nicht beeinträchtigt werden.
- Lautes Jubeln des Hundeführers ist zu vermeiden, solange sich andere Teams noch in der Suche befinden.

Wird einer der oben genannten Punkte missachtet, führt dies zu einer einmaligen Verwarnung. Ein zweiter Verstoß führt zum Abbruch durch den Stagemanager.

1.7. Stages

Bei der Gestaltung der Stages gibt es keine Einschränkungen hinsichtlich der Untergründe oder der verwendeten Materialien und Objekte. Die Sicherheit der teilnehmenden Teams hat in der Gestaltung der Stage Priorität.

Pro Stage sucht jeweils ein Spürhundeteam aus Hundeführer und Hund. Die Gestaltung der Stages obliegt dem Veranstalter des Bewerbs und wird im Vorhinein nicht bekannt gegeben. Eine Begehung vor dem Briefing oder die Veröffentlichung oder Weitergabe von Informationen bezüglich der Stages und deren Aufbau vor Beendigung des Bewerbs ist nicht gestattet, wird bei Bekanntwerden disziplinar geahndet und kann zu einem Ausschluss für Folgebewerbe führen. Stages können über unterschiedliche Etagen angelegt sein, so dass der Hund unwegsames Gelände oder verschiedene Untergründe überqueren muss, die mit raschelndem oder schepperndem Material versehen sein können.

Aus Gründen der Fairness werden alle Stages vor Beginn des Bewerbs **von nicht teilnehmenden** Spürhundeteams abgesucht, um zu vermeiden, dass die zuerst startenden Teams einen Vorteil durch ein noch nicht kontaminiertes Suchgebiet haben.

1.8. Auslagen und Verstecke

Pro Stage können entweder eine, mehrere oder keine (ausschließlich in Level 3 Bewerbungen) Auslagen vorhanden sein. Der Abstand zwischen zwei Auslagen muss mindestens 20 cm betragen. Die Auslagen dürfen höchstens 100 cm oberhalb eines vom Hund erreichbaren Plateaus positioniert sein. Hunde dürfen durch den Hundeführer oder die Begleitperson im Gleichgewicht unterstützt, gesichert oder gehoben werden.

Die Auslagen können direkt erreichbar oder für den Hund unzugänglich sein. Sie können verborgen, vergraben, verklemmt, verbaut oder frei liegend aufgefunden werden.

Die Auslagen müssen vom Hund gefunden und angezeigt, vom Hundeführer ausgewiesen, geborgen und in einem dafür vorgesehen Behälter abgelegt werden. Wird beim Briefing dezidiert erwähnt, dass die Auslage(n) an Ort und Stelle verbleiben soll(en), muss vom Teilnehmer ein Bereich eingegrenzt werden (z.B. Markierung in einem zur Verfügung gestellten Foto mit Raster oder einer schematischen Darstellung der Stage).

Die Masse der Auslage pro Versteck umfasst mind. 0,3 g KONG Classic rot ohne Limitierung nach oben - dies gilt für alle Levels, siehe Punkt 1.10.. Der Alterungs- und Lagerungszustand der verwendeten Materialien und Zielgerüche kann variieren, ist aber für alle Teams in der jeweiligen Aufgabe gleich. Die Auslosung der Auslagen erfolgt für jedes Spürhundeteam einzeln und nach dem Zufallsprinzip. Der Veranstalter achtet dabei auf eine gleiche Anzahl der Auslagen pro Spürhundeteam und Stage. So findet jedes Spürhundeteam eine neue aber vom Schwierigkeitsgrad vergleichbare Aufgabe vor.

Die Anzahl der Auslagen in jeder Stage wird erst zum Ende des gesamten Bewerbs bekanntgegeben.

1.9. Verleiter

Als Verleiter können grundsätzlich alle Materialien verwendet werden, die das Interesse des Hundes in irgendeiner Art und Weise auf sich ziehen könnten. Beispiele hierfür sind Futter, Spielzeug, Tierhaare, Lebensmittel, etc.

