

# Vergleich der Treibball Spielregeln in Deutschland

Stand: 12. November 2019)

Zusammengestellt von Anja Jakob

Kontakt für Fragen oder für eventuelle Änderungen: anja@anjajakob.com



Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
Leistungskarte wird beim 1. Freestyle-Turnierstart vor Ort ausgehändigt und muss künftig mitgebracht werden	Leistungskarte muss sich jeder selbst aus dem Internet herunterladen und mitbringen	<b>wird derzeit überarbeitet und dann hier aktualisiert</b>
Es dürfen alle Hunderassen in der Klasse 1 bis 3 ab den 12. Lebensmonat und in der Funklasse ab den 6. Monat am Turnier teilnehmen.	Es dürfen alle Hunderassen ab den 12. Lebensmonat teilnehmen.	Es dürfen alle Hunderassen in der Klasse 1 bis 3 ab den 12. Lebensmonat und bei der Klasse Beginner ab den 9. Monat am Turnier teilnehmen.
-	Dopingkontrolle möglich	Dopingkontrolle möglich
-	Identitätsnachweis ist zwingend vorgeschrieben.	Identitätsnachweis ist zwingend vorgeschrieben.
Spielfeld 20x30m	Turnierplatz 15x30 bis 20x40m	Spielfeld 15 x 30 m
An 3 Seiten und hinter dem Tor eingezäunt mit mindestens 75 cm hohen Banden	An 4 Seiten komplett bis zu den Torpfosten eingezäunt	An 4 Seiten komplett bis zu den Torpfosten eingezäunt
Tor 3x4m (hinten geschlossen) und frei auf dem Spielfeld stehend.	Tor 3x3m - Öffnung in den Torbanden (hinten offen)	Tor 3 x 0,5m breit - Öffnung in den Torbanden (hinten offen) oder 3 x 4 m und hinten geschlossen.
Torraum vor dem Tor 1m	Kein Torraum vor dem Tor	Torraum vor dem Tor 1m
Distanz zur Torlinie wird an der breiten Seite des Dreiecks gemessen	Distanz zur Torlinie wird zum 1. Ball an der Spitze gemessen	Distanz zur Torlinie wird zum 1. Ball an der Spitze gemessen
Gespielt werden darf jede Ballgröße. Vom Veranstalter werden in der Regel Bälle in 45, 55 oder 65 cm Durchmesser bereitgestellt - siehe Turnierausschreibung. Es dürfen eigene Bälle, auch in anderen Größen, mitgebracht werden.	Der Veranstalter muss über genügend Bälle, Small 25 bis 45 cm, Medium 30 bis 45 cm und Large 45 bis 75 cm (plus jeweils 2 Ersatzbälle), verfügen. Die Maße dürfen um 5 cm variieren. Die Ballgröße ist von jedem Team frei wählbar. Jedoch darf die Ballgröße nicht die Widerrissthöhe des Hundes um 5 cm unterschreiten. Eigene Bälle dürfen mitgebracht werden, stehen dann aber zur Nutzung für alle Teams bereit.	Der Veranstalter bietet 3 Ballgrößen an: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchmesser 65cm +/- 5cm</li> <li>• Durchmesser 45cm +/- 5cm</li> <li>• Durchmesser 30cm +/- 5cm</li> </ul> Der Starter hat freie Wahl der Ballgröße aber nicht kleiner als 5cm unterhalb der Schulterhöhe seines Hundes. Einzig bei Hunden über 70 cm SH dürfen eigene Bälle nach Richterfreigabe benutzt werden.

