REGOLAMENTO OBEDIENCE CSEN
01/01/2021

SCOPO

L'Obedience, disciplina aperta a tutti i cani, ha come fine l'insegnamento al cane di un comportamento controllato e collaborativo. Si tratta di una disciplina sportiva che favorisce la sua buona integrazione nella società. Questa disciplina implica una buona armonia tra il cane e il suo conduttore che porta ad una intesa perfetta tra i due anche quando il cane si trovi distante dal conduttore.

REGOLE PARTICOLARI

1) CSEN Cinofilia – Settore Obedience riconosce le carriere svolte in altri Enti per cui se un binomio ha i titoli per accedere in una classe, ottenuti in gare di altri Enti che usano il regolamento in vigore per l'FCI nell'anno corrente, può farlo, purché lo dimostri presentando al Giudice il libretto originale. Se non presenta nulla deve fare la classe più bassa.
2) I rimborsi spese di Giudici e Steward sono fissati in € 50.00 a giornata più € 0,25 al chilometro di andata e ritorno più pedaggio autostradale. Eventuali spese di vitto e alloggio devono essere concordate.
3) La quota di iscrizione alle gare è fissata in € 20,00 per tutte le classi, 15,00 euro per il secondo cane iscritto in gara con il medesimo conduttore.
4) Gli steward di gara possono gareggiare ma deve essere previsto un secondo steward per la categoria nella quale essi concorrono; in tal caso, il giudice è tenuto a montare il campo, decidere l'ordine degli esercizi e le condotte ed è vietato farlo fare agli steward iscritti alla competizione.
5) I Giudici sono autorizzati a giudicare i propri congiunti qualora regolarmente iscritti alle competizioni da loro giudicate.

LE GARE DI OBEDIENCE CSEN sono autorizzate dal Responsabile Nazionale Obedience. Per partecipare a gare di obedience CSEN, i binomi devono essere tesserati CSEN e avere il certificato medico in corso di validità previsto dal Decreto Balduzzi.

Si dovrà creare il codice binomio nel portale del sito http://www.csencinofilia.it/ e iscriversi tramite e-mail direttamente presso il club organizzatore (fino a quando nella piattaforma di csencinofilia non verrà inserita l'obedience).

Modalità di assegnazione delle gare:

Le gare di Obedience CSEN possono essere organizzate esclusivamente da Associazioni Sportive Dilettantistiche o da Società Sportive Dilettantistiche affiliate CSEN. Gare al di fuori della Regione di competenza possono essere autorizzate dal Responsabile Nazionale Obedience e comunicate al Comitato CSEN interessato (quello sul cui territorio si svolge la gara).

Le gare devono essere richieste almeno 1 mese prima della data prefissata, con le modalità sotto esposte:

a) Richiesta al responsabile nazionale
b) Inserimento dati della gara da parte dell'ASD che, con l'inserimento si impegna a rispettare i Regolamenti generali CSEN e in particolare quelli dell'Obedience CSEN e dichiara di avere un campo regolamentare e tutte le attrezzature necessarie. Gare mancanti di dati essenziali, come Giudice o Steward, o fuori termine non potranno essere approvate
c) A gara terminata l'ASD organizzatrice deve comunicare tutti i punteggi ottenuti al responsabile regionale

Organizzazione delle gare

Le ASD o SSD che intendono organizzare una prova di Obedience devono:

d) disporre di un terreno cintato di almeno 30m x 20m (un terreno di 40m x 25m è preferibile); la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore. Il giudice decide se la dimensione del campo è da ritenersi valida;
e) disporre nei pressi di punto ristoro e servizi igienici;
f) designare un Giudice e uno Steward abilitati da CSEN;
g) nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento della gara;
   - un assistente che trascriva i giudizi formulati dal giudice;
   - in mancanza di Steward questi potranno essere sostituiti da un Giudice, anche se impegnato a giudicare altre classi nella stessa manifestazione. Uno Steward non potrà concorrere nella classe nella quale presta la sua opera. Uno Steward è autorizzato a svolgere la sua opera anche nelle classi nelle quali compete un membro della famiglia;
h) predisporre una segreteria funzionante per trascrivere i risultati sui fogli di giudizio tenendo conto dei punteggi attribuiti ai vari esercizi e stilare la classifica;
i) disporre delle attrezzature e materiali necessari agli esercizi come più in basso meglio specificato;
j) programmare affinché un giudice non sia impegnato per più di 7 ore in una giornata, considerando la seguente tabella di durata media dei giudizi. In caso di superamento del limite di 7 ore, l'organizzazione dovrà aggiungere un Giudice e uno Steward o fare la gara in due giorni.
   - Un cane di classe Predebuttanti o Debuttanti si giudica in 8 minuti;
   - Un cane di Classe 1 si giudica in 15 minuti
   - Un cane di classe 2 o 3 si giudica in 20 minuti

Il periodo di riferimento per il Campionato nazionale e regionale inizia a decorrere dal primo Gennaio dell'anno e termina circa due settimane prima della Finale di Campionato nazionale. La data precisa sarà comunicata di anno in anno dal Responsabile nazionale.

Campionati Regionali di Obedience CSEN con assegnazione dei seguenti titoli:

- Classe 3: Campione regionale

- Classe 2: Promessa regionale
- Classe 1: Speranza regionale
- Classe Debuttanti: Miglior debuttante regionale
- Classe Predebuttanti: Miglior Predebuttante regionale

Il Responsabile regionale indice il Campionato regionale e decide quante (almeno 3) e quali gare vi sono comprese. Le date, le ASD o SSD organizzatrici e la Finale devono essere comunicate al Responsabile Nazionale entro il 10 gennaio di ogni anno.

Le gare di Campionato Regionale devono svolgersi nel periodo di riferimento.

Possono essere organizzati Campionati interregionali, con le stesse regole dei Campionati regionali.

A tutti i Campionati regionali possono partecipare anche binomi residenti in altre regioni, fermo restando che non potranno essere sommati risultati ottenuti in Regioni diverse, se non in occasione di Campionati interregionali. Per ottenere un piazzamento nel campionato regionale un binomio dovrà partecipare e concludere la prova in almeno tre gare del campionato regionale.

La classifica finale si ottiene sommando i tre migliori risultati ottenuti in gare facenti parte del Campionato della Regione, nella classe per cui si concorre. In caso di parità, valgono i criteri esposti nel regolamento per gli spareggi nelle singole gare.

Un binomio può qualificarsi e ottenere un piazzamento in classifica per il campionato regionale in più gradi qualora consegua tre risultati in entrambe le classi nelle quali ha gareggiato durante l'anno.

In occasione della Finale del Campionato regionale il Responsabile regionale proclamerà i Campioni regionali che saranno premiati in loco e citati durante la premiazione del Campionato Italiano.

Campionato italiano di Obedience CSEN.

Durante la finale CSEN, solitamente nel mese di Dicembre, viene organizzato il Campionato italiano di Obedience CSEN, durante il quale vengono assegnati i seguenti titoli:

- Classe 3: Campione italiano di Obedience CSEN
- Classe 2: Promessa italiana di Obedience CSEN
- Classe 1: Speranza italiana di Obedience CSEN
- Debuttanti: Miglior debuttante italiano.
- Predebuttanti: Miglior predebuttante italiano.

Al Campionato italiano possono partecipare tutti i Binomi tesserati CSEN che abbiano partecipato ad almeno tre gare CSEN, in qualsiasi classe, nel periodo di riferimento.

Alla gara di Campionato possono essere ammessi altri binomi tesserati CSEN che non abbiano i requisiti ma questi non concorrono per il titolo.

Il binomio qualificato dovrà, in occasione della finale del Campionato italiano, gareggiare nella classe più alta raggiunta qualora avesse già gareggiato tre volte in detta classe. In ogni altro caso, il binomio potrà scegliere se iscriversi al Campionato italiano nella classe più alta raggiunta o in quella inferiore nella quale sono state ottenute le qualifiche durante il campionato di riferimento.

CLASSI DI LAVORO

Sono previste cinque classi:

a) **Classe Predebuttanti**: non è obbligatoria e vi sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 10 mesi di età e che non abbiano già conseguito cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe.

b) **Classe Debuttanti**: non è obbligatoria e vi sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 12 mesi di età e che non abbiano già conseguito cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe.

c) **Classe 1**: sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 12 mesi di età e non abbiano già conseguito cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe;

d) **Classe2**: sono ammessi i soggetti che abbiano conseguito almeno una qualifica di "Eccellente" in classe 1 e non abbiano già conseguito cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe;

e) **Classe 3:** sono ammessi i soggetti che abbiano compiuto i 15 mesi di età ed abbiano conseguito almeno una qualifica di "Eccellente" in classe 2.

Il limite massimo di 5 Eccellenti che fa scattare l'obbligo di passare alla classe superiore non vale per la partecipazione alla finale del Campionato Nazionale.

Un binomio che abbia gareggiato anche solo una volta in una determinata classe, non può più essere iscritto ad una classe inferiore.

Un binomio che abbia raggiunto detti limiti può comunque iscriversi al Campionato Nazionale nella classe nella quale ha concorso nell'anno di riferimento e nella quale ha già ottenuto le cinque qualifiche di Eccellente, qualora non abbia già gareggiato tre volte nella classe superiore nel corso del campionato.

CONDIZIONI GENERALI DI AMMISSIONE ALLE GARE

Alle gare partecipano i binomi, composti da conduttore e cane. Un cane può essere inserito in diversi binomi con diversi conduttori e viceversa.

I conduttori che hanno condotto un cane in classe 3 possono gareggiare con un altro cane in classe Predebuttanti e Debuttanti.

1. Possono partecipare alle prove di Obedience:
   - cani di tutte le razze e meticci, di età superiore a 10 mesi per la classe **P r e d e b u tt a n ti**, 12 mesi per le **classi Debuttanti, 1 e 2** e 15 mesi per **la classe 3;**
   - cani castrati o sterilizzati possono competere nelle prove di obedience;
   - le femmine in calore potranno partecipare, ma saranno giudicate dopo tutti gli altri cani e dovranno essere tenute fuori dal terreno di gara finché tutti gli altri binomi non avranno concluso la gara.
2. Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, con tenia, scabbia o altri vermi, aggressivi, sordi, ciechi, feriti o con zoppie, visibilmente in stato di gravidanza o di allattamento. Cani che portano cerotti, bende o fasce non possono partecipare.
3. Se necessario il giudice controllerà i cani fuori del ring prima dell'inizio della competizione.
4. I cani aggressivi non sono ammessi sul luogo della competizione. Il giudice squalificherà il cane che attacca o cerca di attaccare una persona o un altro cane. A discrezione del giudice e in rapporto alla gravità del fatto, l'incidente potrà essere segnalato al Responsabile Nazionale.

5. Tutti i cani partecipanti devono essere in regola con le vaccinazioni previste per la zona in cui si svolge la gara.
6. E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto.
7. Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un conduttore sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri provvedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.
8. Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste dalle norme stabilite da CSEN.

GIUDIZI

Tutti i giudizi sono inappellabili. I binomi verranno valutati dal momento del loro ingresso sul terreno di prova al momento in cui lo lasceranno. Valutazioni e risultati saranno compilati sulle allegate schede di giudizio.

OBBLIGHI DEL CONDUTTORE E ACCESSORI DEL CANE

Gli obblighi del conduttore in qualità di concorrente iniziano quando il conduttore entra nel luogo della competizione e terminano dopo la cerimonia finale di premiazione. I conduttori devono seguire le regole e le direttive impartite.

Il giudice può squalificare un conduttore dalla competizione se non si attiene alle regole o si comporta in modo sconveniente. La decisione del giudice è definitiva e nessun concorrente potrà impugnare le decisioni del giudice.

E’ proibito punire il cane.

Sono permessi solo collari ordinari (collari a fibbia o collari da sfilare, in catena metallica, purché non in modalità a strozzo). I collari a punta o elettrici e altri mezzi o dispositivi di costrizione, come le museruole, sono proibiti. La limitazione vale dall’inizio della competizione fino alla fine.

Coperte, mantelline, pettorine, impermeabili, scarpe, bendaggi, cerotti, ecc., sul cane sono proibiti durante la prova.

Il conduttore dovrebbe avere il cane sul lato sinistro durante e tra gli esercizi. Se c’è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso tenere il cane sul lato destro durante o tra gli esercizi. Il concorrente o il team leader di questo binomio, tuttavia, deve discutere l’accomodamento con il giudice prima dell’inizio della competizione. Qualunque accomodamento eccezionale dovrà essere giustificato e non dovrà essere tale da causare disturbo agli altri cani e concorrenti. Per esempio, se un concorrente è su una sedia a rotelle, negli esercizi di gruppo sarà posto all’estremità della linea in modo da non passare accanto a nessun altro cane.

ALTRE REGOLE

Negli esercizi di gruppo (Esercizio 1) della classe 1 e 2, il numero minimo di cani in un gruppo è 3 e il massimo è 6. In una competizione in cui il numero di cani non è divisibile per sei, il giudice può prevedere due gruppi di 7 cani. In classe 3 il numero minimo di cani negli esercizi di gruppo (Esercizi 1 e 2) è 3 e il massimo 4, con l'eccezione di soli 5 cani in classe 3.

Il giudice ha il diritto di decidere **per le classi 1 2 e 3** in quale ordine dovranno essere svolti gli esercizi durante la competizione e in che modo gli esercizi sono raggruppati. L’ordine sarà lo stesso

per tutti i concorrenti. Per la classe **Predebuttanti e Debuttanti**, gli esercizi si effettueranno in base all'ordine definito nella classe.

ATTREZZATURA

E' responsabilità del comitato organizzatore mantenere l'attrezzatura seguente, così come le regole e istruzioni, disponibile sul luogo della competizione.

Barriere:

- E' richiesta una barriera con montanti, larga approssimativamente 1 m e regolabile in altezza da circa 10 cm a 70 cm ad intervalli di 10 cm. I montanti laterali saranno alti circa 1 metro. In contrasto con una siepe di agility, la barriera non deve avere ali laterali. Questa barriera è necessaria in tutte le classi.
- E' richiesta una barriera aperta larga approssimativamente 1 m e regolabile in altezza da circa 10 cm a 70 cm ad intervalli di 10 cm. I montanti laterali saranno alti circa 1 metro. La barriera sarà costruita in modo da essere aperta, cioè c'è solo una plancia di circa 3-5 cm o una barra rotonda di circa 3-5 cm di diametro all'altezza richiesta e una barra di connessione dei supporti alla base. Ci devono essere supporti solo per la barra e i supporti saranno posti in modo tale che il cane possa far cadere la barra indipendentemente dalla direzione dalla quale salta. I supporti saranno leggermente concavi (a forma di cucchiaio) in modo che il vento non faccia cadere la barra. La barriera non deve avere ali laterali. Questa barriera è necessaria per la classe 3 in aggiunta a quella descritta sopra.

  Vedere le figure e la descrizione delle barriere nell'Appendice 1.

Oggetti adatti per il riporto:

- Tre serie di riportelli in legno. Ogni serie include tre riportelli di uguali misure per la classe 3. Per la classe 2 ne servono solo due e per la classe 1 solo uno di ogni misura. Ogni serie differisce in dimensioni e peso per essere adatta a cani di taglia piccola, media e grande. Il peso del riportello più grande non sarà più di circa 450 g. Tuttavia il conduttore può scegliere la taglia che preferisce.
- Riportelli metallici di tre misure differenti con un peso massimo di circa 200 g per il maggiore. La misura dei riportelli disponibili dovrebbe essere in proporzione alla taglia del cane (piccola – media – grande). Tuttavia il conduttore può scegliere la taglia che preferisce.
- Oggetti in legno circa 2 cm x 2 cm x 10 cm per le classi 2 e 3. (In classe 2 il numero di oggetti è 6 volte il numero di cani partecipanti, in classe 3 il numero di oggetti è 8 volte il numero di cani partecipanti)

Altro materiale:

- Dovrebbero essere disponibili cartelli nei quali siano mostrati i punti attribuiti.
- Cartelli sui quali sono scritte le posizioni del controllo a distanza oppure disegni o un pannello elettrico.
- Gesso, nastro o mezzi equivalenti che possono essere usati per segnare, ad es. i quadrati e i cerchi.
- Deve essere disponibile un numero sufficiente di marcatori e coni per indicare ad esempio il punto di partenza e arrivo degli esercizi, quando necessario, e il punto specifico della prestazione come punti di svolta, ecc. I marcatori e i coni dovranno essere adeguati. Nella scelta di dimensioni, visibilità e colore, va considerata la loro funzione, cioè devono servire al cane, al conduttore e al giudice o Steward. Per esempio i coni per gli angoli dei quadrati dovrebbero essere alti circa 15 cm e visibili. Il punto di fermata per l'esercizio 6 della classe 3 può essere

indicato da un piccolo marcatore (ad esempio un disco di circa 10 cm di diametro o un quadrato di lato circa 10 cm) e il punto di fermata per l'esercizio 7 della classe 3 deve essere indicato da un cono di circa 15 cm. Ci sarà anche un cono alto circa 15-40 cm per l'esercizio 10 della classe 1 e uno alto circa 40 cm per la classe 3.