Werden Futter und Lebensmittel als Verleiter verwendet, trägt der Veranstalter dafür Sorge, dass diese für den Hund unerreichbar sind, um eine ungewollte Futteraufnahme zu vermeiden.

Als Verleiter jedenfalls **ausgeschlossen** sind:

- potenziell schädliche/giftige Substanzen und
- gängige Echtstoffe (wie beispielsweise Bargeld, Tabak, Bettwanzen, etc.).

1.10. Levels

Grundsätzlich können die Scent Games in 3 Schwierigkeitsgraden (Level 1-3) abgehalten werden, die sich in der Anzahl der Stages und den Anforderungen an das Spürhundeteam unterscheiden. Die Anzahl der Auslagen pro Stage ist in allen Levels unbekannt.

Level 1

- Auslagen gem. Punkt 1.8.
- Anzahl der Stages: 2-4
- Maximale Gesamt-Suchzeit (pro Bewerb): 20 Minuten
- Keine Leersuchen

Level 2

- Auslagen gem. Punkt 1.8.
- Anzahl der Stages: 3-5
- Maximale Gesamt-Suchzeit (pro Bewerb): 30 Minuten
- Keine Leersuchen
- Verleiter gem. Punkt 1.9. sind möglich

Level 3

- Auslagen gem. Punkt 1.8.
- Anzahl der Stages: mind. 4
- Maximale Gesamt-Suchzeit (pro Bewerb): 40 Minuten, Pausenzeit wird im Briefing bekanntgegeben.
- Leersuchen (= keine Auslagen im Suchbereich) sind möglich
- Verleiter gem. Punkt 1.9 sind möglich
- Fehlanzeigen werden mit Strafzeiten gewertet

2. Ausführungen und Bewertungen

2.1. Allgemeine Bestimmungen

Vor Beginn jedes Slots erfolgt ein allgemeines Briefing über den Ablauf des Bewerbs. Hier wird auch die Anwesenheit der Teilnehmer geprüft, generelle Informationen zu den Stages bekanntgegeben, die Einteilung besprochen und Fragen zum Ablauf geklärt. Das allgemeine Briefing erfolgt immer **ohne Hund**.

Nach dem Briefing findet sich jedes Spürhundeteam innerhalb von 10 Minuten auf der ihm zugeteilten Stage ein.

Vor Beginn jeder Suche erfolgt eine kurze Einführung. Hier erklärt der Stagemanager die Suchaufgabe sowie etwaige Besonderheiten.

Nach Ablauf der Suche wird das Suchergebnis für jede Stage protokolliert und sowohl vom Stagemanager als auch vom Hundeführer unterzeichnet. Nachträgliche Änderungen oder Einwände sind nicht möglich. Die Auswertung der Ergebnisse wird am Ende des Bewerbs ermittelt und bekanntgegeben.

2.1.1. Ablauf

1. Meldung vor Ort
2. Allgemeines Briefing
3. Spürhundeteam findet sich bei der ihm zugeteilten Stage ein
4. Individuelle Einführung durch den Stagemanager für jedes Spürhundeteam
5. Aufwärmen des Hundes, Einschätzen des Suchbereichs
6. Start und Zeitmessung erfolgen durch den Stagemanager
7. Eigenständige Suche
8. Ende der Suche siehe Punkt 2.1.
9. Wechsel zur nächsten Stage nach Aufforderung durch den verantwortlichen Stagemanager

2.1.2. Suche

Im Anschluss an die Einführung durch den Stagemanager hat das Spürhundeteam 3 Minuten Zeit um sich mit dem Suchbereich vertraut zu machen und den Hund auf die Suche vorzubereiten. Das Einschätzen des Suchbereichs sowie Aufwärmen des Hundes zählen nicht zur Suchzeit. Es darf in dieser Zeit nichts im Suchbereich berührt werden und der Hund darf sich währenddessen nicht im unmittelbaren Suchbereich aufhalten. 30 Sekunden vor Ende der 3 Minuten informiert der Stagemanager das Spürhundeteam über den nahenden Start.

