

Mentalbeskrivning, B-kullen					
e. Eksfalls Pumba och u. Miracle Minx Northern Star					
	1	2	3	4	5
1a. KONTAKT. Hälsning	Avvisar kontakt med morrning och/eller bitförsök. Utförs ej inom tid.	Undviker kontakt genom att dra sig undan.	Accepterar kontakt utan att besvara. Drar sig inte undan.	Tar kontakt själv eller besvarar kontaktförsök.	Överdrivet kontakttagande, ex. hoppar, gnäller, skäller.
e. Errol					
u. Manta					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
1.b KONTAKT. Samarbete	Följer inte med trots flera försök att locka. Ej genomfört inom tid. Alt. provas inte i detta moment	Följer med motvilligt.	Följer med, men är inte engagerad i testledaren.	Följer med villigt. Engagerar sig i testledaren.	Följer med villigt, är överdrivet engagerad i testledaren, ex. hoppar, gnäller, skäller.
e. Errol					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
1.c KONTAKT. Hantering	Avvisar med morrning och/eller bitförsök. Hantering ej genomförd.	Undviker, drar sig undan eller söker stöd hos föraren.	Accepterar hantering.	Accepterar, svarar med kontaktbeteende.	Accepterar, svarar med överdrivet kontaktbeteende.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					

2a. LEK 1 Leklust	Leker inte.	Leker inte, men visar intresse.	Startar långsamt, blir aktiv, leker.	Startar snabbt, leker aktivt.	Startar mycket snabbt, leker mycket aktivt.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
2b. LEK 1 Gripande	Griper inte.	Griper inte, nosar bara på föremålet.	Griper tveksamt eller med framtänderna.	Griper direkt med hela munnen.	Griper direkt, hugger föremålet i farten.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
2c. LEK 1 Gripande och dragkamp	Griper inte.	Griper tveksamt, släpper, håller, men drar inte emot.	Griper, drar emot, men släpper och tar om. Alt. tuggar.	Griper direkt med hela munnen och drar emot tills testledaren släpper.	Griper direkt med hela munnen, drar emot, rycker, alt. ruskar – även under den passiva delen – tills testledaren släpper.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
3a. FÖRFÖLJANDE	Startar inte.	Startar, men avbryter.	Startar eller springer långsamt. Kan öka farten. Fullföljer.	Startar med hög fart, målinriktad – bromsar in vid bytet.	Startar direkt med hög fart. Springer förbi bytet. Kan vända.
e. "Errol"					
u. "Manta"				x2	
Dribbla				x2	
Fair Play				gång nr 1	gång nr 2
Hit and Run		x2			

Klackspark				x2	
Lyra					
Smash					
3b. GRIPANDE	Nonchalerar föremålet. Alt. springer inte fram.	Griper inte, nosar på föremålet.	Griper tveksamt eller med tidsfördröjning.	Griper direkt, släpper.	Griper direkt. Behåller föremålet i minst 3 sek.
e. "Errol"					
u. "Manta"				x2	
Dribbla		gång nr 2		gång nr 1	
Fair Play	gång nr 2	gång nr 1			
Hit and Run	x2				
Klackspark		x2			
Lyra					
Smash					
4. AKTIVITET	Är ouppmärksam, ointresserad, inaktiv.	Är uppmärksam och lugn – står, sitter eller ligger.	Är uppmärksam och i huvudsak lugn. Enstaka aktivitetshöjningar.	Är uppmärksam med ökad aktivitet eller oro efter hand.	Växlar snabbt aktiviteter under momentet. Alt. oro under hela momentet.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
5a. AVST.LEK Intresse	Engageras inte av figuranten.	Kontroll, avbrott förekommer.	Intresserad. Följer figuranten utan avbrott.	Intresserad. Vill iväg, enstaka startförsök.	Mycket intresserad. Vill iväg, upprepade startförsök.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
5b. AVST. LEK Hot/Agg	Visar inga hotbeteenden	Visar enstaka (1-2) hotbeteenden under momentets första del.	Visar enstaka (1-2) hotbeteenden under momentets första och andra del.	Visar flera hotbeteenden under momentets första del.	Visar flera hotbeteenden under momentets första och andra del.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					

Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
5c. AVST. LEK Nyfikenhet	Går inte fram till figuranten.	Går fram när figuranten är aktiv på linjen.	Går fram till den dolda men talande figuranten.	Går fram till figuranten med låg kroppsställning och/eller med tidsfördröjning.	Går fram direkt till figuranten utan hjälp.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
5d. AVST. LEK Leklust	Visar inget intresse.	Leker inte, men visar intresse.	Leker, kan gripa försiktigt, drar inte emot.	Griper. Drar emot, men kan släppa och ta om.	Griper direkt. Drar emot, släpper inte.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
5e. AVST. LEK Samarbete	Visar inget intresse.	Blir aktiv men avbryter.	Är aktiv med figuranten när denne är aktiv.	Är aktiv med figuranten. Visar även intresse mot passiv figurant.	Uppmanar passiv figurant till fortsatt lek.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
6a. ÖVERRASKNING Rädsla	Stannar inte eller kort stopp.	Hukar sig och stannar.	Gör undanmanöver utan att vända bort blicken.	Flyr högst 5 meter	Flyr mer än 5 meter.

e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
6b. ÖVERRASKNING Hot/Agg	Visar inga hotbeteenden.	Visar enstaka hotbeteenden.	Visar flera hotbeteenden under längre tid.	Visar flera hotbeteenden och någon attack.	Visar hotbeteenden och attacker som kan avslutas med bett.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
6c. ÖVERRASKNING Nyfikenhet	Går fram efter det att overallen lagts ner./går inte fram inom tid. Alt. går inte fram.	Går fram när föraren sitter på huk och talar till overallen samt lockar på hunden.	Går fram till overallen när föraren står bredvid.	Går fram till overallen när föraren gått halva avståndet.	Går fram till overallen utan hjälp.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
6d. ÖVERRASKNING Kvarstående rädsla	Ingen tempoförändring eller undanmanöver.	Liten båge eller tempoväxling vid ngn av passagera.	Båge eller tempoväxling vid 1:a passagen. Minskat utslag vid 2:a passagen.	Båge eller tempoväxling vid minst 2 passager utan minskad intensitet.	Visar stort mått av rädsla eller ökad rädsla efter samtliga passager.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					

Smash					
6e. ÖVERRASKNING Kvarstående intresse	Visar inget intresse.	Stannar upp. Luktar eller tittar på overallen vid 1 tillfälle	Stannar upp. Luktar eller tittar på overallen vid minst 2 tillfällen.	Biter i eller leker med overallen. Intresset minskar efter hand.	Biter i eller leker med overallen vid 2 eller flera passager.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
7a. LJUDKÄNSLIGHET Rädsla	Stannar inte eller kort stopp.	Hukar sig och stannar.	Gör undanmanöver utan att vända bort blicken.	Flyr högst 5 meter.	Flyr mer än 5 meter.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
7b. LJUDKÄNSLIGHET Nyfikenhet	Går inte fram.	Går fram när föraren sitter på huk och talar till skramlet samt lockar på hunden.	Går fram till skramlet när föraren står bredvid.	Går fram till skramlet när föraren gått halva avståndet.	Går fram till skramlet utan hjälp
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
7c. LJUDKÄNSLIGHET Kvarstående rädsla	Ingen tempoförändring eller undanmanöver.	Liten bäge eller tempoväxling vid ngn av passagera.	Bäge eller tempoväxling vid 1:a passagen. Minskat utslag vid 2:a passagen.	Bäge eller tempoväxling vid minst 2 passager utan minskad intensitet.	Visar stort mått av rädsla eller ökad rädsla efter samtliga passager.
e. "Errol"					

u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
7d. LJUDKÄNSLIGHET Kvarstående intresse	Visar inget intresse.	Stannar upp. Luktar eller tittar mot skramlet vid 1 tillfälle.	Stannar upp. Luktar eller tittar mot skramlet vid minst 2 tillfällen.	Biter i eller leker med skramlet. Intresset minskar efter hand.	Biter eller leker med skramlet vid 2 eller flera passager.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
8a. SPÖKEN Hot/Agg	Visar inga hotbeteenden.	Visar enstaka hotbeteenden.	Visar flera hotbeteenden under längre tid.	Visar flera hotbeteenden och någon attack.	Visar hotbeteenden och flera attacker.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
8b. SPÖKEN Kontroll	Enstaka kontroll, därefter inget intresse. Alt. engagerar sig inte	Tittar mot spökerna då och då.	Kontrollerar och/eller handlar mot spökerna. Långa avbrott. Ex. halva sträckan båda spökerna eller ett spöke hela sträckan .	Kontrollerar och/eller handlar mot båda spökerna . Kortare avbrott.	Kontrollerar och/eller handlar mot båda spökerna under hela momentet.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					