QUALIFICHE

Classe Predebuttanti

1ª categoria	80 – 100 punti	80% Eccellente
2ª categoria	70 – meno di 80 punti	70% Molto Buono
3ª categoria	50 – meno di 70 punti	50% Buono

Classe Debuttanti

1ª categoria	120 – 150 punti	80% Eccellente
2ª categoria	105 – meno di 120 punti	70% Molto Buono
3ª categoria	75 – meno di 105 punti	50% Buono

Classi 1 – 2 – 3

1ª categoria	256 – 320 punti	80% Eccellente
2ª categoria	224 – meno di 256 punti	70% Molto Buono
3ª categoria	192 – meno di 224 punti	60% Buono

- Qualora due o più cani terminino gli esercizi con lo stesso punteggio nella stesura della classifica finale si terrà conto della somma dei punti dei seguenti esercizi:
  - 2 e 4 (condotta, richiamo) per la classe **Predebuttanti**;
  - 2, 3 e 4 (condotta al guinzaglio, condotta senza guinzaglio, richiamo) per la classe **Debuttanti**;
  - 3, 5 e 6 (fermo in piedi durante la marcia, seduto in marcia, invio in avanti) per la **Classe1**.
  - 3, 5 e 6 (fermo in piedi e seduto durante la marcia, invio in avanti, riporto direttivo) per la **Classe2**
  - 3, 5 e 6 (condotta, richiamo, invio in avanti) per la **Classe3**. Se la somma dà gli stessi risultati, questi tre esercizi saranno ripetuti.

ESERCIZI E COEFFICIENTI

Classe Predebuttanti	**Esercizio**			**Coefficiente**
1.	Sociabilità			**1**
2.	Condotta con guinzaglio			**2**
3.	Seduto fermo			**1**
4.	Richiamo semplice			**2**
5.	Richiamo con salto di una barriera			**1**
6.	Posizioni a distanza			**1**
7.	Terra 30s. conduttore in vista (cane da solo)			**1**
8.	Impressione generale			**1**
			Tot.	**10**
	1ª categoria 80% 2ª categoria 70% 3ª categoria 50%	Eccellente Molto Buono Buono	80 – 100 punti 70 – meno di 80 punti 50 – meno di 70 punti	

Classe Debuttanti	**Esercizio**			**Coefficiente**
1.	Sociabilità			**1**
2.	Condotta con guinzaglio			**1**
3.	Condotta senza guinzaglio			**2**
4.	Richiamo semplice			**1**
5.	Terra durante la marcia			**2**
6.	Tenuta di un oggetto			**2**
7.	Richiamo con salto di una barriera			**1**
8.	Posizioni a distanza			**2**
9.	Terra 1 min. conduttore in vista (cane da solo)			**2**
10.	Impressione generale			**1**
			Tot.	**15**
	1ª categoria 80% 2ª categoria 70% 3ª categoria 50%	Eccellente Molto Buono Buono	120 – 150 punti 105 – meno di 120 punti 75 – meno di 105 punti	

Classe 1	**Esercizio**			**Coefficiente**
1.	Seduto in gruppo per 1 min. conduttori in vista			**3**
2.	Condotta			**3**
3.	Fermo in piedi durante la marcia			**3**
4.	Richiamo			**3**
5.	Seduto o Terra in marcia			**2**
6.	Invio in avanti in un quadrato			**3**
7.	Riporto			**4**
8.	Controllo a distanza			**3**
9.	Richiamo con salto di una barriera			**3**
10.	Invio intorno al cono e ritorno			**3**
11.	Impressione generale			**2**
			Tot.	**32**
	1ª categoria 80% 2ª categoria 70% 3ª categoria 60%	Eccellente Molto Buono Buono	256 – 320 punti 224 – meno di 256 punti 192 – meno di 224 punti	

Classe 2	Esercizio			Coefficiente
1.	Terra in gruppo per 2 min. conduttori fuori vista			**2**
2.	Condotta			**3**
3.	Fermo in piedi / seduto / terra durante la marcia			**3**
4.	Richiamo con fermo in piedi			**4**
5.	Invio in avanti con terra e richiamo			**4**
6.	Riporto direttivo			**3**
7.	Discriminazione olfattiva e riporto			**4**
8.	Controllo a distanza			**4**
9.	Salto di una barriera e riporto di un oggetto di metallo			**3**
10.	Impressione generale			**2**
			Tot.	**32**
	1ª categoria 80% 2ª categoria 70% 3ª categoria 60%	Eccellente Molto Buono Buono	256 – 320 punti 224 – meno di 256 punti 192 – meno di 224 punti	

Classe 3	Esercizio			Coefficiente
1.	Seduto in gruppo per 2 min. conduttori fuori vista			**2**
2.	Terra in gruppo per 1 min. e richiamo			**2**
3.	Condotta			**3**
4.	Fermo in piedi, seduto e terra durante la marcia			**3**
5.	Richiamo con fermo in piedi e terra			**4**
6.	Invio a distanza con direzioni, terra e richiamo			**4**
7.	Riporto direttivo			**3**
8.	Invio intorno al cono, posizioni, riporto e salto di una barriera			**4**
9.	Discriminazione olfattiva e riporto			**3**
10.	Controllo a distanza			**4**
			Tot.	**32**
	1ª categoria 80% 2ª categoria 70% 3ª categoria 60%	Eccellente Molto Buono Buono	256 – 320 punti 224 – meno di 256 punti 192 – meno di 224 punti	

REGOLE GENERALI DI GIUDIZIO

Le regole e direttive per effettuare e giudicare gli esercizi comprendono:

a) una parte generale che riguarda il modo di effettuare e giudicare tutti gli esercizi.
b) una parte che descrive come effettuare e giudicare i singoli esercizi.

Se non altrimenti specificato negli esercizi individuali, queste regole generali e direttive per effettuare e giudicare gli esercizi sono applicate a tutti gli esercizi.

Se si verificano situazioni che non sono previste da queste regole e direttive, il giudice decide come procedere e come valutare. La decisione del giudice è insindacabile e nessun concorrente potrà impugnare le decisioni del giudice.

Punti attribuiti

Il Giudice attribuirà i punti seguendo le indicazioni descritte negli esercizi. Le prestazioni in obedience sono valutate con i seguenti punti:

0 - 5 - 5½ - 6 - 6½ - 7 - 7½ - 8 - 8½ - 9 - 9½ - 10

La squalifica porta alla fine della prestazione e alla perdita di tutti i punti attribuiti. Il cane non può continuare con i restanti esercizi della competizione.

Fallire un esercizio porta alla perdita di tutti i punti nello specifico esercizio. Il cane può continuare con gli esercizi restanti.

Uso del cartellino giallo e rosso

In classe 3 sono utilizzati cartellini gialli e rossi.

Il cartellino giallo indica un'ammonizione. Il giudice può dare un'ammonizione sulla base delle azioni del conduttore o del cane.

Se il giudice mostra il cartellino giallo saranno sottratti 10 punti dal punteggio finale. Se il giudice mostra il cartellino giallo due volte si ha la squalifica.

Il cartellino rosso indica la squalifica.

Regole generali per giudicare ed effettuare tutti gli esercizi

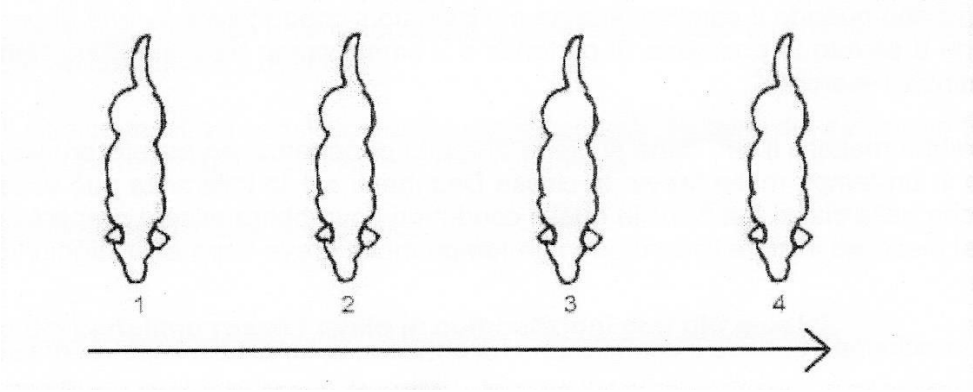
Queste linee guida sono seguite in tutti gli esercizi se non altrimenti specificato nella descrizione degli esercizi.

Effettuare gli esercizi

1. Tutti i cani possono essere controllati prima di entrare nel ring ed il giudice è autorizzato a toccare/manipolare i cani.
2. Il giudice può scegliere in quale ordine devono essere effettuati gli esercizi (eccetto per la classe Predebuttanti e Debuttanti). L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti.
3. Gli esercizi iniziano e terminano con il cane al piede. La posizione al piede è definita come la posizione "seduto" sul lato sinistro del conduttore.
4. Il conduttore cammina a passo normale in tutti gli esercizi meno che in condotta. La condotta può anche includere il passo lento e di corsa a seconda delle classi.
5. Tutti gli esercizi iniziano quando lo Steward ha posizionato il conduttore e il cane al punto di partenza, il cane è seduto in posizione di partenza e lo Steward ha annunciato "inizia l'esercizio" o "comincia l'esercizio".
6. Il conduttore dovrebbe mettere il suo cane al piede al punto di partenza ed essere pronto ad iniziare l'esercizio in un tempo molto breve. In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 la tolleranza può essere un po' maggiore che nelle classi 2 e 3, nelle quali i conduttori dovrebbero essere preparati ad avere i loro cani al piede ed iniziare l'esercizio in un tempo molto breve dopo aver raggiunto il punto di partenza.
7. Tutti gli esercizi si concludono quando lo Steward ha annunciato "esercizio finito" o "grazie".
8. In tutti gli esercizi, se non diversamente specificato , lo Steward dà al conduttore, in tutte le fasi dell'esercizio, il permesso di impartire i comandi al cane, anche se non è scritto sistematicamente in tutti gli esercizi.
9. Sta al conduttore decidere se dare o no un secondo comando e quando darlo.
10. I comandi dello Steward descritti in queste regole sono solo esempi. E' importante che i comandi siano chiari ai conduttori.
11. Non è permesso indicare al cane luoghi o direzioni prima o durante l'esercizio (oltre a quelli relativi all'esecuzione dell'esercizio, se sono permessi). Tali azioni portano a fallire l'esercizio.

12. In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 il conduttore può entrare in campo con il cane al guinzaglio. Durante l'intera prestazione il conduttore può tenere il guinzaglio invisibile al cane oppure può lasciarlo al tavolo dello Steward. Può mettere il guinzaglio al cane alla fine quando lascia il campo.

    In classe 2 e 3 il conduttore deve lasciare il guinzaglio fuori dal campo o al tavolo dello Steward . Questo vale per tutti gli esercizi.
13. Il cane dovrebbe essere sul lato sinistro del conduttore tra un esercizio e l'altro. Non è necessario che il cane sia al piede e sotto comando, ma dovrà essere a lato del conduttore e sotto controllo. Se per qualche ragione c'è un ritardo muovendosi da un esercizio al successivo, è permesso mettere il cane a terra, ma non dovrà essere richiamato da questa posizione per continuare con gli esercizi.
14. Il conduttore dovrà muoversi normalmente utilizzando percorsi in linea retta. Movimenti indefiniti o ambigui, gestualità esagerata, segnali o linguaggio corporeo e movimenti non naturali delle estremità sono penalizzati. Svolte e dietrofront dovrebbero essere a 90° e 180° e dopo il dietrofront il conduttore dovrà ritornare approssimativamente sul suo percorso originale.
15. Negli esercizi nei quali si supera il cane, la distanza tra cane e conduttore dovrebbe essere circa 0,5 m. Il conduttore può superare il cane da entrambi i lati se non altrimenti specificato nell'esercizio.
16. Le direzioni destra e sinistra (ad es. nel riporto direttivo) sono definite con riferimento al punto di vista del conduttore, cioè il conduttore fa riferimento al suo lato destro o sinistro quando dirige il cane al punto di partenza. Negli esercizi di gruppo, tuttavia, la direzione è da sinistra a destra di fronte ai cani allineati. 1=sinistra ...4=destra.



17. Il conduttore non può toccare il cane o accarezzarlo o dare altre forme d'incoraggiamento durante gli esercizi. Un tale comportamento non farà superare l'esercizio. Un leggero incoraggiamento è permesso dopo che l'esercizio è stato completato.
18. Bocconcini o oggetti per il gioco, come palline o altri giochi, non sono ammessi in campo, né durante né tra gli esercizi. Se il giudice osserva che un concorrente ha o usa bocconcini o giochi in campo, il concorrente sarà squalificato.
19. Negli esercizi di direzione il conduttore non può mostrare la direzione o toccare il cane al punto di partenza. Questo farà fallire l'esercizio.
20. In caso di eccessivo incoraggiamento, giocare con il cane o scherzare, saltare in braccio al conduttore, fare lo slalom tra le gambe del conduttore, ecc., il giudice ammonirà il concorrente e

    - nelle classi 1 e 2 il giudice annoterà questo comportamento nell'impressione generale
    - in classe 3 il giudice mostrerà il cartellino giallo
    - in tutte le classi un secondo incidente squalificherà il cane.
21. Il giudice ha il diritto di interrompere un esercizio se il cane mostra un'evidente incapacità o nessuna propensione per eseguirlo. Tale esercizio non è superato.

22. Il giudice ha il diritto di impedire al cane di prendere parte ancora alla competizione se non è in buone condizioni o se causa disturbo abbaiando o uggiolando continuamente.

23. Abbaiare o uggiolare durante un esercizio ha influenza anche sui punti ricevuti.

24. In caso di abbaio o uggiolio sia durante che tra gli esercizi, il giudice può dare un primo ammonimento e:
    - nelle classi 1 e 2 annoterà questo comportamento nell'impressione generale
    - in classe 3 mostrerà il cartellino giallo.

    Se il comportamento continua il giudice squalificherà il cane.

25. L'altezza dei salti non dovrebbe essere più che circa l'altezza del cane al garrese e perciò l'altezza delle barriere sarà alzata o abbassata in corrispondenza.

Condotta

26. A parte la classe Predebuttanti e Debuttanti, la condotta in tutte le classi si effettua senza guinzaglio. Nella classe Predebuttanti la condotta si effettua al guinzaglio e nella classe Debuttanti sia la condotta al guinzaglio sia senza guinzaglio.

27. Il cane senza guinzaglio deve seguire volentieri il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla all'altezza del ginocchio sinistro del conduttore e seguendo il conduttore su una linea parallela. Il conduttore deve muovere le braccia in modo naturale durante l'esercizio.

28. Nell'esercizio della condotta il conduttore può scegliere di fare il dietrofront (180°) a sinistra o a destra. Il "dietrofront tedesco" è ugualmente accettabile (il cane può girare molto stretto intorno al conduttore sul lato destro). Quando fa un dietrofront il conduttore deve ritornare all'incirca lungo la stessa linea dell'andata.

29. Le svolte a sinistra e a destra durante la condotta devono essere angoli retti (90°). Il conduttore non deve girare la testa, non deve ruotare le spalle o usare il linguaggio corporeo o dare segnali con i piedi.

30. Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia velocità e quando si eseguono i passi in differenti direzioni e nelle svolte e dietrofront da fermi.

31. Quando il conduttore si ferma, il cane deve assumere la posizione al piede immediatamente e senza comando.

32. La camminata all'indietro, per le distanze maggiori nelle classi 2 e 3, dovrà iniziare dalla posizione al piede (uno stop) e finire nella posizione al piede.

Comandi e segnali con le mani

33. Le parole di comando usate in queste direttive sono raccomandazioni. Altre parole sufficientemente corte sono accettabili come comandi.

34. Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza e il comando "Resta" è ammesso negli esercizi in cui il conduttore lascia il cane o si gira intorno al cane.

35. I comandi sono comandi verbali. In qualche caso segnali con le mani possono sostituire un comando verbale o essere dati simultaneamente ad un comando verbale. Se così è, questo sarà indicato nell'esercizio. Quando si usano segnali con le mani, questi devono essere brevi e non superare il comando verbale e non includere altro linguaggio corporeo. Si possono usare una o due mani.

36. Negli esercizi nei quali sono permessi comandi o segnali, il conduttore deve informare il giudice prima dell'inizio dell'esercizio se userà comandi con le mani. Questo non è necessario se sono permessi sia comandi sia segnali con le mani.

37. Linguaggio corporeo significa muovere il corpo (non necessariamente fare passi), curvare o ruotare il corpo, la testa o le spalle, come anche dare segnali con i piedi. Questo ridurrà i punti a seconda della gravità e della situazione.

38. Fare passi mentre si impartiscono i comandi fa fallire l'esercizio.

39. Segnali con le mani non sono mai ammessi se il cane è a fianco del conduttore nella posizione al piede. Questo causerà una forte riduzione dei punti, con riduzione di 2-4 punti dipendente da intensità, situazione e durata. Se c'è anche linguaggio corporeo la riduzione è sempre più severa. Nelle classi **Predebuttanti** e **Debuttanti** questi segnali saranno considerati solo come doppi comandi.

40. Negli esercizi dove si dirige il cane o dove è necessario ridirigerlo, segnali con le mani sono ammessi simultaneamente al comando vocale quando il cane è a distanza. Questo è indicato da parentesi quadre [ ]. Tali esercizi o parti di esercizi sono: correre intorno al cono, dirigere dentro un cerchio e dentro un quadrato e dirigere a riportare il riportello corretto. La riduzione di punti per un simultaneo segnale con le mani non si dovrà applicare, eccetto per i comandi extra o comandi per ridirigere.

Esercizi di richiamo e riporto:

41. Il nome del cane può essere combinato al comando in tutti gli esercizi di richiamo / tutte le situazioni di richiamo. Il nome e il comando devono essere legati insieme strettamente in modo che nome e comando non diano l'impressione di due comandi separati. E' ammesso anche usare solo il nome del cane.