Die Suchzeit startet mit dem akustischen Signal „**Ready- Steady- Sniff!**“ durch den Stagemanager. Hiermit startet auch die Zeitnehmung. Die maximale Suchzeit pro Stage wird im Briefing bekanntgegeben und beinhaltet auch die Zeit für die Belohnung des Hundes nach einem Fund.

Die Suchen dürfen sowohl an der Leine, als auch frei (nach dem Ermessen des Hundeführers) durchgeführt werden. Sucht der Hund frei, muss gewährleistet werden, dass andere Teams nicht gestört werden. Verlässt der frei arbeitende Hund die dem Spürhundeteam zugewiesene Stage und kehrt nach zweimaligem Rufen nicht zu seinem Hundeführer zurück, führt dies zum Abbruch des Bewerbs für das jeweilige Spürhundeteam. Die Punkte werden bis zur letzten regelkonform abgesuchten Stage gewertet. Für die Stage, in der der Abbruch erfolgt, erhält das Spürhundeteam null Punkte und ein Weitersuchen in den nächsten Stages im betreffenden Bewerb ist nicht erlaubt.

Wird ein Spürhundeteam durch einen anderen Hund in seiner Suche unterbrochen und seine Suche kann nicht reibungslos weiter fortgesetzt werden, obliegt es der Entscheidung des Stagemanagers das Spürhundeteam zu einem späteren Zeitpunkt jene Stage wiederholen zu lassen, bei der die Unterbrechung stattgefunden hat.

Jedes Spürhundeteam darf von maximal einer Begleitperson während des Bewerbs unterstützt werden. Diese kann notwendige Tätigkeiten wie z.B. das Sichern des Hundes an der Leine, das Hochheben des Hundes zum Absuchen höherer Bereiche übernehmen. Die Bekanntgabe der Anzeige erfolgt ausschließlich durch den Hundeführer siehe Punkt 2.1.3..

Eine Manipulation der Stage durch den Hundeführer oder die Begleitperson vor oder während der Suche des Hundes ohne vorherige Benennung einer Anzeige und Freigabe durch den Stagemanager ist unzulässig. Es ist erlaubt, die Stage zu berühren um den Hund gezielt an einer bestimmten Stelle suchen zu lassen.

Die Suche ist dann beendet, wenn

- die vorgegebene Zeit abgelaufen ist,
- der Hundeführer selbstständig die Suche für beendet erklärt oder abbricht, oder
- der Stagemanager die Suche abbricht (siehe Punkt 3.)

Muss die Suche aufgrund sonstiger externer Störfaktoren durch den Stagemanager unterbrochen werden, wird die Zeitmessung angehalten und nach Behebung der Störung weiter fortgesetzt.

Nach Ermessen des Stagemanagers kann auch eine erneute Suche auf dieser Stage zu einem späteren Zeitpunkt des Bewerbs stattfinden.

Während der Suche bleibt der Stagemanager passiv, beantwortet keine Fragen zu etwaigen Fundstellen, sondern lediglich zur verbleibenden Zeit und allgemeinen Fragen zum Ablauf.

2.1.3. Anzeige

Als Anzeige wird ein für den Hundeführer erkennbares Verhalten (oder eine Verhaltensänderung) betrachtet, welches das Auffinden des Zielgeruchs signalisiert. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob der Hund sitzend, stehend, liegend oder im Wechsel anzeigt. Anzeigen durch Scharren, Kratzen oder Verbellen an der Fundstelle ist nicht erwünscht und kann bei mehrmaligem Auftreten zu einem Abbruch durch den Stagemanager führen. Das Anzeigeverhalten muss im Vorhinein nicht bekanntgegeben werden und trägt auch nicht zur Bewertung der Suche bei. Ausnahmen bilden hier Fehlanzeigen in Level 3, diese werden mit Strafzeiten geahndet, siehe Punkt 2.2..