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
2 Größenklassen (Small = bis 40 cm, Large > 40 cm)	3 Größenklassen (Small <35 cm, Medium <45 cm, Large >45 cm)	3 Größenklassen (Small <30 cm, Medium 30-45 cm, Large >45 cm)
Funklasse für Beginner und Fortgeschrittene mit persönlichem Feedback ohne Wertung. Anzahl der Bälle und Distanz frei wählbar. Leckerchen und Spielzeug erlaubt und erwünscht. Auch reine Targetarbeit oder Übungen mit Pylonen oder Tonnen ganz ohne Bälle sind möglich.	3 Beginnerklassen - 3 Bälle, 2 Läufe und unterschiedliche Distanzen - mit Platzierung	In der Beginner- Klasse gibt es 2 Läufe in denen Aufgaben vorgegeben und die Zeit dabei gemessen wird. Für die Erfüllung der Aufgaben erhält man wie in den LK1-3 Bonuspunkte. Der HF darf mehrfach den Hund per Hand oder Rufzeichen animieren und korrigieren. Die Bewertung der Läufe erfolgt Gruppenunabhängig, dh. alle Hunde, egal welcher Größenklasse sie zugeordnet sind, werden gleich bewertet.
3 Leistungsklassen + Funklasse (siehe oben)	4 Leistungsklassen + Senioren (+ Beginner siehe oben)	3 Leistungsklassen + Beginner (siehe oben)
7 Klassen insgesamt	18 Klassen insgesamt	10 Klassen insgesamt
Aufstieg in nächst höhere Klasse ist freiwillig möglich; nach 5 Turnieren mit Platz 1-3 zwangsweise Aufstieg. Erfüllt ein Hund die Anforderungen aufgrund seines Alters oder eines dauerhaften Handicaps nicht mehr, so ist ein freiwilliger Abstieg möglich, jedoch kein Wiederaufstieg.	Aufstiegsregelung: Punktevergabe für Platz 1-3 (jeweils 1, 2 oder 3 Punkte); Aufstieg nach 15 Punkten; Freiwilliger Aufstieg oder das Überspringen von LK ist möglich. Ein Abstieg bzgl. Klasse dann aber nicht mehr.	<b>Aufstiegsregelung:</b> Das Team, welches zum ersten Mal startet, beginnt in der Regel in der Beginner-Klasse. Der HF hat aber auch die Möglichkeit gleich die LK1 zu wählen. Eine freiwillige Zurückstufung ist nicht mehr möglich. In allen nachkommenden LK muss das Team sich qualifizieren. Es zählen nur die Bewertungspunkte der B-Note. von Beginner in Leistungsklasse 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 Bewertungspunkte</li> </ul> von Leistungsklasse 1 in Leistungsklasse 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 62 Bewertungspunkte</li> </ul> von Leistungsklasse 2 in Leistungsklasse 3 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 108 Bewertungspunkte</li> </ul> Soabld die Qualifikation erreicht ist darf aufgestiegen werden muss aber nicht. <b>Abstiegsregelung</b> Sobald der Hund je nach Rasse zwischen 8 und 10 Jahre alt ist, kann das Team freiwillig in die nächst tiefere LK sich einstufen lassen. Dies geht nur nach Rücksprache mit dem Richter und muss in der

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
		Turnierkarte festgehalten werden. Ein nochmaliger Aufstieg ist dann nicht mehr möglich. Ein zwingender Abstieg erfolgt in die nächst tiefere LK, wenn das Team im laufenden Turnierjahr folgende Bewertungspunkte je nach LK nicht erreicht <ul style="list-style-type: none"> <li>• 80 Bewertungspunkte in LK2 – Abstieg in LK1</li> <li>• 125P Bewertungspunkte in LK3 – Abstieg in LK2</li> </ul>
Zeitlimit 8 Min	Spielzeit max. 10 Min	
Sobald das Spielfeld freigegeben wurde, darf der Hundeführer seinen Hund aus beliebiger Distanz bis zu zweimal kurz zu den Bällen schicken (zum Beispiel in den Anker oder zum Umrunden) um ihn mit dem Spielfeld vertraut zu machen.		Vor Beginn eines Laufes hat jedes Team die Möglichkeit sich auf den Turnierplatz ca.3min lang warm zu laufen, um sich und den Hund die Nervosität zu nehmen.
Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überquert.	Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überquert.	Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überquert.
Es ist möglich den Torraum kurzzeitig zu verlassen, um dem Hund zu helfen (Minuspunkt und Zeitverlust)	Wenn der HF den Torbereich verlässt, um seinem Hund zu helfen, muss er den Hund hinter einem der Bälle absetzen. Der HF begibt sich sofort wieder hinter die Torlinie und erst dann gibt er dem Hund das Kommando zum Treiben. Treibt der Hund vor der Ballfreigabe des Hundeführers, erhält das Team einen Strafpunkt.	Der HF darf das Tor nicht verlassen. Bei Verlassen des Tores muss der HF in den LK 2+3 erst wieder im Tor sein bevor der Hund den nächsten Ball schiebt.
Ringe bei ungünstigen Platz- / Wetterverhältnissen. Jeder HF kann auf Wunsch und eigenes Risiko darauf verzichten.	Ringe bei ungünstigen Platz- / Wetterverhältnissen. Dann aber für alle Teams gleich.	Jeder Ball liegt im Turnier auf einen Ring. Höhe je nach Ballgröße genau vorgegeben.
Disqualifikation bei Leckerchenmitnahme in Leistungsklassen	Mitnahme von Leckerchen bei Leistungsklasse erlaubt	Disqualifikation bei Leckerchenmitnahme in Leistungsklassen
Ball an der Spitze ist als erstes anzuspielen, muss nicht zwingend als erstes im Tor sein	Ball an der Spitze (Nr. 1) ist beim 1. Lauf als erster ins Tor zu bringen	Ball an der Spitze (Nr. 1) ist beim 1. Lauf als erster ins Tor zu bringen
Die Reihenfolge der Bälle beim 1. Lauf ist frei	Die Reihenfolge der Bälle ist beim 1. Lauf festgelegt (Nummern)	Die Reihenfolge der Bälle ist beim 1. Lauf festgelegt (Nummern)
Keine Regelung bzgl. Startposition des Hundes. Darf links oder rechts des HF's oder zwischen seinen Beinen starten.	Beim Outrun kann Hund von rechter oder linker Seite des HF starten	