42. Negli esercizi di richiamo e riporto, il cane può venire direttamente nella posizione al piede o sedersi prima di fronte al conduttore. Se si siede di fronte al conduttore, il cane deve, su comando (dopo l'autorizzazione dello Steward), assumere rapidamente la sua posizione al piede, passando molto vicino al conduttore. Questo vale anche per il salto della barriera.

43. Negli esercizi di richiamo e riporto, il giudice non ha bisogno di sapere se il cane doveva prendere la posizione al piede direttamente o dopo essersi seduto di fronte. Se l'esercizio è effettuato elegantemente si può attribuire il punteggio pieno indipendentemente da quel che ci si aspettava.

44. Se un riportello è lanciato in maniera non intenzionale in un posto insoddisfacente (rimbalza fuori dal campo o in un posto dove non può essere raggiunto, ad una distanza troppo corta), dovrà essere rilanciato. Questo tuttavia comporta una riduzione di 2 punti. Se il secondo lancio non ha successo l'esercizio è fallito.

45. Non è permesso lasciare che il cane prenda l'oggetto / riportello prima degli esercizi. Se questo accade, non si possono attribuire più di 5 punti in classe 1 e in classe 2 & 3 l'esercizio è fallito.

46. Il conduttore è libero di scegliere la dimensione del riportello con cui lavorare.

Giudicare gli esercizi

47. Il giudizio di un esercizio inizia quando conduttore e cane hanno preso posizione (cane al piede) al punto di partenza e lo Steward annuncia "Inizia l'esercizio". Il giudizio di un esercizio termina quando lo Steward ha annunciato "Esercizio finito" o "Grazie".

48. Tutte le deviazioni dall'ideale ridurranno i punti: tutti i comandi extra, i doppi comandi, linguaggio corporeo, deviazioni dalla posizione al piede, deviazioni dal movimento parallelo, ecc.
49. E' importante che il cane sia allegro e obbedisca volentieri ai comandi.
50. Nel giudicare la velocità si terrà in considerazione la razza. L'ideale non è lo stesso per tutte le razze. Quando un cane reagisce al comando istantaneamente e impegnandosi, si muove nel modo tipico della sua razza, prende il suo passo e mostra interesse in quello che sta facendo, gli sarà attribuito il punteggio pieno, se non ci sono errori che abbassano il punteggio.
51. La regola generale è che, per un secondo comando, dovrebbero essere sottratti 2 punti e un terzo comando fa fallire l'esercizio o in qualche caso parte di esso. Negli esercizi con comandi di direzione e comandi di controllo a distanza, 1-2 punti saranno sottratti per un secondo comando. Vedere le direttive per questi esercizi.
52. In classe Predebuttanti e Debuttanti dovrebbe essere sottratto 1 punto per un secondo comando e il quarto comando fa fallire l'esercizio.
53. Tutte le punizioni del cane portano alla squalifica.
54. Se il conduttore tocca il cane durante l'esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti). Questo può portare all'ammonizione.
55. Se toccare il cane durante o tra gli esercizi può essere interpretato come punizione, conduttore e cane sono squalificati.
56. Se il cane non assume la posizione al piede o la posizione di partenza di un esercizio (es. seduto o terra), l'esercizio è fallito.
57. Se un cane non assume la posizione al piede (seduto) alla fine di un esercizio, non si possono attribuire più di 7 punti.
58. Se il cane non siede calmo a fianco del conduttore all'inizio dell'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti.
59. Se il conduttore fa passi mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito.
60. Se il cane tocca il conduttore (leggermente) negli esercizi di richiamo o riporto quando si siede di fronte al conduttore o andando alla posizione al piede / spostandosi a fianco del conduttore, si sottrarranno 1- 2 punti. Se urta / sbatte contro il conduttore, non saranno attribuiti più di 7 punti.
61. Abbaiare anche occasionalmente o uggiolare durante un esercizio ridurrà i punti. Non si attribuire più di 7 in caso di abbaio e se il cane abbaia estesamente o continuamente l'esercizio è fallito (0 punti). Anche se c'è solo un abbaio molto corto all'inizio (o fine) dell'esercizio (potrebbe esprimere entusiasmo), almeno 1 punto dovrebbe essere sottratto. Se l'abbaio è continuo ed è ripetuto in diversi esercizi la performance è squalificata. Stessa cosa per uggiolare.
62. Controllare il cane tenendolo per il collare tra un esercizio e l'altro porta ad un'ammonizione e ad una riduzione di punti nell'impressione generale e in classe 3 al cartellino giallo.
63. Se il cane sporca in campo:
    - in classe **Predebuttanti**, Debuttanti e **1** durante un esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti) e l'impressione generale è fallita (0 punti).
    - in classe **Predebuttanti**, **Debuttanti** e **1** tra gli esercizi, l'impressione generale è fallita (0 punti)
    - in **classe 2** e **3**, durante o tra gli esercizi, il cane è squalificato.

Anticipare il comando o iniziare l'esercizio troppo presto

64. Se un cane anticipa il comando (cioè, non mantiene la posizione al piede correttamente: sobbalza, si alza, ma non fa passi avanti), quando inizia l'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti.

65. In **classe1**, se il cane lascia il conduttore (inizia l'esercizio) dopo che l'esercizio è iniziato (negli esercizi nei quali il cane è inviato in avanti dal conduttore) ma prima del comando del conduttore (per esempio su comando dello Steward), il conduttore può chiamare il cane una volta sola. Se il cane ritorna e completa l'esercizio si possono attribuire al massimo 6 punti. Se non ritorna ma continua l'esercizio, l'esercizio è fallito.

66. In **classe 2 e 3**, se il cane inizia l'esercizio (lascia il conduttore) prima del comando, non c'è possibilità di richiamarlo e l'esercizio è fallito (0 punti).

Lasciare il campo o lasciare il conduttore

Lasciare il campo

67. Nelle **classi 2 e 3**, se un cane lascia il campo durante o tra gli esercizi essendo fuori controllo, è squalificato.

68. In classe **Predebuttanti**, Debuttanti e **1**, se il cane lascia il campo essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte. Se il cane ritorna possono continuare con la competizione, ma questo sarà annotato nell'impressione generale e severamente penalizzato. L'esercizio implicato è fallito (0 punti). Se il cane lascia il campo un'altra volta è squalificato.

Lasciare il conduttore senza lasciare il campo

69. Nelle **classi 2 e 3**, se il cane lascia il conduttore durante un esercizio (interrompe l'esercizio) o tra gli esercizi ed è fuori controllo, ma non lascia il campo, il conduttore può chiamare il cane (una sola volta) senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore l'esercizio è fallito (0 punti), ma cane e conduttore possono continuare con l'esercizio successivo.

    In **classe 2** questo causa una severa riduzione di punti nell'impressione generale.

    In **classe 3** questo porta ad un'ammonizione. Il giudice mostrerà il cartellino giallo.

    Se il cane non ritorna al secondo comando, cane e conduttore sono squalificati. Se il cane lascia una seconda volta, ne consegue la squalifica.

70. In classe **Predebuttanti**, Debuttanti e **1**, se il cane lascia il conduttore durante un esercizio o tra gli esercizi essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore, possono continuare con la competizione, ma questo sarà annotato nell'impressione generale e causerà una severa riduzione di punti. L'esercizio implicato è fallito

    (0 punti). Se il cane lascia il conduttore un'altra volta, ne consegue la squalifica.

Esercizi di riporto

71. *Lasciar cadere il riportello / oggetto*:

    Se il cane lascia cadere il riportello / oggetto, ma lo raccoglie di sua iniziativa, non si possono attribuire più di 7 punti. Se deve essere dato un comando extra di riporto prima che il cane prenda il riportello / oggetto caduto, il massimo è 5 punti. Se il cane lascia cadere l'oggetto a fianco del conduttore e il conduttore lo raccoglie senza fare un passo, si possono attribuire 5 punti presumendo che il cane abbia

preso la posizione al piede correttamente. Se l'oggetto è caduto per negligenza del conduttore dopo il comando di lasciare, non si possono attribuire più di 7 punti.

72. *Masticare o mordere il riportello / oggetto*:

Masticare o mordere il riportello / oggetto è penalizzato con una riduzione di 2-3 punti. Se il masticare è prolungato, non si possono dare più di 5 punti. Masticare eccessivamente o rompere il riportello porta a fallire l'esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sul riportello.

DESCRIZIONE DEGLI ESERCIZI E CRITERI DI GIUDIZIO

CLASSE PREDEBUTTANTI

ESERCIZIO 1. Sociabilità [Coeff. 1]

Il concorrente va dal giudice con il cane al guinzaglio e si presenta come d'uso. Il giudice deve assicurarsi della sociabilità del cane, avvicinandolo senza fare gesti provocatori. Questa breve azione deve permettere al giudice di valutare compiutamente la sociabilità del cane.

ESERCIZIO 2. Condotta al guinzaglio [Coeff. 2]

Comandi: "X Piede" o altri. Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.

Esecuzione:
Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra, possibilmente con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende un percorso di trenta metri con una svolta a sinistra e una a destra e dietrofront- alt finale. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Alla fine di questo esercizio il guinzaglio sarà tolto (se consegnato allo Steward, sarà restituito alla fine della prova).

Direttive:
Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. E' ammessa una distanza di mezzo metro dal conduttore. Ogni trazione del guinzaglio sarà penalizzata: se è continua il punteggio sarà 0. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 3. Seduto fermo con andata e ritorno del conduttore [Coeff. 1]

Comandi: "Resta" o altro

Esecuzione:
Partendo dalla posizione base, il conduttore dà al cane il comando "resta", si allontana in linea retta per 15 passi e si gira, attende il comando quindi ritorna a fianco del cane.

Direttive:
Non sono ammessi comandi oltre al RESTA iniziale, ogni ulteriore comando verrà penalizzato, se il cane segue il conduttore o comunque si allontana il punteggio sarà zero.

ESERCIZIO 4. Richiamo semplice [Coeff. 2]

Comandi: "X Piede", "Resta" o altri. L'uso del fischietto non è consentito.

Esecuzione:
Dietro ordine dello Steward l conduttore lascia il cane nella posizione "Seduto" e si allontana di 15 m, si gira verso il cane e, dopo autorizzazione, richiama il cane al piede.

Direttive:
Se il cane torna dal conduttore facendo un giro ampio, potrà ottenere al MASSIMO 9 punti. Il cane che cambia la posizione prima di ricevere il comando di richiamo sarà penalizzato di 1 punto e di 1 punto per ogni metro di spostamento. Se anticipa il comando di richiamo potrà avere al massimo 8 punti. Il Giudice terrà conto della velocità del cane nel tornare dal conduttore. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 5 Richiamo con salto di una barriera [Coeff. 1]

Comandi: "Resta", "Vieni o salta", ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore lascia il cane seduto di fronte al salto ad una distanza da 2 a 4 metri, gira intorno all'attrezzo e si porta davanti al cane ad una distanza di circa 2-4 m dall'attrezzo stesso ,su segnalazione dello Steward chiama il cane che deve saltare e portarsi al suo fianco in posizione base.

Direttive:
Comandi ripetuti: -1 per ogni doppio comando, il cane tocca l'ostacolo -1, il cane non Salta, l'esercizio è

fallito.

ESERCIZIO 6. Posizioni a distanza [Coeff. 1]

Comandi: "Resta", "Terra", "Seduto" e/o con gesti, "Piede" o altri.

Esecuzione:
Il cane sarà collocato nel posto indicato dallo Steward in posizione SEDUTO. Il Conduttore si allontana di circa 1 m. lo Steward si mette a 5 metri alle spalle del cane, in modo da poter segnalare al conduttore le posizioni che deve assumere il cane. Le posizioni sono 2, TERRA e SEDUTO (una sola volta). Sono ammessi gesti in contemporanea ai comandi vocali. Dopo aver effettuato le posizioni, dietro autorizzazione, il conduttore tornerà dal cane riprendendo la posizione base.

Direttive:
Non è eseguita nessuna posizione = 0.
Posizione eseguita con comando ripetuto ma prima che lo Steward abbia segnalato di assumere la posizione successiva = -1 punto ad ogni comando.

E' effettuata una sola posizione = -4 punti.
Il cane si sposta all'indietro o lateralmente= -1 punto ogni metro.
Se il cane torna dal conduttore = 0 punti. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 7. Terra in vista da solo trenta secondi [Coeff. 1]

Comandi: "Terra", "Resta", "Piede"

Esecuzione:
Il conduttore mette il cane nella posizione "terra" nella zona indicata dallo Steward , quindi si allontana per 10 metri, si gira e resta in quella posizione per 30 secondi. Dopo autorizzazione, il conduttore ritorna dal cane e su comando dello Steward lo rimette in posizione base.

Direttive:
Comandi ripetuti per la posizione terra: -1 punto ogni doppio comando, cane resta seduto -5, il cane si alza o si siede – 3 punti anche se si sposta per meno di 2 metri, spostamenti maggiori punti =0. Interventi del conduttore dai 10 metri =0.

ESERCIZIO 8. Impressione generale [Coeff. 1]

La valutazione generale terrà conto di più fattori:

- Rapporto di collaborazione cane/conduttore durante gli esercizi.
- Piacere che il cane ricava dal lavoro e la volontà nell'eseguirlo.
- Temperamento delle varie razze.

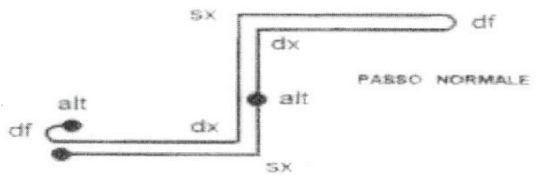
– Presentazione e comportamento del concorrente.

CLASSE DEBUTTANTI

ESERCIZIO 1. Sociabilità [Coeff. 1]

Esecuzione:
Il concorrente si presenta al Giudice con il cane al guinzaglio. Dopo la presentazione, come d'uso, il Giudice deve assicurarsi della sociabilità del cane, lo accarezza leggermente, gli gira intorno, senza fare gesti provocatori. Questo esercizio non ha lo scopo di infastidire il cane prima del suo percorso, ma permettere di verificare il suo comportamento sociale. Questa azione non dovrà in ogni caso durare troppo tempo.

ESERCIZIO 2. Condotta al guinzaglio [Coeff. 1]

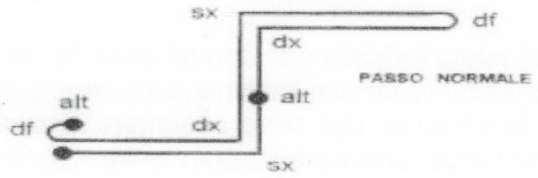


Comandi: "X Piede" o altri. Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.

Esecuzione:
Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra o alla destra, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende: 2 cambi di direzione a Sinistra ,2 a Destra, 2 dietrofront, 1 fermata. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Alla fine di questo esercizio il guinzaglio sarà tolto (se consegnato allo Steward, sarà restituito alla fine della prova).

Direttive:
Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Ogni trazione del guinzaglio sarà penalizzata: se è continua il punteggio sarà 0. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 3. Condotta senza guinzaglio **[Coeff. 2]**

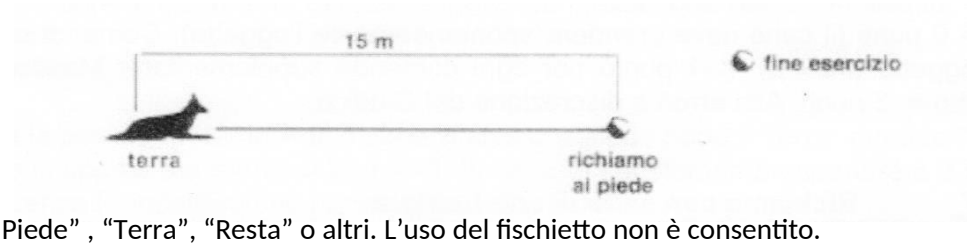


Comandi: "X Piede" o altri. Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.

Esecuzione:
Le modalità di esecuzione sono identiche all'esercizio della condotta al guinzaglio (esercizio n° 2).

Direttive:
Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Il cane che lascia il suo conduttore o si allontana per più di 1,5 m per la maggior parte del percorso sarà penalizzato della totalità dei punti. Gli altri errori (passo saltellante, il cane avanza leggermente, non si siede immediatamente alla fermata, ecc.) sono lasciati alla valutazione del Giudice. I conduttori che non bilanciano le braccia in modo naturale (per esempio braccia ferme lungo il corpo e/o pugni chiusi) saranno penalizzati di 2 punti.

ESERCIZIO 4. Richiamo [Coeff. 2]

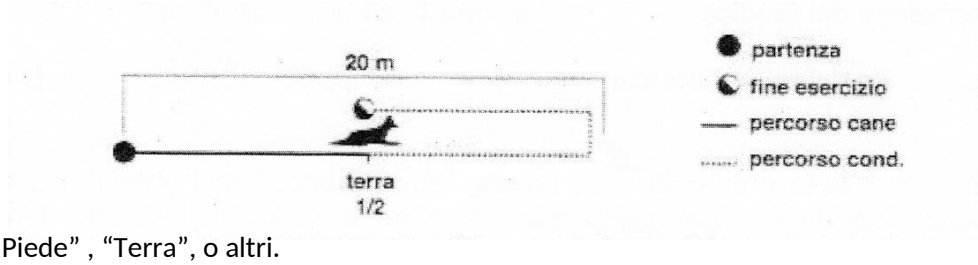


Comandi: “X Piede” , “Terra”, “Resta” o altri. L’uso del fischietto non è consentito.

Esecuzione:
Dietro ordine dello Steward e dopo autorizzazione del Giudice, il conduttore mette il cane nella posizione “terra” al posto indicato. Si allontana di 15 m, si gira verso il cane e, dopo autorizzazione, richiama il cane al piede nel modo che desidera.