Zeigt der Hund ein Anzeigeverhalten oder eine für den Hundeführer erkennbare Verhaltensänderung, die dieser als Anzeige interpretiert, gibt der Hundeführer dem Stagemanager ein deutliches Handzeichen und sagt das Wort „Anzeige“ oder „Indication“. Nach dessen Freigabe darf der Hundeführer oder die Begleitperson die Auslage bergen und sie im vorgesehenen Behälter deponieren. Befindet sich an der vermuteten Stelle kein Zielgeruch und kann keine Auslage geborgen werden, darf der Hundeführer den Hund eigenständig zur weiteren Suche schicken, vorausgesetzt, es ist noch ausreichend Zeit vorhanden.

2.2. Performance Index (PI)

Die Leistung der Teams wird über den Performance Index berechnet, der einen Quotienten aus erreichten Punkten mal Faktor 10 und Zeit darstellt:

$$PI = \frac{n_f \cdot P}{t + n_m \cdot t_m + n_w \cdot t_w} \cdot 10$$

n_f ... Anzahl geborgener Auslagen

P ... Punkte (15 Punkte für jede Auslage)

t ... benötigte Suchzeit in Minuten

n_m ... Anzahl nicht geborgener Auslagen

t_m ... Strafzeit pro nicht geborgener Auslagen (0,33 Minuten)

n_w ... Anzahl Fehlanzeigen

t_w ... Strafzeit pro Fehlanzeige (0,17 Minuten)

Level 1 Bewerb:

Ein Level 1 Bewerb besteht aus 2-4 Stages und umfasst eine maximale Suchzeit von 20 Minuten. Die Anzahl der Auslagen pro Stage ist bekannt und das Spürhundeteam erhält pro geborgener Auslage 15 Punkte. Für jede nicht geborgene Auslage werden 0,33 Minuten (also 20 Sekunden) zu der benötigten Suchzeit dazugerechnet. Für Fehlanzeigen gibt es keine Strafzeiten.

Level 2 Bewerb:

Ein Level 2 Bewerb besteht aus 3-5 Stages und umfasst eine maximale Suchzeit von 30 Minuten. Die Anzahl der Auslagen ist nicht bekannt. Verleiter sind möglich. Das Spürhundeteam erhält pro geborgener Auslage 15 Punkte. Für jede nicht geborgene Auslage werden 0,33 Minuten (also 20 Sekunden) zu der benötigten Suchzeit dazugerechnet. Für Fehlanzeigen gibt es keine Strafzeiten.

Berechnungs-Beispiel: Ein Spürhundeteam findet in 3 Minuten 3 von 4 Auslagen und beendet danach die Suche.

Level 1/ Level 2
$PI = \frac{3 \cdot 15}{3 + 1 \cdot 0,33} \cdot 10$
PI = 135,14

Level 3 Bewerb:

Ein Level 3 Bewerb besteht aus mindestens 4 Stages und umfasst eine maximale Suchzeit von 40 Minuten. Die Anzahl der Auslagen ist nicht bekannt. Leersuchen und Verleiter sind möglich. Das Spürhundeteam erhält pro gefundener Auslage 15 Punkte. Für jede nicht geborgene Auslage werden 0,33 Minuten (also 20 Sekunden) zu der benötigten Suchzeit dazugerechnet. Für jede Fehlanzeige werden 0,17 Minuten (10 Sekunden) zur benötigten Suchzeit dazugerechnet.

Sonderfall Leersuche: Jede Leersuche hat eine fix zugeteilte Punktezahl von 45.

Berechnungs-Beispiel: Ein Spürhundeteam findet in 3 Minuten 3 von 4 Auslagen und beendet danach die Suche. Es gibt keine falsch gemeldeten Anzeigen.

Level 3
$PI = \frac{3 \cdot 15}{3 + 1 \cdot 0,33} \cdot 10$
PI = 135,14

Zum Vergleich das gleiche Beispiel mit zwei falsch gemeldeten Anzeigen:

Level 3
$PI = \frac{3 \cdot 15}{3 + 1 \cdot 0,33 + 2 \cdot 0,17} \cdot 10$
PI = 122,73

Sonderfall Leersuche mit zwei falsch gemeldeten Anzeigen und einer benötigten Suchzeit von 3 Minuten.