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
Bonuspunkte je 5 Sekunden Minuspunkte je 5 Sekunden	Bonuspunkte je 10 Sekunden Strafpunkte je 10 Sekunden	Sehr umfangreiches Bewertungssystem nach Punkten.
<p><b>Lauf 1</b>  <b>2 Bonuspunkte</b> - wenn der Ball an der Spitze des Dreiecks zuerst angespielt wird und der Hundeführer bis dahin im Tor stehen blieb.  <b>1 Bonuspunkt</b> - wenn der Hundeführer während des gesamten Spieldurchgangs das Tor nicht verlässt  <b>1 Bonuspunkt</b> - wenn kein aktiver oder passiver Körpereinsatz während des gesamten Laufes erfolgte</p>	<p><b>Lauf 1</b>  <b>3 Bonuspunkte</b>, wenn der HF während der Hund zum ersten Ball geschickt wird hinter der Torlinie stehen bleibt und zum Rausschicken nur ein kurzes Hör- und/oder Sichtzeichen benutzt und den Hund hinter dem ersten Ball mit einem kurzen Hör- und/oder Sichtzeichen stoppt.  <b>2 Bonuspunkte</b>, wenn der HF ein zusätzliches Hör- und/oder Sichtzeichen nutzt, um seinen Hund hinter den ersten Ball zu bekommen oder dort anzuhalten.  <b>1 Bonuspunkt</b>, wenn der HF zwei zusätzliche Hör- und/oder Sichtzeichen braucht, um seinen Hund hinter den ersten Ball zu bekommen und dort anzuhalten.  <b>Die Bonuspunkte entfallen</b>, wenn der Hund dabei einen anderen Ball berührt oder zwischen HF und Bällen kreuzt.</p>	<p>Punktebewertung mit einer A- und B-Note. Die A-Note ist zeitabhängig und ergibt eine Rangfolge. Der Schnellste bekommt z.B. 20 Punkte, die weiteren jeweils weniger. Bei der B-Note gibt es eine Maximalpunktzahl von der die Minuspunkte für die gemachten Fehler abgezogen werden.</p> <p><b>Lauf 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Hund läuft zum Ball - 1 BP</li> <li>• Der Hund positioniert sich hinter einen Ball und wartet mindestens eine Sekunde - 1 BP</li> <li>• Der HF wartet das Handzeichen vom Richter ab - 1 BP</li> <li>• Nach dem Kommando vom HF schiebt der Hund den Ball, vor dem er sich positioniert hat, in das Tor - 3 BP</li> <li>• Wenn dann der ausgewählte Ball nicht geschoben wird, sondern ein Anderer, läuft die Zeit weiter, während der Hund gestoppt und zum ursprünglich ausgewählten Ball geschickt wird.</li> <li>• Der Hund schiebt keinen Ball vor dem 1.Kommando vom HF - 2 BP</li> <li>• Schieben beginnt sobald der Ball vom Ring gefallen ist und den Boden berührt.</li> <li>• Danach wird der Hund zum nächsten Ball geschickt, diesen Ball darf der Hund ohne abzuwarten in das Tor schieben - 3 BP je Ball (2x)</li> <li>• Der HF verlässt nicht den Torraum - 6 BP (2 BP je Ball)</li> <li>• Der HF berührt den Hund nicht willentlich, um ihn zum Beispiel ordentlich zu platzieren - 3 BP</li> <li>• Der HF hat kein einziges Mal die leichte „aktive Berührung“ angewendet, egal wo - 5 BP</li> </ul>