Direttive:
Se il cane torna dal conduttore facendo un giro ampio, potrà ottenere al MASSIMO 8 punti. Il cane che lascia la posizione di terra prima di ricevere il comando di richiamo sarà penalizzato di 1 punto, oltre eventualmente a 1 punto per ogni metro di spostamento. Il Giudice terrà conto della velocità del cane nel tornare dal conduttore. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 5. Terra durante la marcia [Coeff. 2]



Comandi: “X Piede” , “Terra”, o altri.

Esecuzione:
Il conduttore con il cane al piede avanza in linea retta per circa 10 metri, su indicazione dello Steward i ferma e il cane deve mettersi seduto senza comandi. Il conduttore, dopo autorizzazione, chiede al cane di eseguire la posizione TERRA e, dopo autorizzazione, avanza da solo per altri 10 metri. Quindi torna dal cane e lo rimette nella posizione base dopo autorizzazione dello Steward.

Direttive:
Il cane che non effettua l’esercizio perde la totalità dei punti. Il cane che cambia di posizione DOPO aver eseguito il TERRA, potrà ottenere al MASSIMO 8 punti, purché non si allontani dal punto in cui si trova. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 6. Tenuta di un oggetto [Coeff. 2]

Comandi: “X Prendi”, o altri.

Esecuzione:
Al punto indicato, con il cane nella posizione di base, su indicazione dello Steward , il conduttore ordinerà al cane di prendere l’oggetto e di tenerlo in bocca per almeno 5 secondi. Gli oggetti personali utilizzati saranno di uso corrente (guanti, astuccio porta occhiali, ecc.) o eventualmente un riporto di legno o in plastica o in metallo. I GIOCHI (palline o simili) non sono autorizzati.

Direttive: Non prende = 0 punti (il cane deve prendere spontaneamente l’oggetto). Comandi supplementari per tenere l’oggetto (max 2) = -1 punto per ogni comando supplementare. Masticare o lasciar cadere l’oggetto
= -3 punti. Altri errori a discrezione del Giudice.

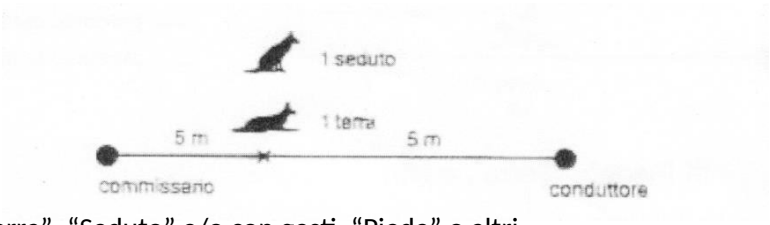
ESERCIZIO 7. **Richiamo con salto di una barriera** **[Coeff. 1]**

Comandi: “Resta”, “Vieni o salta” o altri.

Esecuzione:
Il conduttore lascia (su indicazione dello Steward) il cane seduto di fronte alla barriera alla distanza che desidera (2-4 m). Si posiziona sul lato opposto e, su indicazione dello Steward chiama il cane al piede. L’altezza della barriera sarà approssimativamente l’altezza del cane al garrese. (h max 50 cm).

Direttive:
Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera, se la barriera è rovesciata o se non effettua il salto, esercizio è fallito. Altri errori a discrezione del giudice.

ESERCIZIO 8. **Posizioni a distanza** **[Coeff. 2]**



Comandi: “Resta”, “Terra”, “Seduto” e/o con gesti, “Piede” o altri.

Esecuzione:
Il cane sarà collocato nel posto indicato dallo Steward in posizione SEDUTO. Il Conduttore si allontana di circa 5 m. Lo Steward si mette a 5 metri alle spalle del cane, in modo da poter segnalare al conduttore le posizioni che deve assumere il cane. Le posizioni sono 2, TERRA e SEDUTO (una sola volta). Dopo aver effettuato le posizioni, dietro autorizzazione, il conduttore tornerà dal cane e, su indicazione dello Steward , lo metterà al piede nella posizione di base.

Direttive:
Non è eseguita nessuna posizione = 0. Posizione eseguita con comando ripetuto ma prima che lo Steward abbia segnalato di assumere la posizione successiva = -2 punti. E’ effettuata una sola posizione = -4 punti. Il cane si sposta = -1 punto ogni metro. Se il cane torna dal conduttore = 0 punti. Altri errori a discrezione del Giudice.

ESERCIZIO 8. **Terra da solo in minuto** **[Coeff. 1]**

Comandi: “X Terra”, “Resta”, “Piede” o altri.

Esecuzione:
Il conduttore mette il cane nella posizione “Terra” nella zona indicata dallo Steward , quindi si allontana per 20 m accompagnato dallo Steward e resta in quella posizione per 1 minuto. Dopo autorizzazione, il conduttore ritorna dal suo cane e, su indicazione dello Steward , lo rimette in posizione di base.

Direttive: non è eseguita la posizione “terra” = 0. Il cane si alza o si siede dopo il “terra” durante l’assenza = -3 punti. Il cane si sposta ma meno di 2 m = -3. In caso di spostamento superiore a 2 m = 0 punti. Comandi a distanza (conduttore che parla o gesticola) = 0.

ESERCIZIO 10. **Valutazione generale** **[Coeff. 1]**

La valutazione generale terrà conto di più fattori:

- Rapporto di collaborazione cane/conduttore durante gli esercizi.
- Piacere che il cane ricava dal lavoro e la volontà nell’eseguirlo.
- Temperamento delle varie razze.

– Presentazione e comportamento del concorrente.

CLASSE 1

ESERCIZIO 1. Seduto in gruppo conduttori in vista 1 min. [Coeff. 3]

Comandi: “Seduto”, “Resta”

Esecuzione:
L’esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati a circa 3 m di distanza l’uno dall’altro con i loro cani in posizione al piede e lo Steward annuncia “Inizia l’esercizio”. L’esercizio termina quando i conduttori sono tornati verso i loro cani e lo Steward ha annunciato “Esercizio finito”. I conduttori lasciano i loro cani e si allontanano di circa 25 m e si girano fronte ai cani. Quando è passato 1 minuto, i conduttori tornano indietro verso i cani, superano i loro cani ad una distanza di circa 0,5 m e si fermano in piedi circa 3 m dietro il loro cane. Ai conduttori viene detto quindi di ritornare a fianco del loro cane.

Devono esserci almeno tre cani in un gruppo, ma non più di sei.

Direttive:
Un cane che non si siede (due comandi), si alza, si mette a terra o si muove più della lunghezza del proprio corpo ottiene 0 punti. Tutti i movimenti riducono il punteggio. Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo l’esercizio è fallito (0 punti). L’irrequietezza, come spostare il peso da un lato o da una zampa all'altra, riduce i punti. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non dovrebbe dare l’impressione di irrequietezza o di ansietà. Se il cane si alza o si mette a terra dopo che il minuto è passato e i conduttori si stanno muovendo verso i loro cani, non possono essere attribuiti più di 5 punti. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia paura di un forte disturbo o di un litigio, l’esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno il cane che ha causato il disturbo.

ESERCIZIO 2. Condotta [Coeff. 3]

Comandi: “Piede”

Esecuzione:
La condotta è eseguita a passo normale comprendente svolte a sinistra e a destra, dietrofront e fermate. La condotta è eseguita anche a passo di corsa, ma solo con svolte a destra. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il conduttore muove due o tre passi da fermo avanti e indietro. *Le regole generali descrivono la condotta in maggior dettaglio.*

Tutti i cani in una prova o competizione eseguiranno la condotta secondo lo stesso schema.

Direttive:

Il cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell’esercizio, non supera l’esercizio. Se il cane si muove lentamente sono attribuiti solo 6-7 punti. Mancanza di contatto e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere circa 2 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo le svolte ridurrà il punteggio. Il punteggio sarà ridotto se un cane cammina molto vicino al conduttore in modo da disturbarlo o intralciarlo, anche di più se il cane si appoggia o tocca il conduttore.

ESERCIZIO 3 Fermo in piedi durante la marcia [Coeff. 3]

Comandi: “Piede”, “In piedi”, “Seduto”

Esecuzione:
Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore, senza fermarsi, comanda al cane di fermarsi in piedi e il cane deve fermarsi immediatamente. Il conduttore cammina circa 10 metri (luogo indicato ad es. con un marcatore o cono), fa

dietrofront (indipendentemente) e si ferma fronte al cane. Dopo circa tre secondi, su autorizzazione dello Steward , il conduttore ritorna verso il cane lungo una linea parallela a quella che ha percorso, supera il cane ad una distanza di circa 0,5 metri, lasciando il cane alla sua sinistra, fa dietrofront quando ha superato il cane (1-2 m), ritorna a fianco al cane e lo mette al piede. *Tutte le fasi dell'esercizio, eccetto il dietrofront al marcatore/cono, sono eseguite su autorizzazione dello Steward.*

Direttive:
Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, cambia la posizione corretta prima che il conduttore abbia fatto dietrofront, si ferma prima del comando, necessita di un comando extra o se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane, non si possono attribuire punti. Per ottenere punti il cane non dovrà muoversi più di una lunghezza dopo il comando. Un cane che si ferma immediatamente al comando, ma nella posizione sbagliata, può ottenere 5 punti se l'esercizio è perfetto in ogni altro aspetto.

Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il conduttore ha fatto dietrofront al cono/marcatore, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il conduttore cambia passo / rallenta / accelera prima del suo comando non si possono attribuire più di 7 punti. Segnali con la mano e linguaggio corporeo sul comando di fermata sono errori gravi, e diminuiranno i punti severamente, secondo l'intensità e durata, con una riduzione di 3-5 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la riduzione sarà di 1-2 punti. Muoversi e fermarsi lentamente o non fermarsi in linea retta sono errori. La riduzione dovrebbe essere 1 - 4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato si toglierà 1 punto.

ESERCIZIO 4. Richiamo [Coeff. 3]

Comandi: "Terra", ("Resta") "Vieni", ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore dà il comando terra al cane (dopo autorizzazione dello Steward), e inizia a camminare (dopo autorizzazione dello Steward) per circa 20 – 25 m nella direzione indicata fino al posto indicato e fa dietrofront (indipendentemente). Su autorizzazione dello Steward, il conduttore richiama il cane. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.

Direttive:
E' importante che il cane risponda volentieri al comando di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un approccio riluttante è un errore. Nel giudicare la velocità si terrà conto della razza. Se è dato più di un comando di richiamo, il punteggio massimo è 7. Un terzo richiamo fa fallire l'esercizio. Se il cane si muove per più di una lunghezza prima del comando di richiamo, l'esercizio è fallito. Se il cane si alza o si siede o si muove meno di una lunghezza prima del richiamo, non si possono dare più di 8 punti.

ESERCIZIO 5. Seduto o terra durante la marcia [Coeff. 2]

Comandi: "Piede", "Seduto" oppure "Piede", "Terra", "Seduto"

Esecuzione:
Il conduttore deve comunicare allo Steward e al giudice quale delle due posizioni alternative (seduto/terra) prenderà il cane. Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore, senza fermarsi, comanda al cane di sedersi/mettersi a terra e il cane deve sedersi/mettersi a terra immediatamente. Il conduttore cammina per circa 10 metri (luogo indicato ad es. con un marcatore o cono), fa dietrofront (indipendentemente) e si ferma fronte al cane. Dopo circa tre secondi, su autorizzazione dello Steward, il conduttore ritorna verso il cane lungo una linea parallela a quella che ha percorso, supera il cane ad una distanza di circa 0,5 metri, lasciando il cane alla sua sinistra, fa dietrofront quando ha superato il cane (1-2 m), ritorna a fianco al cane e lo mette al piede. Tutte le fasi dell'esercizio, eccetto il dietrofront al marcatore/cono, sono eseguite su autorizzazione dello Steward.

Direttive:
Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, cambia la posizione corretta prima che il conduttore abbia fatto dietrofront, si siede / mette a terra prima del comando, o necessita di un comando extra o se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane, non si possono attribuire punti. Per ottenere punti il cane non dovrebbe muoversi più di una lunghezza dopo il comando. Un cane che si ferma immediatamente al comando, ma nella posizione sbagliata, può ottenere 5 punti se l'esercizio è perfetto in ogni altro aspetto.

Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il conduttore ha fatto dietrofront al cono/marcatore, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il conduttore cambia passo / rallenta / accelera prima del suo comando non si possono attribuire più di 7 punti. Segnali con la mano e linguaggio corporeo sul comando di seduto / terra sono errori gravi, e diminuiranno i punti severamente. A seconda dell'intensità e durata di questi errori
la riduzione sarà di 3-5 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la riduzione sarà di 1-2 punti. Muoversi e sedersi /mettersi a terra lentamente o non sedersi /mettersi a terra in linea retta sono errori. La riduzione dovrebbe essere 1-4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato si toglierà 1 punto.

ESERCIZIO 6. Invio in avanti nel quadrato con terra [Coeff. 3]

Comandi: "Avanti", ["Destra/sinistra" e/o segnali con le mani], ("In piedi"), "Terra", "Seduto"

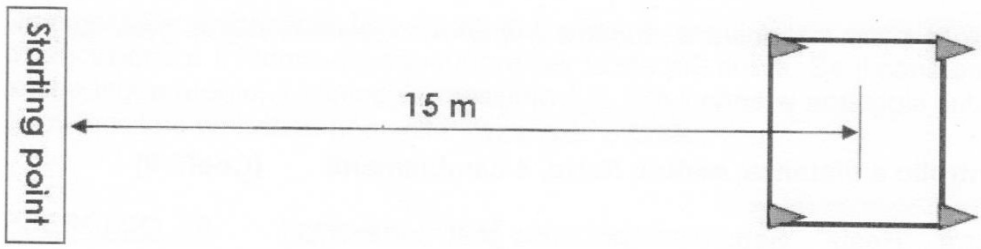
Esecuzione:
Prima di iniziare l'esercizio il conduttore informerà il giudice se comanderà il cane prima nella posizione in piedi e poi a terra nel quadrato o se lo metterà a terra direttamente nel quadrato.

Su autorizzazione dello Steward , il conduttore dirige il cane verso un quadrato di 3 m x 3 m posto a circa 15 m dal punto di partenza. Il cane dovrà muoversi in linea retta verso il quadrato ed entrare nel quadrato di fronte.

Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore comanda al cane di fermarsi in piedi e quindi mettersi a terra oppure di mettersi direttamente a terra. Se il cane è fermato in piedi, la posizione in piedi dovrà essere chiara e stabile, prima che sia dato il comando di terra. Dopo autorizzazione, il conduttore cammina fino a fianco del cane e (dopo autorizzazione dello Steward) lo mette al piede.

Il conduttore non dovrà usare più di *quattro* comandi durante questo esercizio, il quarto comando essendo un comando di fermo in piedi nel quadrato. In alternativa il conduttore può comandare al cane di prendere direttamente la posizione di terra e quindi usare solo tre comandi. Se il cane deve essere ridiretto, segnali con le mani possono essere abbinati al comando di direzione.

La dimensione del quadrato è 3 x 3 m. La distanza tra il centro del quadrato e il punto di partenza è circa 15 m. Coni (altezza circa 10-15 cm) segneranno il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, gesso, bande) dovranno connettere i coni sul loro lato esterno. Dovrebbero esserci circa 3-5 metri di distanza dai bordi del quadrato al bordo del campo più vicino. Vedere la figura per l'es. 6 della classe 1.



Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 4 comandi durante questo esercizio, dove

il quarto comando è un comando di fermo in piedi nel quadrato. In alternativa il conduttore può comandare al cane di prendere direttamente la posizione di terra e quindi usare solo tre comandi.

Se il conduttore si muove (fa passi in ogni direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito (0 punti). Se c'è eccessivo movimento (linguaggio corporeo), non si daranno più di 8 punti. Se il cane si muove molto lentamente, si dovrebbero dare solo circa 7 punti. Se il cane agisce per conto proprio si ridurranno i punti (ad es. se il cane si ferma o si mette a terra senza comando).

Per ottenere punti, l'intero corpo del cane (eccetto la coda) deve essere dentro il quadrato. Se il cane si siede
o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato e l'esercizio è fallito.

L'esercizio è fallito (0 punti) se il cane esce dal quadrato prima della fine dell'esercizio. Se il cane striscia nel quadrato, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il cane cambia posizione prima che il conduttore lo abbia raggiunto, non si possono attribuire più di 6 punti.

Se il cane prende la posizione sbagliata nel quadrato si sottrarranno 3 punti e se la posizione in piedi non è chiara e stabile si sottrarranno 2 punti. L'esercizio è fallito (0 punti) se uno dei comandi in piedi o terra deve essere dato una terza volta. L'esercizio è fallito se uno dei comandi Resta o Terra deve essere dato una terza volta. La penalità per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Non si possono attribuire più di 8 punti se il cane si alza in piedi o si siede prima del comando quando il conduttore è a fianco del cane.

Non è permesso indicare al cane le direzioni al punto di partenza o mostrare al cane il quadrato prima dell'esercizio. Questo porta a fallire l'esercizio.

ESERCIZIO 7. Riporto [Coeff. 4]

Comandi: "Porta" e "Lascia", ("Piede")

Esecuzione:
Lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e porge al conduttore il riportello di legno. Su comando dello Steward, il conduttore lancia il riportello ad una distanza di almeno 10 m. Dopo autorizzazione, il conduttore invia il cane a riportare.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza d'esecuzione e l'andata al riportello e ritorno per la via più corta.