Level 3
$PI = \frac{45}{3 + 2 \cdot 0,17} \cdot 10$
PI = 134,73

Das Spürhundeteam mit dem höchsten gemittelten Performance Index über alle Stages gewinnt den Bewerb im entsprechenden Level.

Die Teams werden nur innerhalb ihres gemeldeten Levels untereinander gewertet. Unterschiedliche Levels werden nicht gegeneinander gewertet.

Die Ausführung des Anzeigeverhaltens des Hundes wird nicht bewertet.

Sollte ein Spürhundeteam den Bewerb vorzeitig abbrechen und nicht alle Stages absuchen, werden jene Punkte und Zeiten gewertet, die es bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hat.

Entscheidet sich ein Hundeführer eine Stage mit seinem Hund nicht absuchen zu wollen, kann er dies ohne Bekanntgabe von Gründen tun. Das Spürhundeteam erhält allerdings einen PI von 0 für diese Stage, kann den Bewerb danach allerdings wenn gewünscht weiter fortsetzen.

Je nach Bewerb wird bekanntgegeben, ob es eine Gesamtwertung oder auch eine Wertung pro Stage mit einzelnen Stagesiegern gibt.

2.3. Verlautbarung der Ergebnisse

Die Ergebnisse werden nach der Auswertung am Ende des Bewerbs durch das Team Organisation bekanntgegeben. Die Wertungsliste wird auch online auf der Homepage www.isdc.at veröffentlicht.

3. Verwarnung, Abbruch, Disqualifikation

3.1. Verwarnung

Ein Stagemanager oder Veranstalter kann ein Spürhundeteam verwarnen, wenn der Hundeführer das Regelwerk oder die Anweisungen des Stagemanagers nicht beachtet, dem Hund unzulässig hilft oder unsportliches Verhalten zeigt.

Nach der zweiten Verwarnung durch den Stagemanager wird das Spürhundeteam vom Bewerb ausgeschlossen. **Verbleibende Stages dürfen dann nicht mehr abgesucht werden.**

Erfolgt die Belohnung des Hundes in Form von Futter oder Spielzeug außerhalb des dafür vorgesehenen und markierten Bereiches, rollt oder wirft der Hundeführer Futter über den Boden und kontaminiert damit das Suchgebiet bzw. die Stage, führt dies zu einer einmaligen Verwarnung. Beim zweiten Mal ist der Stagemanager berechtigt, das Spürhundeteam vom weiteren Bewerb auszuschließen.

3.2. Disqualifikation

Beobachtet der Stagemanager erhebliche unerwünschte Verhaltensweisen seitens des Hundes wie zum Beispiel übermäßige Furcht/ Unsicherheit, mangelnde Kooperationsbereitschaft, Aggression oder eine maßgebliche körperliche Einschränkung (wie zum Beispiel akute Schmerzen), ist er dazu angehalten, das Spürhundeteam vom weiteren Bewerb auszuschließen.

Sucht der Hund frei, muss gewährleistet werden, dass andere Teams nicht gestört werden.

Verlässt der Hund die ihm zugeteilte Stage und kommt nach zweimaligem Rufen durch den Hundeführer nicht retour, führt dies zur Disqualifikation vom Bewerb für das jeweilige Spürhundeteam.

Weiters kann eine Disqualifikation von einem Stagemanager dann ausgesprochen werden, wenn sich der Hundeführer **grob unsportlich** verhält, **aversive Zwangsmittel** einsetzt oder sich seinem Hund oder anderen Personen gegenüber **verbal oder physisch aggressiv** verhält.

3.3. Sanktionen und Einsprüche wegen Regelverstoß

Ein Einspruch gegen eine Disqualifikation kann beim Match Director eingehoben werden. Dieser prüft die individuelle Situation anhand der verfügbaren Informationen. Die Entscheidung des Match Directors ist bindend und von allen Beteiligten zu akzeptieren.