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
<p><b>1 Minuspunkt</b> – wenn der Ball die Spielfeldmarkierung verlässt (je Vorfall). Ball wird vom Spieler selbst oder einem Helfer wieder ins Spielfeld gesetzt. Zeit läuft weiter.</p> <p><b>1 Minuspunkt</b> – bei Überrollen der Spielfeldlinie bzw. Bandenberührung</p> <p><b>1 Minuspunkt</b> – wenn der Hundeführer den Torraum verlässt (je Vorfall)</p> <p><b>1 Minuspunkt</b> – wenn aktiver Körpereinsatz genutzt wird (je Vorfall)</p> <p>Bisherige Strafpunkte für Bellen entfallen. Übermäßiges Bellen - insbesondere im Tor vor dem Loslaufen und während dem Rennen zu den Bällen ist jedoch nicht erwünscht. Der Hund sollte auch während des Spiels an den Bällen möglichst ruhig arbeiten.</p>	<p><b>Jeweils einen Strafpunkt</b> erhält das Team, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der HF das Tor verlässt, so dass kein Körperteil von ihm mehr im Torbereich ist (beide Füße außerhalb des Torbereichs). Ausnahme: In der Leistungsklasse Beginner ist dem HF das Verlassen des Torbereichs ohne Anrechnung von Strafpunkten gestattet.</li> <li>• der HF den Ball berührt oder passiv oder bewusst stoppt.</li> </ul> <p>Ausnahme: Wenn der Ball die Torlinie ganz überschritten hat, darf der HF den Ball weiter ins Tor ziehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der HF den Hund bewusst berührt.</li> <li>• der Hund vor der Ballfreigabe des Hundeführers zu treiben beginnt.</li> </ul> <p>Bisheriger Strafpunkt für Bellen entfällt; Strafpunkt für Kreuzen entfällt</p>	<p><b>1 Minuspunkt</b> – wenn ein Ball das Spielfeld mit Hilfe eines Hundes verlässt, läuft die Zeit weiter. Der Ball wird vom Helfer an derselben Stelle wieder ins Spielfeld gesetzt und hat einen Strafpunkt zur Folge.</p> <p>Bandenberührung –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 MP je Vorfall in LK1</li> <li>• 2 MP je Vorfall in LK2</li> <li>• 3 MP je Vorfall in LK3</li> </ul> <p>Leichte aktive Ballberührung –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 MP je Vorfall in LK1</li> <li>• 2 MP je Vorfall in LK2</li> <li>• 3 MP je Vorfall in LK3</li> </ul> <p>Außerhalb des Torraumes – der Ball wird vom HF mit dem Körper gestoppt egal ob passiv oder leicht aktiv.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 MP je Vorfall in der LK1</li> <li>• 3 MP je Vorfall in der LK2</li> <li>• 5 MP je Vorfall in der LK3</li> </ul> <p>Schwere aktive Ballberührung – Bewusste Ballberührung mit einem Bein in der Luft, das heißt der Ball wird regelwidrig mit den Fuß weggetreten und könnte dabei den Hund verletzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 MP in LK1 je Vorfall</li> <li>• 40 MP in LK2 je Vorfall</li> <li>• 60 MP in LK3 je Vorfall</li> </ul> <p>Bandenberührung –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 MP je Vorfall in LK1</li> <li>• 2 MP je Vorfall in LK2</li> <li>• 3 MP je Vorfall in LK3</li> </ul>