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

ESERCIZIO 8. Controllo a distanza, seduto /terra, 4 cambiamenti [Coeff. 3]

Comandi: "Terra", "Resta", "Seduto", "Terra" e / o gesti con le mani.

Esecuzione:
Il cane dovrà cambiare posizione quattro volte (seduto/terra) secondo i comandi del conduttore e restare nel suo posto originale. Dietro al cane si definisce un limite mediante una linea immaginaria che unisce due marcatori. Il conduttore mette il cane a terra al punto di partenza davanti alla linea. Il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 5 m dal cane, rivolto verso il cane. Il cane deve cambiare posizione 4 volte (seduto/terra) e rimanere nel suo posto originale. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni sarà solamente seduto / terra (due volte) e perciò l'ultimo comando per cambiare posizione sarà "terra". Lo Steward indica al conduttore con quale sequenza il cane deve cambiare posizione, con segni o disegni o un pannello comandato elettricamente. Lo Steward non deve essere in grado di vedere il cane mentre mostra le istruzioni e deve mantenersi ad una distanza di circa 3 – 5 metri dal cane. Lo Steward deve cambiare l'indicazione circa ogni 3 secondi. Il conduttore può utilizzare insieme comandi verbali e gesti con le mani, ma devono essere brevi e utilizzati contemporaneamente. Dopo l'ultimo comando di terra, il conduttore ritorna dal cane e lo mette seduto.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la velocità con la quale sono cambiate le posizioni, la chiarezza delle posizioni e quanto bene le posizioni sono mantenute e quanto il cane si muove. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo dal punto di partenza (in qualunque direzione). Tutti i movimenti si sommano (avanti e indietro, lateralmente, ecc.). Se il cane non effettua una delle quattro posizioni, ad es. prende la posizione sbagliata o ha avuto un terzo comando sulla posizione, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni l'esercizio è fallito (0 punti).

Se il cane si siede prima che il conduttore torni, non si danno più di 8 punti. L'uso prolungato della voce e gesti esagerati o prolungati riducono i punti. (Vedere le regole generali).

Può essere dato un terzo comando su una posizione, ma questa posizione è persa. La prima volta che si dà un secondo comando su una posizione si sottraggono 2 punti. Quelli successivi sono -1 punto.

ESERCIZIO 9. Richiamo con salto di una barriera [Coeff. 3]

Comandi: "Resta", "Vieni o salta", ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore è posto di fronte ad una barriera ad una distanza di circa 2-4 m dalla barriere (a scelta del conduttore) con il cane seduto nella posizione al piede. Lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e comanda al conduttore di lasciare il cane seduto di fronte alla barriera. Il conduttore gira intorno alla barriera andando sull'altro lato (circa 2 – 4 m) e richiama il cane al salto su comando dello Steward. Il cane dovrà saltare e prendere la posizione al piede. Lo Steward annuncia la fine dell'esercizio. L'altezza della barriera sarà approssimativamente l'altezza del cane al garrese. La massima altezza è, tuttavia, 50 cm.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi e il richiamo, la prontezza d'esecuzione e il ritorno dal conduttore per la via più breve. Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera, se la barriera è rovesciata o se il cane non salta, l'esercizio è fallito.

ESERCIZIO 10. Invio intorno al cono e ritorno [Coeff. 3]

Comandi: "Gira" ["Destra/sinistra" e/o segnali con le mani] ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore con il cane al piede è posizionato al punto di partenza rivolto verso un cono, alto circa 15-40 cm, ad una distanza di circa 10 m. Il conduttore invia il suo cane dal punto di partenza a girare intorno al cono. Il cane dovrà girare intorno al cono e ritornare dal conduttore e prendere la posizione al piede.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza d'esecuzione e l'aver seguito la via più breve. Girando intorno al cono, la sua distanza dal cono dovrebbe essere ragionevole tenendo in considerazione la razza e la velocità di esecuzione. Il cammino del cane intorno al cono può essere orario o antiorario. Se è dato un comando di richiamo non si possono attribuire più di 8 punti. Se il cane gira avendo già raggiunto il cono, ma non passando intorno, non si possono dare più di 5 punti. L'esercizio è fallito (0 punti), se il cane gira prima di aver raggiunto il cono, se è stato dato un terzo comando "gira" o se è dato un secondo comando di richiamo. Se il cane deve essere ridiretto, segnali con le mani possono essere combinati al comando di direzione. Nel giudicare la velocità di esecuzione si dovrà tenere conto della razza.

Mostrare la direzione al cane o toccare il cane al punto di partenza porterà a fallire l'esercizio.

ESERCIZIO 11. Impressione generale [Coeff. 2]

Direttive:
La volontà del cane di lavorare e di obbedire ai comandi è essenziale per valutare l'impressione generale. L'accuratezza e la precisione sono importanti, così come la naturalezza dei movimenti sia del conduttore che del cane. Per avere un alto punteggio conduttore e cane devono lavorare come una squadra, mostrare

mutuo piacere nel lavorare insieme e buona sportività. Le attività durante e tra gli esercizi influenzano il punteggio per l'impressione generale.

Se il cane lascia il campo o se sporca in campo, non si possono attribuire punti per l'impressione generale. Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi (anche una sola volta), ma resta in campo, non si possono attribuire più di 5 punti.

CLASSE 2

ESERCIZIO 1. Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista [Coeff. 2]

Comandi: "Terra", "Resta", "Seduto"

Esecuzione:
L'esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati ad una distanza di circa 3 metri l'uno dall'altro con i loro cani nella posizione al piede e lo Steward annuncia "Inizia l'esercizio". L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani e tutti i cani hanno assunto la loro posizione al piede e lo Steward ha annunciato "Esercizio terminato".
La posizione "terra" su comando dalla posizione al piede è eseguita uno per volta. I cani riceveranno il comando di andare a terra da sinistra a destra, e di mettersi seduti da destra a sinistra, così che il primo ad andare a terra sarà l'ultimo a mettersi seduto. Lo Steward dice quando dare il comando. I conduttori si portano fuori della vista dei cani tutti insieme, e restano nascosti per 2 minuti. Il periodo di due minuti inizia quando tutti i conduttori sono fuori vista. I cani restano a terra e sono soggetti a distrazioni, per esempio una persona che fa lo slalom tra i cani. Trascorsi 2 minuti, ai conduttori viene detto di rientrare insieme e allinearsi all'interno del campo. Ai conduttori viene detto di camminare insieme fino a portarsi dietro ai loro cani, superandoli ad una distanza di circa 0,5 m e fermandosi circa 3 metri dietro i loro cani e fare dietrofront. Ai conduttori viene detto quindi di portarsi a fianco dei loro cani e, uno per uno, di far assumere al loro cane la posizione al piede.

Ai conduttori si dovrebbe ricordare che non devono dare i loro comandi a voce troppo alta. Questo può influenzare gli altri cani e porterà una forte riduzione dei punti. Devono esserci almeno tre cani in un gruppo ma non più di sei.

Direttive:
Un cane che non si mette a terra (due comandi), si alza o si siede mentre i conduttori sono fuori vista, o striscia per una distanza superiore alla lunghezza del proprio corpo o si mette sulla schiena, non supera l'esercizio (0 punti). Se il cane si siede o si alza dopo la fine dei due minuti ma i conduttori si sono già allineati all'interno del campo, non si possono attribuire più di 5 punti. Se poi si muove anche, l'esercizio è fallito (0 punti).

Tutti i movimenti ridurranno chiaramente i punti. Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo, l'esercizio non è superato (0 punti). L'irrequietezza, come lo spostare il peso da un lato all'altro, provoca una riduzione dei punti. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non deve dare l'impressione di irrequietezza o di ansietà. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia paura di un forte disturbo o di un litigio, l'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno quello che ha causato il disturbo.

Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del conduttore (ad es. su comando "terra" o "seduto" del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si è messo a terra o seduto prima del comando, dovrà rimanere nella sua posizione (terra o seduto). Se i cane si siede indipendentemente e va a terra nuovamente, non si possono dare più di 5 punti.

Non si possono attribuire più di 7 punti se il cane si adagia sul fianco o non si mette seduto.

ESERCIZIO 2. Condotta [Coeff. 3]

Comandi: "Piede"

Esecuzione:
La condotta è eseguita a differenti velocità, passo normale, lento e di corsa, e comprende svolte e dietrofront e fermate. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il conduttore muove due o tre passi avanti e indietro come pure camminando per una breve distanza (5-8 passi) direttamente indietro. *Le regole generali descrivono la condotta in maggior dettaglio*.

Bisogna assicurarsi che il percorso per camminare all'indietro sia in piano e sicuro.

Tutti i cani in una prova o competizione eseguono la condotta secondo lo stesso schema.

Direttive:
Un cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio (0 punti). Se il cane si muove lentamente possono essere attribuiti non più di 6-7 punti. Mancanza di contatto e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere circa 2 punti. Il punteggio sarà ridotto se un cane cammina molto vicino al conduttore in modo da disturbarlo o intralciarlo, anche di più se il cane avvolge o tocca il conduttore. Una certa attenzione del conduttore è ammessa quando cammina all'indietro. Non si sottrarranno più di 1-2 punti se la camminata all'indietro non è abbastanza corretta.

ESERCIZIO 3. Fermo in piedi e/o seduto e/o terra durante la marcia [Coeff. 3]

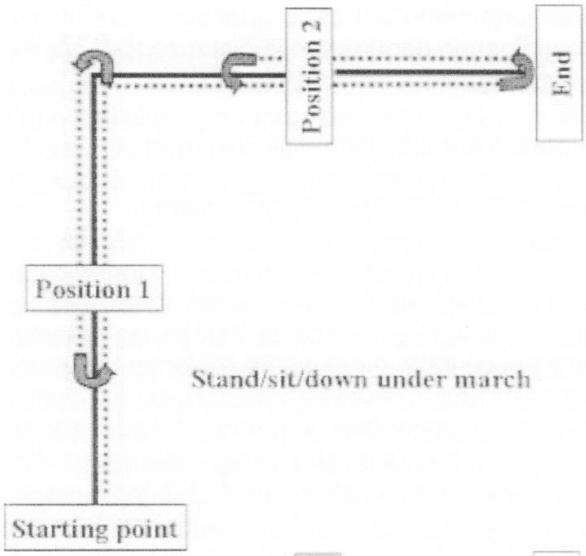
Comandi: "Piede" (3 volte), "In piedi", "Seduto", "Terra"

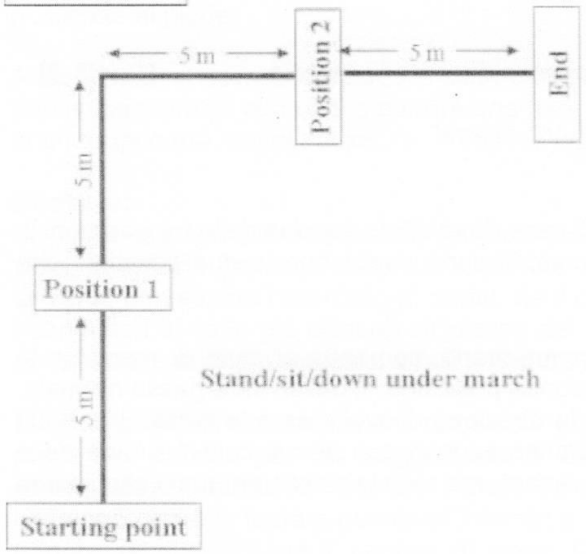
Esecuzione:
L'esercizio è effettuato secondo la figura seguente. Il cane deve effettuare due delle tre posizioni in piedi/seduto/terra. Il giudice deciderà prima della competizione quali sono le due posizioni che saranno utilizzate e in quale ordine.

Durante la marcia il conduttore, su istruzioni dello Steward, comanda al cane di prendere la prima posizione (in piedi/seduto/terra) e quindi la seconda posizione. Il passo sarà passo normale. Ci sarà una svolta a sinistra o una svolta a destra, la direzione di svolta sarà la stessa per tutti i conduttori. I punti di svolta (sinistra/destra, 90°) saranno segnati con piccoli coni. L'ordine delle posizioni e l'ordine delle svolte sinistra o destra può variare, ma sarà lo stesso per tutti i cani in una competizione.

Lo Steward dirà al conduttore quando partire, quando dare al cane il comando in piedi/seduto/terra, quando fare dietrofront e quando fermarsi alla fine. Le fermate saranno all'incirca al centro (5 m) del segmento di linea di 10 metri. Il conduttore continua a camminare per 5 m (circa al prossimo punto di svolta), fa dietrofront su comando dello Steward, continua a camminare verso il suo cane, supera il suo cane ad una distanza di circa 0,5 m lasciando il cane alla sua sinistra, continua a camminare per circa 2 m, fa dietrofront su comando dello Steward e cammina verso il suo cane. Una volta raggiunto il suo cane, il conduttore dà il comando piede senza fermarsi. Conduttore e cane continuano fino al prossimo punto di svolta (5 m), girano a sinistra/destra, e continuano lungo il successivo segmento di linea fino a metà del segmento di linea successivo. L'esercizio continua in modo simile alla prima fase dell'esercizio. L'esercizio termina quando lo Steward a dato un comando di fermata e ha annunciato "Esercizio terminato".

Le posizioni in piedi, seduto e terra dovranno essere parallele alle linee immaginarie che collegano i punti di partenza/svolta/arrivo. La distanza tra il cane e il punto di svolta sarà circa 0,5 m tenendo in considerazione le dimensioni del cane. Gli angoli saranno di 90°, non arrotondati. Conduttore e cane dovranno superare i coni dal lato destro lasciandoli sul lato sinistro. Vedere la figura per l'es. 3 della classe 2.





Direttive: Per ottenere punti per l'esercizio, deve essere eseguita almeno una posizione. Se il cane si ferma una volta nella posizione sbagliata (es. seduto invece di terra), o se il cane manca una posizione, non possono essere attribuiti più di 7 punti per l'esercizio. Il cane manca una posizione se effettua la posizione sbagliata, se si muove più di una lunghezza dopo il comando, se il conduttore dà un secondo comando o se fa un gesto molto pronunciato o se usa un linguaggio corporeo molto pronunciato sulla posizione.

Se il cane ha fallito completamente la fermata in una posizione, cioè non si è fermato prima del dietrofront del conduttore, l'esercizio è fallito (0 punti). Si può dare un secondo comando per fermare il cane e se il cane si ferma prima che il conduttore abbia raggiunto il successivo punto di svolta, si può continuare con l'esercizio, ma non si possono attribuire più di 6 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta e al fatto che le posizioni (in piedi/seduto/terra) siano parallele alla linea immaginaria che collega i punti di partenza/svolta/fine. Muoversi, e fermarsi in piedi/seduto/terra lentamente o non fermarsi in linea retta, cambiare passo, arrotondare gli angoli e non mantenere un percorso corretto (parallelo alle linee di connessione immaginarie) così come girarsi per guardare il cane sono errori. La riduzione per questi errori dovrebbe essere 1-4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato si sottrarrà 1 punto.

Non sono permessi comandi extra sulle posizioni. Segnali con la mano e linguaggio corporeo sui comandi in piedi/seduto/terra sono errori gravi, e ridurranno severamente il punteggio. A seconda dell'intensità e durata la riduzione è di 3-5 punti oppure possono far mancare la posizione.

ESERCIZIO 4. Richiamo con fermo in piedi [Coeff. 4]

Comandi: "Terra", ("Resta") "Vieni" "In piedi" o segnale con la mano, "Vieni" ("Piede") [Segnali con la mano:
si possono usare una o entrambe le mani] Il conduttore dovrà informare il giudice se usa un comando vocale o un gesto con le mani.

Esecuzione:
Il cane è posizionato a terra, quindi il conduttore cammina per circa 20 – 25 m nella direzione indicata e fa dietrofront per mettersi fronte al cane. Su autorizzazione dello Steward, il conduttore richiama il cane. Quando il cane ha percorso circa metà della distanza, il conduttore ordina al cane di fermarsi in piedi. Dopo autorizzazione (dopo circa 3 secondi), il conduttore richiama nuovamente il cane al piede. Lo Steward dice al conduttore solamente quando chiamare il cane. Il conduttore dà il comando di fermata in maniera indipendente in corrispondenza del marcatore. E' ammesso un comando di stop verbale o gestuale. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.

Direttive:
E' importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un'andatura lenta è un errore. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza. Il cane deve, su comando, iniziare subito a fermarsi. Quando si valuta la fermata, si deve anche considerare la velocità del cane. Può esserci una certa tolleranza sulla fermata immediata per cani veloci, ma non per cani lenti. Per ottenere punteggio pieno (per la fermata) il cane non dovrebbe avanzare più della sua lunghezza dal momento del comando alla fermata. Per ottenere punti (per la fermata) il cane non deve avanzare per più di tre lunghezze. Se sono utilizzati nell'insieme più di due comandi di richiamo il punteggio massimo è 7. Il terzo comando di richiamo su una singola posizione, così come due richiami su entrambe le posizioni, fanno fallire l'esercizio. Se il cane non esegue una posizione (si ferma dopo 3 lunghezze), non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se non c'è alcun tentativo di fermarsi, l'esercizio è fallito (0 punti). Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane si siede o si alza prima del primo comando di richiamo, non si possono dare più di 8 punti Se il cane si muove per più di una lunghezza prima del primo richiamo, l'esercizio non è superato (0 punti).

ESERCIZIO 5. Invio in avanti nel quadrato, terra e richiamo [Coeff. 4]

Comandi: "Avanti", ["Destra/Sinistra" e/o segnale con la mano], ("In piedi"), "Terra", "Vieni".