8c. SPÖKEN	Rädsla	Uppehåller sig framför eller bredvid föraren.	Uppehåller sig i huvudsak framför eller bredvid föraren. Någon avståndsreglering.	Uppehåller sig i huvudsak framför eller bredvid föraren. Växlar mellan flyktstart och kontroll.	Uppehåller sig i huvudsak bakom föraren. Växlar mellan flyktstart och kontroll.	Backar längre än kopplets längd eller lämnar platsen, alt. flyr.
e. "Errol"						
u. "Manta"						
Dribbla						
Fair Play						
Hit and Run						
Klackspark						
Lyra						
Smash						
8d. SPÖKEN		Går fram till fig. när föraren tagit av figurantens huvudbonad. Går inte fram inom tid.	Går fram till fig. när föraren talar med fig och lockar på hunden.	Går fram till fig. när föraren står bredvid.	Går fram till fig. när föraren gått halva avståndet.	Går fram till fig. utan hjälp.
Nyfikenhet						
e. "Errol"						
u. "Manta"						
Dribbla						
Fair Play						
Hit and Run						
Klackspark						
Lyra						
Smash						
8e. SPÖKEN		Avvisar eller undviker kontaktförsök. Kontakt ej tagen inom tid.	Accepterar kontakten från fig. utan att besvara den.	Besvarar kontakten från figuranten.	Tar själv kontakt med figuranten.	Intensivt kontaktbeteende mot figuranten. Kan ex. hoppa och gnälla.
Kontakttagande med figurant i spöklädd						
e. "Errol"						
u. "Manta"						
Dribbla						
Fair Play						
Hit and Run						
Klackspark						
Lyra						
Smash						
9a. LEK 2	Leklust	Leker inte.	Leker inte, men visar intresse.	Startar långsamt, blir aktiv, leker.	Startar snabbt, leker aktivt.	Startar mycket snabbt, leker mycket aktivt.
e. "Errol"						
u. "Manta"						
Dribbla						

Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
9b. LEK 2 Gripande	Griper inte.	Griper inte, nosar bara på föremålet.	Griper tveksamt eller med framtänderna.	Griper direkt med hela munnen.	Griper direkt, hugger föremålet i farten.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
10. SKOTT	Visar ingen berördhet. Snabb kontroll och sedan helt oberörd.	Avtagande kontroller under lek / passivitet. Därefter oberörd.	Riktat intresse mot skytten, publiken eller annat, men återgår till lek / passivitet.	Avbryter lek eller passivitet. Läser sig mot publiken, skytten eller annat. Återgår inte till lek / passivitet.	Berörd, rädd. Alt. vill lämna platsen, försöker fly. Alt. föraren avstår skott.
e. "Errol"					
u. "Manta"					
Dribbla					
Fair Play					
Hit and Run					
Klackspark					
Lyra					
Smash					
Filmer:					
"Manta"	del 1 - http://www.youtube.com/watch?v=6MESk_9SaW8 Del 2: http://www.youtube.com/watch?v=adspbKsqnkl . Del 3: http://www.youtube.com/watch?v=Tgz2NEM8Af8 . Del 4: http://www.youtube.com/watch?v=XiqUGd3kg2g				
Dribbla - "Theo"	http://www.youtube.com/watch?v=rxO52dlIG9A&feature=share&list=UUElqkKMHdn1iDKbA8M_E_6g				
Klackspark - "Uno"	http://www.youtube.com/watch?v=uc6Zp0ZC7yg				
Fair Play - "Strike"	http://youtu.be/keInKo-qU7o				
Hit and run - "Leah"	del 1 - http://www.youtube.com/watch?v=6yerWXSww6U Del 2: http://www.youtube.com/watch?v=wEDFuqgFqQg				