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
		Bellen des Hundes - Der Hund darf nicht mehr als ca.50% des Laufes bellen. <b>Hinweis:</b> Darüber hinaus gibt es zeitabhängige Bewertungspunkte (A-Note) sowie eine Vielzahl von Minuspunkten in der B-Note für die einzelnen Fehler je Klasse. Im Detail bitte im vollständigen Regelwerk nachlesen.
Beim 2. Lauf je nach Aufgabenstellung Minuspunkte wenn der Hund einen Ball in falscher Reihenfolge ins Tor bringt.	Generell Disqualifikation wenn ein Ball in falscher Reihenfolge ins Tor gebracht wird.	Wenn ein Ball übersehen wurde und dadurch die Bälle in falscher Reihenfolge gespielt wurden, summieren sich die Fehlerpunkte auf .
Sobald alle Bälle im Tor sind und der Hund im Tor oder Torraum abgelegt wurde, wird die Zeit gestoppt. Es werden die Laufzeiten plus/minus Bonus- und Minuspunkten aus beiden Läufen zusammengerechnet. Der Teilnehmer mit der insgesamt kürzesten Laufzeit gewinnt in seiner Klasse.	Es werden die Laufzeiten plus/ minus Straf- und Bonuspunkten aus beiden Läufen zusammengerechnet. Der Teilnehmer mit der insgesamt kürzesten Laufzeit gewinnt in seiner Klasse. Hinweis: Durch Verrechnung von Bonuspunkten können auch negative Endzeiten auftreten.	Die Zeitnahme endet, wenn alle Bälle und der HF sich im Tor befinden und der Hund im Torraum (LK1 und LK2) oder hinter der Torlinie (nur LK3) sitzt oder liegt.
Folgende Vorfälle haben eine Disqualifikation zur Folge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Hund bringt einen Ball zum Platzen</li> <li>• der Hund löst sich auf dem Spielfeld</li> <li>• der Hund verlässt das Spielfeld und ist nicht mehr aktiv am Ball (markiert, läuft zu einem Menschen oder anderem Hund, etc)</li> <li>• der Hundeführer übt massiv verbal, physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus</li> <li>• Überschreiten des Zeitlimits (8 min)</li> <li>• Mitführen von Futter oder Spielzeug auf dem bespielbaren Bereich des Turnierplatzes</li> </ul>	Eine Disqualifikation wird vom Wertungsrichter ausgesprochen, wenn <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Hund einen Ball kaputt macht.</li> <li>• der HF Druck auf seinen Hund ausübt. (Dies gilt für die gesamte Zeit des Wettkampftages.)</li> <li>• das Team die maximale Laufzeit überschreitet.</li> <li>• der Hund sich im Spielfeld oder Torbereich löst.</li> <li>• der Hund das Spielfeld verlässt.</li> <li>• der Hund den Ball außerhalb des Spielfeldbereichs befördert.</li> <li>• der HF seinem Hund Leckerchen oder Spielzeug während des Laufs oder auf dem Spielfeld gibt. (Ausnahme: Beginner)</li> </ul>	Disqualifikationen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Hund bring den Ball zum Platzen</li> <li>• Der Hund verlässt das Spielfeld</li> <li>• Der Hund löst sich auf dem Spielfeld</li> <li>• Der Hundeführer übt massiv physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus</li> <li>• Das Zeitlimit wird überschritten</li> <li>• Diskussion oder anfechten einer Entscheidung des Schiedsrichters</li> <li>• Hundeführer hat Spielzeug oder Futter mit auf dem Spielfeld</li> <li>• Der Hundeführer verlässt das Tor (Tor hinten offen) und läuft hinter den seitlichen Torbanden um seinen Hund zu helfen.</li> <li>• Der Hundeführer hat einen Ball anders positioniert.</li> <li>• Das Team in der B-Note eines Laufes ein Minus Stand erreicht.</li> </ul>

Freestyle (Stand 1.1.2019)	DVG (Stand 1.11.2019)	Treibball Deutschland e.V. / BLV (Stand Juli 2018)
<p><b>Treibball-Spiele und Challenges</b> im Anschluss an die Fun- und Leistungsklassen. Dabei geht es darum, eine bis zum Turnierbeginn unbekannte Aufgabe mit viel Spaß und schnellstmöglich zu lösen. Hierbei ist oft nicht nur der Hund, sondern auch der Hundeführer sowohl sportlich oder auch geistig gefordert. Es geht zum Beispiel mal um Impulskontrolle, mal darum Hindernisse mit einem Ball zu überwinden, mal um gezieltes Dirigieren oder Aufgaben, wie Umrunden von Bällen auf Distanz, mal sind es lustige Aufgabenstellungen mit kleinen Schikanen, wie Würstchen in Näpfen zwischen den Bällen auf dem Spielfeld, oder auch Abläufe, die gegensätzlich zu dem sind, was und wie die Teams zumeist trainieren. Der Spaß sauch für die Zuschauer, teht hierbei im Vordergrund.</p>	<p><b>NEU: Team- und Trio-Aufgaben</b> beim Turnier in Lengerich am 17. November 2019.</p> <p>Team = zwei Menschen / zwei Hunde spielen abwechselnd auf dem Spielfeld in gegenüberliegende Tore.</p> <p>Trio = ein Mensch und zwei Hunde. Dabei spielt immer ein Hund, während der andere so lange im Torraum warten muss.</p> <p>Sie sind noch kein Bestandteil des Regelwerks.</p>	<p>Je nach Veranstalter werden auch mal Zusatzaufgaben oder Spiele angeboten. Sie sind aber nicht Bestandteil des Regelwerks.</p>