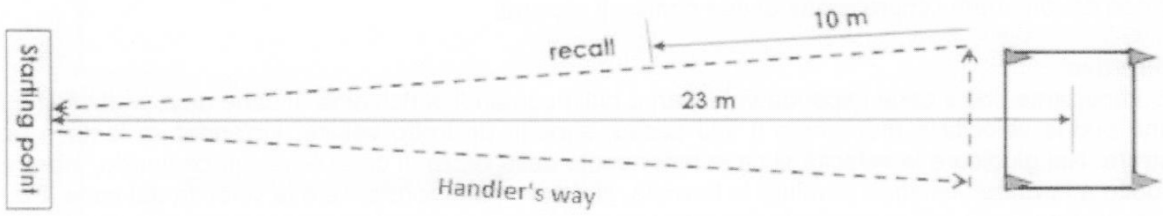
Esecuzione:
Prima di iniziare l'esercizio, il conduttore informerà il giudice se fermerà il cane prima in piedi e quindi a terra nel quadrato o se metterà il cane a terra direttamente nel quadrato.
Quando lo Steward dà il permesso, il conduttore dirige il cane verso un quadrato di 3 m x 3 m posto a circa 23 m dal punto di partenza. Il cane dovrà muoversi in linea retta verso il quadrato ed entrare nel quadrato dal davanti.

Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore comanda al cane o di fermarsi in piedi e quindi di mettersi a terra o direttamente di mettersi a terra. Se il cane è fermato in piedi, la posizione in piedi dovrà essere chiara e stabile, prima che sia dato il comando terra.

Dopo autorizzazione, il conduttore si dirige verso il cono di destra. A circa 2 m dal cono, viene detto al conduttore di svoltare a sinistra e dopo circa 3 m di svoltare di nuovo a sinistra e camminare verso il punto di partenza. Dopo circa 10 m dalla seconda svolta, al conduttore è detto di richiamare il cane continuando a camminare verso il punto di partenza. Dopo aver raggiunto il punto di partenza al conduttore viene detto di fermarsi.

Il conduttore non dovrà usare più di quattro comandi durante questo esercizio, il quarto comando essendo un comando di fermo in piedi nel quadrato. In alternativa il conduttore può comandare il cane direttamente a terra e perciò usare solo tre comandi. Se il cane deve essere ridiretto, segnali con le mani possono essere combinati col comando di direzione.

La dimensione del quadrato è 3 x 3 m. La distanza tra il centro del quadrato e il punto di partenza è circa 23 metri. Coni (alti circa 10-15 cm) delimitano il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, linea tracciata col gesso, bande) devono collegare i coni sul loro lato esterno. Devono esserci almeno circa 3 – 5 m di distanza dal bordo del quadrato al più vicino bordo del campo. Vedere figura per l'esercizio 5 della classe 2.



Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 4 comandi durante questo esercizio, dove il quarto comando è un comando di fermo in piedi nel quadrato. Il cane deve eseguire i comandi (ad es. se è dato un comando di fermarsi in piedi nel quadrato si deve fermare in piedi e se è comandato a terra direttamente deve farlo).

Se il conduttore si muove (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio non è superato (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo) da parte del conduttore, non si daranno più di 8 punti. Se il cane agisce per conto proprio, questo riduce i punti (es. se il cane si ferma in piedi o va a terra senza comando). Se il cane va a terra fuori del quadrato l'esercizio non è superato. Se il cane è già a terra non può essere riposizionato. Per ricevere punti, il cane non deve essere al di fuori dei limiti del quadrato, eccetto per la coda.

L'esercizio non è superato se il cane si alza o si siede prima della seconda svolta del conduttore. Non si possono dare più di 5 punti se il cane si alza (seduto o in piedi) dopo la seconda svolta del conduttore, prima del richiamo. Se il cane si muove nel quadrato senza alzarsi, non si possono dare più di 7 punti. Se si muove e attraversa i limiti prima del richiamo l'esercizio non è superato. Se il cane si muove molto lentamente, si dovrebbero dare solo circa 6 punti.

Un secondo comando di richiamo, fermata in piedi o terra riduce di 2 punti/comando). L'esercizio non è superato se anche uno solo di questi comandi deve essere dato una terza volta. Segnali con le mani sono permessi se il cane deve essere ridiretto. Un gesto con la mano fatto quando il cane è a fianco del conduttore fa sottrarre 2 punti.

Se il cane prende la posizione sbagliata nel quadrato si sottraggono 3 punti e se la posizione al piede non è chiara si sottraggono 2 punti. La riduzione di punti per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli, perciò la riduzione può essere di 1-2 punti.

Mostrare al cane le direzioni (ad es. il quadrato) o toccare il cane al punto di partenza porta a non superare l'esercizio.

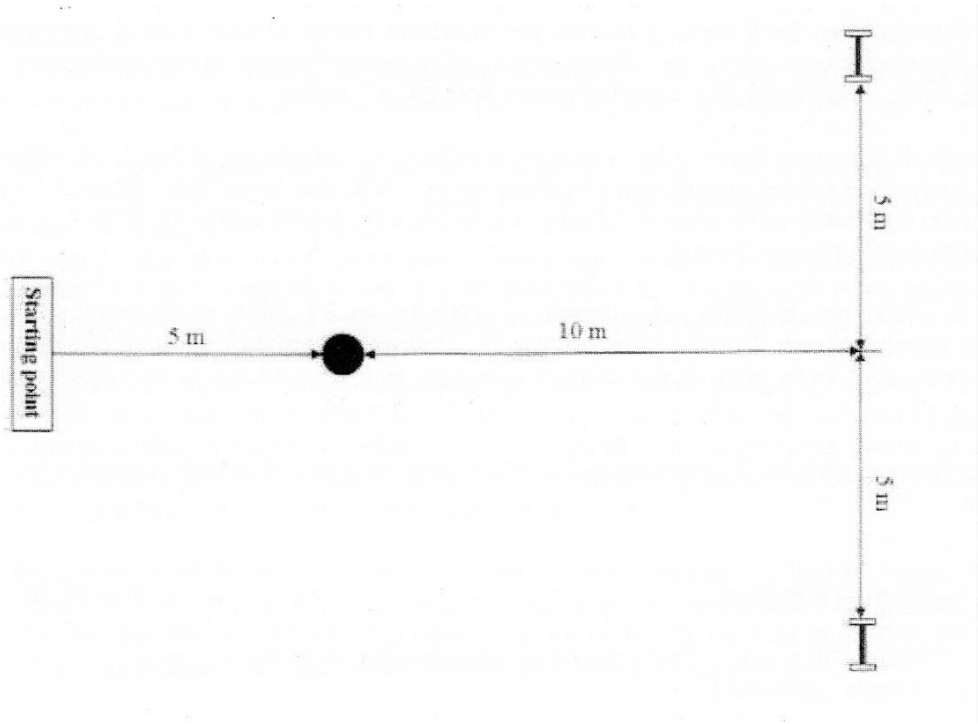
ESERCIZIO 6. Riporto direttivo [Coeff. 3]

Comandi: "Piede", "In piedi", "Destra/Sinistra" e/o segnali con le mani, "Porta", "Lascia", ("Piede")

Esecuzione:

Conduttore e cane sono in posizione al punto di partenza di fronte ad un marcatore ad una distanza di circa 5 m. Il marcatore è situato circa 10 m dal centro della linea immaginaria tra i due riportelli e il punto di partenza è a circa 15 m dalla linea. posa due riportelli di legno in linea a circa 10 m l'uno dall'altro, in modo che siano ben visibili. Il riportello sorteggiato (sinistro o destro) è posato per primo.

Al conduttore viene detto di camminare con il suo cane dal punto di partenza verso il marcatore, superare il marcatore (1-2 m) e fare dietrofront su comando dello Steward quindi posizionare il cane in piedi al marcatore rivolto verso il punto di partenza. Il conduttore lascia il cane e ritorna al punto di partenza dove fa dietrofront rivolgendosi verso i riportelli. Il conduttore non si deve fermare quando lascia il cane. Dopo circa 3 secondi, al conduttore viene detto di dirigere il cane verso il riportello corretto, stabilito per sorteggio, che il cane deve riportare e consegnare correttamente. Il comando di direzione (destra/sinistra) e il comando di riporto devono essere uniti insieme, perciò un comando di riporto ritardato sarà interpretato come un secondo comando. Vedere figura per l'es. 6 della classe 2.



Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi di riporto/direzione, la prontezza d'esecuzione e l'andata al riportello corretto per la via più corta. Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza fa fallire l'esercizio (0 punti). Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve restare in piedi al marcatore fino al comando di invio. Un cane che si mette a terra, si siede o si muove al marcatore non può ottenere più di 8 punti. Se il cane si muove più di una lunghezza dalla sua posizione prima del comando l'esercizio non è superato (0 punti).

Se il cane va al riportello sbagliato, ma è fermato e ridiretto a quello corretto e il cane prende quello corretto, saranno sottratti 3 punti. Se il cane è ridiretto dal riportello sbagliato senza fermarlo, saranno sottratti 2 punti. Se il cane solleva il riportello sbagliato l'esercizio è fallito (0 punti).

La penalità per i comandi extra di direzione/ridirezione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Questa può essere 1-2 punti/comando.

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

ESERCIZIO 7. Discriminazione olfattiva e riporto [Coeff. 4]

Comandi: "Cerca", "Lascia", ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore è al punto di partenza con il cane nella posizione al piede e lo Steward annuncia l'inizio

dell'esercizio e porge al conduttore un legnetto per il riporto (10 cm x 2 cm x 2 cm), che è già stato segnato prima con qualche identificazione. Il conduttore può tenere l'oggetto segnato nella sua mano per circa 10 s. Il cane non può toccare o annusare l'oggetto in questa fase. Lo Steward dice al conduttore di porgergli l'oggetto e di fare dietrofront. Il conduttore decide se il cane deve o no guardare quando gli oggetti sono posizionati. Sono ammessi i comandi piede e resta. Lo Steward si allontana per depositare l'oggetto del conduttore, senza toccarlo, insieme ad altri 5 oggetti simili per terra o sul pavimento ad una distanza di circa 10 m dal conduttore. Lo Steward deposita gli altri cinque oggetti con la mano e perciò li tocca. Gli oggetti sono posti in cerchio o su una linea orizzontale a distanza di circa 25 cm l'uno dall'altro. Gli oggetti saranno disposti secondo lo stesso schema per tutti i conduttori, ma la posizione dell'oggetto del conduttore può variare. Nel caso di una linea orizzontale l'oggetto del conduttore non sarà l'oggetto più esterno in nessuna estremità della linea.

Al conduttore viene quindi detto di girarsi e di inviare il cane a riportare l'oggetto segnato. Il cane dovrà trovare l'oggetto del conduttore, riportarlo e consegnarglielo secondo le direttive generali.

Il cane deve essere lasciato lavorare per circa mezzo minuto se il lavoro è attivo e se l'obiettivo è raggiunto. Ci saranno sei nuovi oggetti per ogni conduttore.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di lavorare e la sua velocità. Se il cane solleva l'oggetto sbagliato una sola volta ma poi prende quello corretto, non possono essere attribuiti più di 7 punti. L'esercizio non è superato (0 punti) se al cane è permesso annusare o toccare l'oggetto prima che sia riconsegnato allo Steward, se si danno comandi quando il cane è sugli oggetti o se il cane prende l'oggetto sbagliato due volte. L'esercizio non è fallito se il cane annusa gli oggetti mentre cerca quello corretto.

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

ESERCIZIO 8. Controllo a distanza [Coeff 4] Comandi: "Terra", "Resta", "Seduto", "In Piedi", "Terra" e/o gesti.

Esecuzione:
Il cane dovrà cambiare di posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) secondo i comandi del conduttore e rimanere nella sua posizione originale. Dietro al cane si definisce un limite mediante una linea immaginaria che unisce due marcatori. Il conduttore mette il cane a terra al punto di partenza davanti alla linea immaginaria. Il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 10 m dal cane e fa dietrofront. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni sarà sempre Seduto – In piedi – Terra oppure In piedi – Seduto
– Terra e perciò l'ultimo comando per cambiare posizione sarà "Terra". L'ordine delle posizioni sarà lo stesso per tutti i concorrenti. Lo Steward mostra al conduttore, con disegni o scritte o un pannello comandato elettricamente, con quale sequenza il cane deve cambiare posizione. Lo Steward dovrebbe stare a circa 3-5 m dal cane in modo da non essere in grado di vedere il cane mentre mostra le istruzioni. Lo Steward deve cambiare l'indicazione circa ogni 3 secondi.

Il conduttore può utilizzare comandi verbali e segnali con le mani insieme quando è a distanza dal cane, ma questi devono essere brevi e utilizzati contemporaneamente. Dopo l'ultimo comando di terra, il conduttore ritorna dal cane e lo mette seduto.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la velocità con la quale cambiano le posizioni, la chiarezza delle posizioni e quanto bene le posizioni sono mantenute e quanto il cane si muove. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo dal punto di partenza (in qualunque direzione). Tutti i movimenti si sommano (avanti, indietro, lateralmente, ecc.). Se il cane non effettua una delle sei posizioni, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni non si danno più di 5 punti. Perciò, se il cane salta una posizione e prende invece la posizione successiva, non si possono dare più di 5 punti. Se il cane si muove di una lunghezza del proprio corpo non può avere più di 5 punti. Il cane deve cambiare posizione su comando <u>almeno 4 volte</u> per ricevere punti.

Se il cane si siede prima che il conduttore torni, non si daranno più di 8 punti. L'uso prolungato della voce e gesti esagerati o prolungati riducono i punti. (Vedere le regole generali). Non si possono attribuire più di 8 punti se il cane deve avere due comandi per un cambiamento di posizione. Disobbedire un secondo comando su una posizione porta a perdere questa posizione. Il primo comando extra su una posizione è -2 punti ma i successivi sono -1 punto.

E' possibile ottenere punti per questo esercizio anche se 3-4 posizioni sono state ottenute solo dopo un comando extra, se i comandi extra sono obbediti immediatamente, e portano a posizioni chiare e corrette e l'esercizio è per il resto eccellente.

ESERCIZIO 9. Salto di una barriera e riporto di un oggetto di metallo [Coeff. 3]

Comandi: "Salta", "Porta" e "Lascia" ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore è posto di fronte ad una barriera a pannello pieno ad una distanza di circa 2-4 m dalla barriera (a scelta del conduttore) con il cane seduto nella posizione al piede. Lo Steward porge il riportello al conduttore. Il conduttore lancia il riportello di metallo oltre la barriera. Il conduttore ordina al cane di saltare oltre la barriera, riportare l'oggetto e saltare al ritorno. Il comando "porta" non dovrà essere dato dopo che il cane inizia a saltare.

Direttive:
L'esercizio inizia nella posizione al piede e termina nella posizione al piede quando il cane ha lasciato il riportello e lo Steward ha annunciato "Esercizio terminato". Se il cane deve cercare il riportello per un momento e lavora attivamente, non si dovranno togliere punti. Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera o se non effettua il salto all'andata e al ritorno, l'esercizio è fallito (0 punti). Se la barriera cade, l'esercizio è fallito (0 punti). Se il cane anticipa il comando saranno sottratti 2-4 punti. Per un secondo comando di riporto si sottraggono 2 punti. Se il cane lascia il conduttore quando il riportello è lanciato, l'esercizio, è fallito.

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

ESERCIZIO 10. Impressione generale [Coeff. 2]

Direttive:

La volontà del cane di lavorare e di obbedire ai comandi è essenziale per valutare l'impressione generale. L'accuratezza e la precisione sono importanti, così come la naturalezza dei movimenti sia del conduttore che del cane. Per avere un alto punteggio conduttore e cane devono lavorare bene come una squadra, mostrare mutuo piacere nel lavorare insieme e buona sportività. Le attività durante e tra gli esercizi influenzano il punteggio per l'impressione generale.

Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi, ma resta in campo, non si possono attribuire punti per l'impressione generale. Se il cane sporca in campo è squalificato.

CLASSE 3

ESERCIZIO 1. Seduto in gruppo per 2 minuti, conduttore fuori vista [Coeff 2]

ESERCIZIO 2. Terra per 1 minuto e richiamo [Coeff 2]

Comandi: "Seduto", "Resta", "Terra" e/o Segnali con le mani, "Vieni"

Esecuzione:
Gli esercizi 1 e 2 sono combinati.
Es. 1/Parte 1: Seduto in gruppo per 2 minuti
Es. 2/Parte 2: Terra in gruppo per 1 minuto e richiamo

I punti sono attribuiti per le due parti separatamente dopo la fine della seconda parte dell'esercizio. L'esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati a circa 4 - 5 metri di distanza uno dall'altro con i loro cani nella posizione al piede e lo Steward ha annunciato "Inizia l'esercizio". L'esercizio finisce (Parte
1) quando i conduttori sono rientrati in campo, di fronte ai loro cani ad una distanza di non meno di circa 10 metri e il annuncia "Esercizio terminato".

I cani sono seduti in posizione al piede allineati a circa 4 – 5 di distanza uno dall'altro. Su comando dello Steward, i conduttori lasciano i cani e si allontanano mettendosi fuori vista dai cani, restando nascosti per 2 minuti. Il periodo di due minuti inizia quando tutti i conduttori sono fuori vista. Trascorsi 2 minuti, ai conduttori viene detto di rientrare in campo e restare in piedi fermi nel campo. Ai conduttori viene detto quindi di portarsi a circa 10 metri dai cani e fermarsi fronte ai cani.

La Parte 1 è finita ed inizia la Parte 2.

Lo Steward inizia la seconda parte dell'esercizio. Ai conduttori viene detto di comandare i loro cani a terra uno per uno da sinistra verso destra. I cani resteranno a terra per 1 minuto e quindi saranno richiamati uno per uno da destra verso sinistra. Il richiamo sarà su comando dello Steward e lo Steward si muoverà verso il prossimo cane solo dopo che il cane precedente è nella posizione al piede a fianco del conduttore.

Comandi dati ad alta voce possono disturbare gli altri e ridurranno severamente i punti.

Ci saranno non più di quattro cani nel gruppo, ma non meno di tre. Nel caso in cui ci siano solo cinque iscritti in classe 3, tutti e cinque possono fare l'esercizio insieme.

Direttive:
Un cane che si alza o si mette a terra durante la parte 1 riceve 0 punti per la parte 1. Un cane che lascia il suo posto (più di due lunghezze del proprio corpo) fallisce l'intero esercizio (parti 1 e 2). Se un cane si alza o si mette a terra dopo che è trascorso il periodo di due minuti e i conduttori sono già allineati all'interno del campo, non può ricevere più di 5 punti.
I cani che si alzano o si mettono a terra dopo che la parte 1 è terminata possono ricevere il comando di sedersi uno alla volta. Non si perderanno punti per il primo comando di seduto. Se è necessario un secondo comando di seduto, si perderanno 2 punti. La Parte 2 è fallita (0 punti) se il cane non si siede.

Se il cane si mette a terra prima del comando (ad es. su comando del vicino), non si possono dare più di 8 punti per la parte 2. Se il cane viene al comando di richiamo di un altro cane non si possono attribuire più di 5 punti per la parte 2. Un cane che viene senza alcun comando di richiamo fallisce l'esercizio (0 punti). Se un cane necessita un secondo comando di richiamo, non si possono attribuire più di 7 punti.

Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo l'esercizio non è superato (0 punti).

Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non dovrebbe dare l'impressione di irrequietezza o di ansietà. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia rischio di un severo disturbo o litigio, l'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno il cane che ha causato il disturbo.

Gli esercizi 1 e 2 sono concepiti come un unico esercizio e perciò non c'è possibilità per il conduttore di intervenire (ricompensando o comunicando) in qualunque modo tra questi due esercizi.

Si raccomanda che l'area fuori del campo di fronte ai cani sia un'area chiusa (nessun estraneo sia ammesso al di fuori del personale) durante questo esercizio.

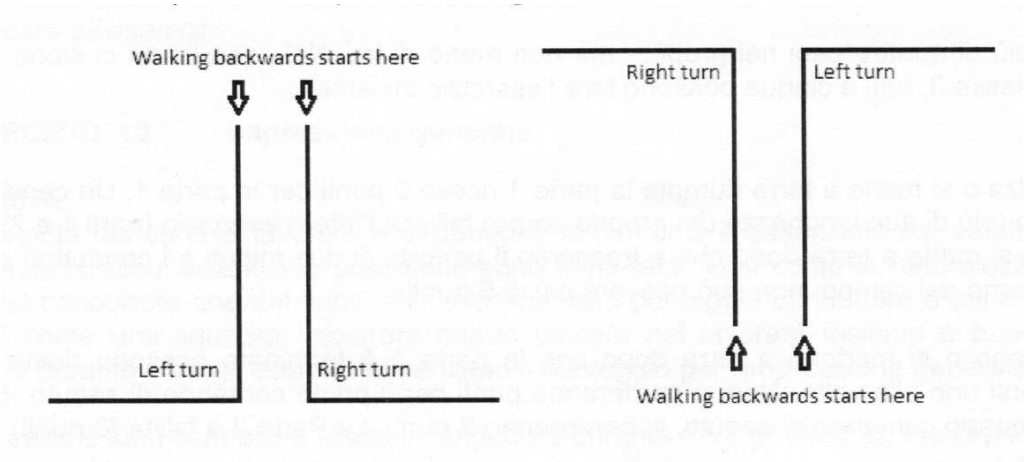
ESERCIZIO 3. Condotta [Coeff. 3]

Comando: "Piede"

Esecuzione:

La condotta è eseguita a varie velocità, passo normale, lento e di corsa, insieme a svolte, dietrofront e fermate. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il conduttore muove due o tre passi da fermo in diverse direzioni, e quando il conduttore fa svolte e dietrofront da fermo. Si deve verificare anche il comportamento del cane camminando indietro per circa 5 – 10 metri (15–30 passi). Lo Steward dirà quando iniziare e quando fermarsi. Camminare all'indietro può includere anche una svolta. Bisognerà assicurarsi che il percorso per camminare all'indietro sia in piano e sicuro. Lo Steward dovrà avere qualche riferimento in modo che la distanza per camminare all'indietro sia valutata correttamente. *Le dirette generali descrivono la condotta in maggior dettaglio.*

Tutti i cani in una prova o competizione eseguiranno la condotta secondo lo stesso schema.



Direttive:

Un cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio (0 punti). Se il cane si muove lentamente sono attribuiti solo 6-7 punti. Mancanza di contatto e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere circa 2 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo le svolte ridurrà i punti. Il punteggio sarà ridotto se un cane che cammina tanto vicino al conduttore da disturbarlo o intralciarlo, anche di più se il cane avvolge e tocca il conduttore. Una certa attenzione del conduttore è ammessa quando cammina all'indietro. Non si sottrarranno più di 1-2 punti se la condotta durante la camminata all'indietro non è abbastanza perfetta.

ESERCIZIO 4. Resta in piedi, seduto e terra durante la marcia [Coeff. 3]

Comandi: "Piede", "In piedi", "Seduto", "Terra"

Esecuzione:

L'esercizio è svolto secondo lo schema allegato. Il giudice deciderà prima della competizione in quale ordine dovranno essere effettuate le posizioni. Durante la marcia il conduttore comanda al cane, su istruzione dello Steward , di assumere la posizione "in piedi", "seduto" e "terra". Il passo sarà a passo normale. Ci sarà una svolta a sinistra e una svolta a destra. I punti di svolta (sinistra/destra, 90°) saranno indicati da piccoli coni o segni. L'ordine delle posizioni e l'ordine della svolta a sinistra e destra può variare, ma sarà lo stesso per tutti i cani di una competizione.

Lo Steward dirà al conduttore quando partire, quando dare il comando al cane per fermarsi in piedi/seduto/terra, quando fare dietrofront e quando fermarsi alla fine. Le fermate saranno circa a metà (5 m) della linea di 10 m. Il conduttore continua a camminare per 5 m (circa al successivo punto di svolta), fa dietrofront su comando dello Steward , continua a camminare verso il suo cane, lo oltrepassa a distanza di circa 0,5 m lasciando il cane alla sua sinistra, continua a camminare per circa 2 m, fa dietrofront su comando dello Steward cammina verso il suo cane. Una volta raggiunto il cane il conduttore dà il comando "piede" senza fermarsi. Essi continuano fino al successivo punto di svolta (5 m), svoltano a sinistra/destra, e continuano lungo il segmento di linea successivo fino a metà del successivo segmento. L'esercizio continua in modo simile alla prima fase dell'esercizio. L'esercizio termina quando lo Steward ha dato il comando di fermata e ha annunciato "esercizio terminato". Le posizioni in piedi, seduto e terra devono essere parallele alle linee immaginarie che uniscono i punti di partenza, svolta e arresto. La distanza tra il cane e i punti di

svolta sarà circa 0,5 m, tenendo in considerazione le dimensioni del cane. Gli angoli devono essere di 90°, non arrotondati. Il conduttore e il cane dovranno superare i coni d'angolo dal lato destro, lasciandoli sul lato sinistro. Vedere figura per l'es. 4 della classe 3.

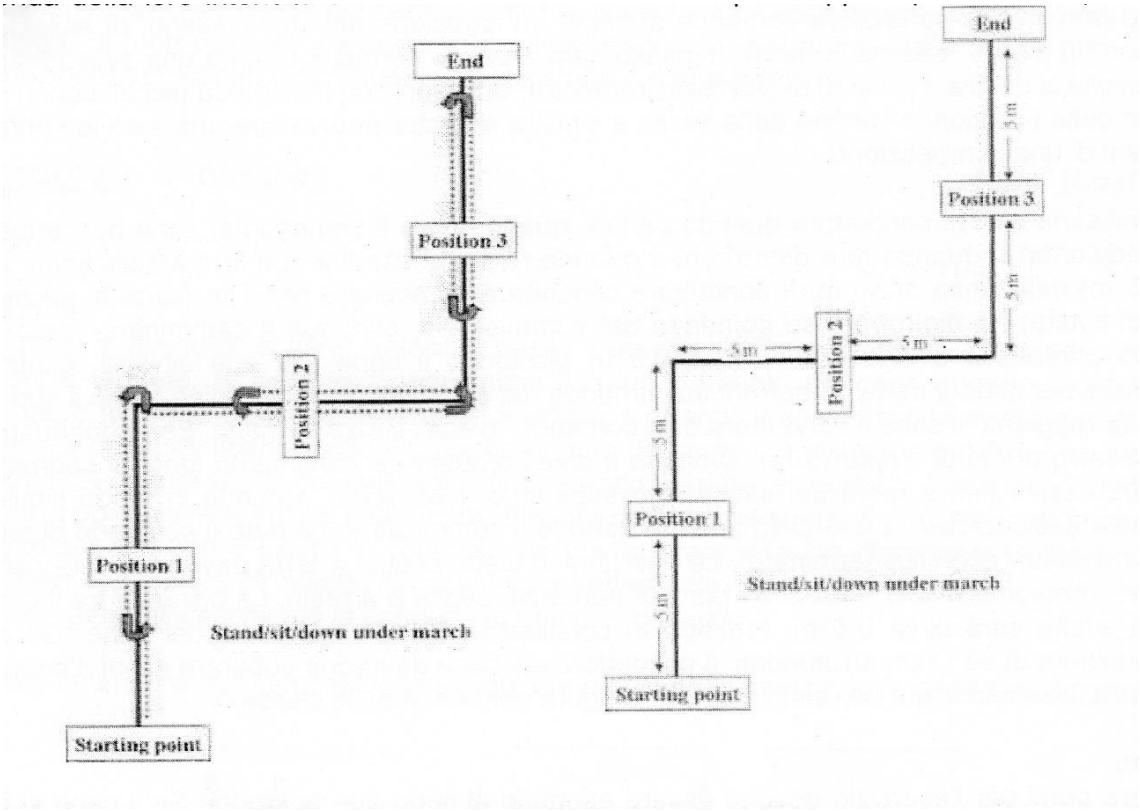
Direttive:

Per avere punti per l'esercizio devono essere eseguite almeno due posizioni. Se il cane si ferma una volta sola in una posizione non corretta (es. seduto invece che a terra) o se il cane perde una posizione, non si possono dare più di 7 punti. Il cane perde la posizione se esegue la posizione sbagliata, se si muove più di una lunghezza dopo il comando, o se il conduttore dà un secondo comando o se usa pronunciati segnali con le mani o pronunciato linguaggio corporeo sulla posizione.

Se il cane manca completamente la fermata in una posizione, cioè non si ferma prima che il conduttore abbia effettuato il dietrofront, l'esercizio è fallito (0 punti). Si può usare un secondo comando per fermare il cane e se il cane si ferma prima che il conduttore abbia raggiunto il successivo punto di svolta, l'esercizio può continuare, ma non si possono attribuire più di 6 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta e al fatto che le posizioni in piedi/seduto/terra siano parallele alla linea immaginaria che collega i punti di partenza/svolta/arrivo. Muoversi, fermarsi in piedi/seduto/terra lentamente, non assumere la posizioni correte, brutta condotta, cambiamento di passo, angoli arrotondati e non seguire il percorso corretto (parallelo alle linee immaginarie di connessione) e girarsi per guardare il cane sono errori. La riduzione per tali errori sarà 1-4 punti.

Non sono permessi comandi supplementari per le posizioni. Segnali con le mani e linguaggio corporeo sui comandi in piedi/seduto/terra sono errori gravi e ridurranno severamente il punteggio. A seconda della loro intensità e durata la riduzione è di 3-5 punti oppure possono far perdere la posizione.



ESERCIZIO 5. Richiamo con resta in piedi e terra [Coeff. 4]

Comandi: "Terra", "Resta", "Vieni" (3 volte), "In piedi", "Terra" **o** segnali con le mani.[Segnali con le mani: si può usare una mano o entrambe le mani].

Esecuzione:

Il cane è posizionato a terra, quindi il conduttore cammina per circa 30 – 35 m nella direzione indicata. Su autorizzazione dello Steward il conduttore richiama il cane.

Quando il cane ha percorso circa un terzo della distanza, il conduttore ordina al cane di fermarsi in piedi. Dopo autorizzazione, il conduttore richiama nuovamente il cane. Il conduttore comanda al cane di fermarsi in piedi quando il cane ha percorso circa un terzo della distanza. Dopo autorizzazione dello Steward , il conduttore richiama nuovamente il cane. Quando questo ha percorso circa i due terzi della distanza, il conduttore ordina al cane di fermarsi a terra. Dopo la seconda fermata e dopo autorizzazione dello Steward, il conduttore richiama il cane al piede. Lo Steward dice al conduttore solamente quando deve chiamare il cane. Il conduttore dà i comandi di fermata in maniera indipendente in corrispondenza dei marcatori (coni). Comandi verbali e segnali con le mani possono essere mischiati, per cui un comando orale può essere utilizzato per una posizione e un comando gestuale per un'altra, ma non simultaneamente. Il nome del cane può essere combinato con i comandi di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.

Direttive:
E' importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un'andatura lenta è un errore. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza. Il cane deve, su comando, iniziare subito a fermarsi. Quando si valuta la fermata, si deve anche considerare la velocità del cane. Può esserci una certa tolleranza sulla reale fermata per i cani veloci, ma non per i cani lenti. Per ottenere punteggio pieno (per una fermata) il cane non dovrebbe avanzare più della sua lunghezza dal momento del comando al momento in cui si ferma. Per ottenere punti (per una fermata) il cane non deve avanzare più di circa tre lunghezze. Se sono utilizzati più di 3 comandi di richiamo il punteggio massimo è 7. Il terzo comando di richiamo su una singola posizione rende l'esercizio non superato.

Se il cane non esegue una posizione (cioè non si ferma entro i limiti di circa tre lunghezze), non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se non c'è alcun tentativo di fermarsi per una delle posizioni, non possono essere attribuiti più di 5 punti. Se il cane non si ferma in entrambe le posizioni, oppure se esegue le posizioni in ordine inverso, l'esercizio non è superato (0 punti). Se il cane si ferma una volta nella posizione sbagliata, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane cambia una posizione saranno sottratti 2 punti. Se il cane si alza o si siede prima del comando di richiamo, o si muove meno di una lunghezza del suo corpo, non si possono attribuire più di 8 punti. Se il cane si muove per più di una lunghezza prima del primo richiamo, l'esercizio non è superato (0 punti).

ESERCIZIO 6. Invio a distanza con direzioni, terra e richiamo [Coeff 4]

Comandi: "Avanti", "In piedi", "Sinistra/Destra" e/o con gesti, ("In piedi"), "Terra", "Vieni"

Esecuzione:
Prima di iniziare l'esercizio, il conduttore informerà il giudice se comanderà al cane di assumere prima la posizione in piedi e quindi a terra nel quadrato oppure se comanderà il terra direttamente nel quadrato. Il cane è inviato verso un cerchio e gli ordina di fermarsi in piedi entro il cerchio. posto a circa 10 m dal punto di partenza e quindi riceve il comando di fermarsi in piedi al cono. Il cane deve assumere la posizione in piedi entro il cerchio in modo che tutti e quattro i piedi siano all'interno del cerchio. Il cerchio ha un raggio di 2 metri e il suo centro è a circa 10 metri dal punto di partenza. Il centro del cerchio sarà evidenziato da un marcatore molto piccolo (non un cono), ma questo non è necessario. La circonferenza del cerchio sarà resa visibile segnandola con almeno 8 punti (con corti ma visibili pezzi di nastro, gesso, ecc.) o segnando l'intera circonferenza.

Dopo che il cane è rimasto fermo per circa 3 secondi nel cerchio, viene detto al conduttore di dirigere il cane verso un quadrato di 3 m x 3 m posto a circa 25 m di distanza (centro del quadrato) dal punto di partenza. Il cane deve muoversi in linea retta verso il quadrato e deve entrare nel quadrato dal lato anteriore.

I bordi del quadrato, come la circonferenza del cerchio, saranno posti a non meno di circa 3 m dal bordo del campo. Coni (alti circa 10-15 cm) segnano il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, linea tracciata col gesso) devono collegare i coni sul loro lato esterno.

Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore comanda al cane di fermarsi in piedi e quindi di mettersi a terra o di mettersi a terra direttamente. Se il cane è fermato in piedi, la posizione in piedi sarà chiara e stabile, prima di dare il comando terra.

Dopo autorizzazione, il conduttore si dirige verso il cane. Quando il conduttore ha raggiunto una distanza di circa 2 m dal cane (il conduttore non è diretto dentro il quadrato, tuttavia), viene detto al conduttore di svoltare e dopo circa 10 m di svoltare di nuovo e camminare verso il punto di partenza. Dopo altri 10 m, al conduttore è detto di richiamare il cane continuando a camminare verso al punto di partenza. Avendo raggiunto il punto di partenza al conduttore viene detto di fermarsi.

Il cane deve muoversi in linea retta verso il cerchio e verso il quadrato e deve entrare nel quadrato dal lato anteriore. L'angolo tra le linee che uniscono il punto di partenza al centro del cerchio e tra il centro del cerchio al centro del quadrato è di 90 gradi. Vedere figura per l'esercizio 6 della classe 3.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Se il cane entra nel quadrato da un lato o da dietro (0,5 – 1) punto sarà sottratto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 6 comandi durante questo esercizio, dove il sesto comando è un comando di fermo in piedi nel quadrato. Un'altra possibilità è di usare solamente il comando terra quando il cane è entrato nel quadrato e perciò utilizzare solo cinque comandi. Il cane deve eseguire i comandi ad es., se è dato un comando di fermarsi in piedi nel quadrato, questo deve essere obbedito e se è dato direttamente il comando terra, il terra dovrà essere immediato.

Se il cane agisce per conto proprio, questo riduce i punti. Questo significa per esempio che i comandi "in piedi" nel cerchio e "in piedi" e "terra" nel quadrato devono essere impartiti. Se il conduttore si muove in avanti (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio non è superato (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo) da parte del conduttore, non si daranno più di 8 punti. Il cane deve avere tutti e quattro i piedi entro il cerchio, prima che il conduttore possa inviare il cane al quadrato. Se il cane si ferma in piedi fuori dal cerchio, dovrà essere ridiretto nel cerchio prima che lo Steward comandi di continuare (inviare nel quadrato). Un cane che si mette seduto o a terra nel cerchio, non potrà ricevere più di 8 punti. Se il cane si siede o si mette a terra fuori del cerchio o del quadrato, l'esercizio non è superato (0 punti). Se il cane è già a terra non può essere riposizionato. Per ricevere punti, il cane non deve essere al di fuori dei limiti del quadrato, eccetto per la coda.

L'esercizio non è superato se il cane si alza o si siede prima della seconda svolta del conduttore. Non si possono dare più di 5 punti se il cane si alza (seduto o in piedi) dopo la seconda svolta del conduttore, prima del richiamo. Se il cane si muove nel quadrato, senza alzarsi, non si possono dare più di 7 punti. Se si muove e attraversa i limiti prima del richiamo l'esercizio non è superato (0 punti). Se il cane si muove molto lentamente, si daranno solo circa 6 punti.

Un secondo comando di richiamo, fermata (sia nel cerchio che nel quadrato) o terra causa una riduzione di 2 punti/comando. L'esercizio non è superato se anche uno solo di questi comandi deve essere dato per la terza volta.

Segnali con le mani sono solo permessi se il cane deve essere ridiretto. Un segnale con la mano dato quando il cane è a fianco del conduttore riduce i punti (- 2 p).

La riduzione di punti per i comandi extra di <u>direzione/ridirezione</u> dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli, perciò può essere di 1-2 punti/comando.

Se il cane prende la posizione sbagliata nel quadrato, saranno sottratti 3 punti, e se la posizione in piedi non è chiara saranno sottratti 2 punti. La riduzione di punti per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli, perciò può essere di 1-2 punti.

Indicare al cane le direzioni (ad es. il cerchio o il quadrato) o toccare il cane al punto di partenza porta a non superare l'esercizio.

ESERCIZIO 7. Riporto direttivo [Coeff. 3]

Comandi : “Avanti”, “In piedi”, “Sinistra/Destra” e/o gesti, “Porta”, "Lascia"

Esecuzione:
Si posano tre riportelli di legno in linea a circa 5 m l’uno dall’altro, in modo che siano ben visibili. Il punto di partenza è a circa 20 m dal riportello centrale. Il conduttore invia il cane ad un cerchio e lo ferma in piedi entro il cerchio. Il cane dovrà fermarsi nel cerchio in modo che tutti e quattro i piedi siano all’interno del cerchio. Il cerchio ha un raggio di 2 m e il suo centro è posto a circa 10 m dal punto di partenza. Il centro del cerchio è segnato da un piccolo cono. La circonferenza del cerchio sarà resa visibile segnandola con almeno 8 punti (con corti ma visibile pezzi di nastro, gesso, ecc.) o segnando l’intera circonferenza. Dopo circa 3 secondi, al conduttore viene detto di dirigere il cane verso il riportello di destra o di sinistra, stabilito per sorteggio, e il cane dovrà riportarlo e consegnarlo correttamente. Il comando di direzione (sinistra/destra) e il comando di riporto dovranno essere dati attaccati, perciò un comando di riporto ritardato sarà interpretato come un secondo comando.
Lo Steward posiziona i riportelli dopo che è stato stabilito per sorteggio quale deve essere riportato. Il riportello centrale non è mai sorteggiato. Il riportello sorteggiato (sinistro o destro) è sempre posizionato per primo. I riportelli saranno posti ad almeno 3 m dai bordi del campo. Durante questa operazione il conduttore e il cane restano fermi al punto di partenza, rivolti verso il riportello centrale, a circa 20 m di distanza. Vedere la figura per l’esercizio 7 della classe 3.

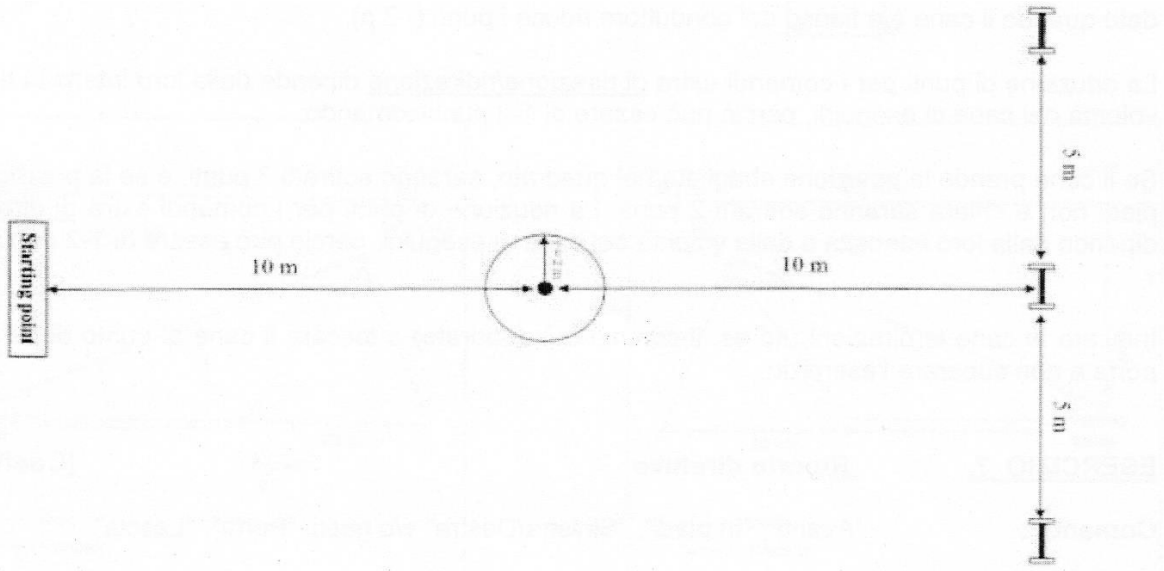
Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi di direzione, la prontezza d’esecuzione e l’andata al riportello corretto per la via più corta. Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve fermarsi in piedi nel cerchio. Un cane che si mette a terra o seduto al cono non può ottenere più di 8 punti.

La riduzione di punti per i comandi extra di <u>direzione/ridirezione</u> dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguire i comandi. Può essere di 1-2 punti/comando.

Se il cane va al riportello sbagliato, ma è fermato e ridiretto a quello corretto e il cane prende quello corretto, saranno sottratti 3 punti. Se il cane è ridiretto dal riportello sbagliato senza fermarlo, saranno sottratti 2 punti.

Se il cane solleva il riportello sbagliato, l’esercizio è fallito (0 punti).

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.



ESERCIZIO 8. Invio intorno al cono, posizioni, riporto e salto di una barriera [Coeff. 4]

Comandi: “Gira”, “In piedi/Seduto/Terra” e/o segnali con le mani – “destra/sinistra+porta” e/o segnali con le mani – “Salta” – “Lascia”, (“Piede”).

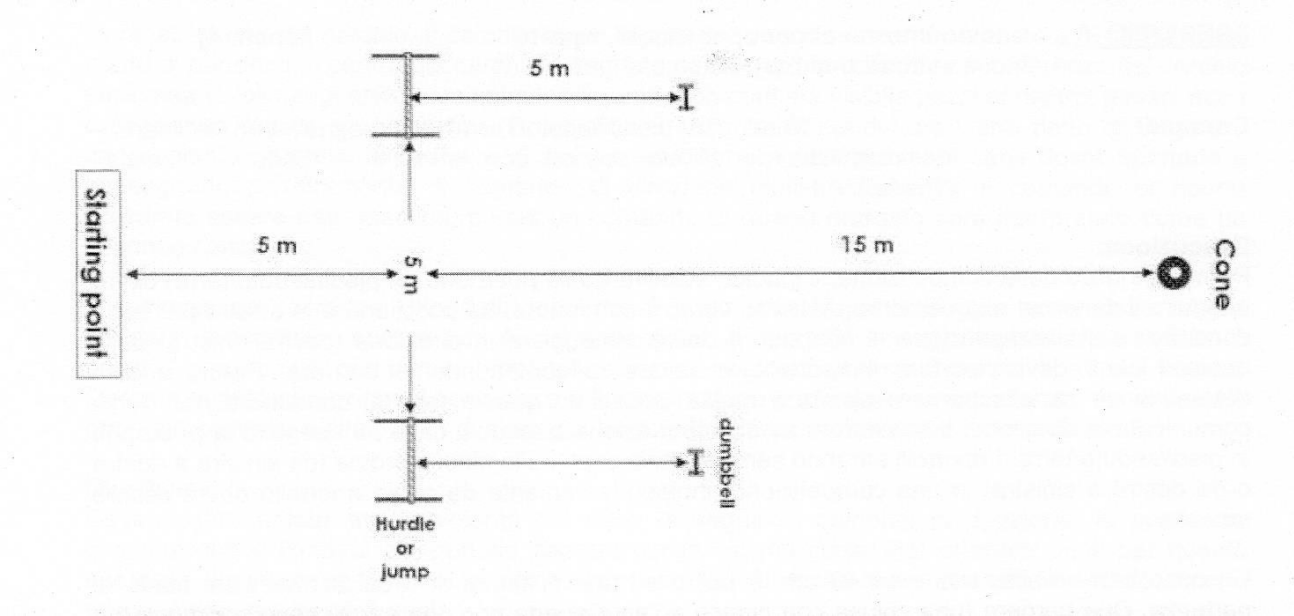
Esecuzione:
Prima dell'inizio della competizione, il giudice stabilirà quale posizione (in piedi/seduto/terra) dovrà eseguire il cane nel suo percorso di ritorno verso il conduttore. La posizione è la stessa per tutti i conduttori nella competizione. Il conduttore dovrà sorteggiare la direzione (destra/sinistra) dalla quale il cane deve riportare il riportello e saltare la corrispondente barriera. Perciò questo determina se sarà la barriera aperta o quella chiusa. In questa fase al conduttore non verrà comunicata la direzione. Il conduttore avrà l'informazione quando il cane ha eseguito la posizione in piedi/seduto/terra. I riportelli saranno sempre posizionati nello stesso ordine (da sinistra a destra o da destra a sinistra) in una competizione, indipendentemente da quali riportello dovrà essere raccolto.

Un cono ben visibile, alto circa 40 cm, è posto ad una distanza di circa 20 metri dal punto di partenza. Due barriere (una chiusa con plance e l'altra aperta con una barra) sono posizionate a circa 5 metri dal punto di partenza e 5 metri una dall'altra.

Devono essere disponibili riportelli in legno di tre differenti dimensioni, adatti per differenti razze. Il peso del riportello più grande sarà circa 450 g. La dimensione dei riportelli sarà in proporzione alla dimensione del cane ma il conduttore è libero di scegliere la dimensione.

Il conduttore, con il cane al piede, si posiziona al punto di partenza. Lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e cammina per posizionare i riportelli circa 5 metri dietro le barriere. Quando autorizzato, il conduttore manda il cane a girare intorno al cono. Quando il cane ha chiaramente girato intorno al cono ed è ritornato indietro di circa 2 metri verso il conduttore, ma non ha passato la linea immaginaria che collega i riportelli, il conduttore ordina (indipendentemente) al cane di fermarsi nella posizione stabilita dal giudice. Può essere dato un comando verbale e un simultaneo segnale con la mano. Dopo circa 3 secondi, lo Steward informa il conduttore sulla direzione che ha sorteggiato e autorizza il conduttore a dirigere il cane a riportare il riportello corretto e saltare la corrispondente barriera e tornare al piede.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi e le direzioni, la prontezza d'esecuzione e il seguire la via più corta. Il cane deve mostrare una buona e consistente velocità, almeno un trotto veloce. Lavorare lentamente ridurrà i punti (1-5). Deve essere considerata la razza quando si giudica la velocità. Il cane dovrà eseguire immediatamente i comandi. C'è una leggera tolleranza per cani veloci ma non per quelli lenti. Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve restare nella su posizione (in piedi/seduto/terra) fino a quando riceve il comando di continuare con l'esercizio. Un cane che effettua la posizione sbagliata non può avere più di 8 punti. S il cane torna indietro prima del cono, deve essere ridiretto al cono. Questo fa scendere i punti. L'esercizio è fallito (0 punti) se il cane non gira intorno al cono. Il conduttore ha due comandi di direzione (-1 punto per ogni comando addizionale se il cane obbedisce). Dopo che il cane ha girato intorno al cono, l cane dovrà assumere la posizione corretta (in piedi/seduto/terra) su comando.



Il conduttore riceve l'informazione su quale riportello (destra o sinistra) deve essere riportato quando il cane ha assunto la sua posizione (in piedi/seduto/terra). Il conduttore può dare il comando di saltare dopo che il cane ha raccolto il riportello. Se il cane supera la linea di connessione dei riportelli senza aver raccolto il riportello corretto l'esercizio è fallito (0 punti).

Se il cane va verso il riportello sbagliato (o barriera), ed è fermato e ridiretto (due comandi) a quello corretto e il cane raccoglie quello corretto, si sottrarranno 3 punti. Se il cane è ridiretto dal riportello sbagliato (o barriera) senza fermata, si sottrarranno 2 punti.

La riduzione di punti per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguire i comandi. Può essere di 1-2 punti/comando. La riduzione di punti per i comandi extra sarà congruente con le direttive generali.

Se il cane salta la barriera andando al cono, l'esercizio è fallito (0 punti). Se il cane solleva il riportello sbagliato o non salta la barriera o salta la barriera sbagliata, l'esercizio è fallito (0 punti).

Se il cane saltando tocca la barriera, si sottrarranno 2 punti. Se il cane fa cadere la barra della barriera aperta, si sottrarranno 2 punti.

Se il cane si appoggia sulla barriera, l'esercizio non è superato (0 punti).

Se la barriera cade, l'esercizio non è superato (0 punti).

Se il cane anticipa i comandi si sottrarranno 2-4 punti. Se agisce indipendentemente (ad es. si ferma prima del comando) si sottrarranno 2 punti.
Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza farà fallire l'esercizio (0 punti).

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

Le figure per la costruzione raccomandata di tutte le barriere sono in Appendice 1.

ESERCIZIO 9. Discriminazione olfattiva e riporto [Coeff. 3]

Comandi: ("Resta/Piede"), "Cerca", "Lascia" ("Piede")

Esecuzione:
Il conduttore è in piedi al punto di partenza con il cane nella posizione al piede e lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e porge al conduttore un oggetto di legno per riporto (10 cm x 2 cm x 2 cm) che è stato in precedenza segnato con qualche identificazione. Il conduttore può tenere l'oggetto segnato nella sua mano per circa 5 s. Il cane non può toccare o annusare l'oggetto in questa fase. Lo Steward dice al conduttore di porgergli l'oggetto e fare dietrofront. Il conduttore decide se il cane deve o no guardare

quando gli oggetti sono posizionati. E' permesso dare il comando "resta" o "piede". Lo Steward si allontana per depositare l'oggetto del conduttore, senza toccarlo, insieme a 5-7 oggetti simili per terra o sul pavimento ad una distanza di circa 10 m dal conduttore. Lo Steward deposita gli altri cinque - sette oggetti con la mano e perciò li tocca. Gli oggetti saranno disposti secondo lo stesso schema per tutti i conduttori e distanziati di circa 25 cm, ma la posizione dell'oggetto del conduttore può variare. Lo schema con cui gli oggetti sono disposti può variare da una competizione all'altra. Non ci sono restrizioni sulla posizione dell'oggetto del conduttore. *Vedere suggerimenti in appendice 2.*

Al conduttore viene quindi detto di fare dietrofront e di comandare al cane di riportare l'oggetto segnato del conduttore. Il cane dovrà trovare l'oggetto del conduttore, riportarlo e consegnarlo al conduttore secondo le direttive generali.

Il cane deve essere lasciato lavorare per circa mezzo minuto se il lavoro è attivo e se l'obiettivo è raggiunto. Ci saranno tutti oggetti nuovi per ogni conduttore.

Direttive:
Deve essere enfatizzata la volontà del cane di lavorare e la sua velocità. L'esercizio non è superato (0 punti) se al cane è permesso annusare o toccare l'oggetto all'inizio dell'esercizio prima che sia riconsegnato lo Steward , se si danno comandi quando il cane è sugli oggetti o se il cane solleva l'oggetto sbagliato. L'esercizio non è fallito se il cane annusa gli oggetti mentre cerca quello corretto.

Per lasciar cadere il riportello e per masticare o mordere il riportello vedere le regole generali per giudicare gli esercizi.

ESERCIZIO 10 Controllo a distanza [Coeff. 4]

Comandi: "Terra", "Resta", Seduto", "In piedi", "Terra" e/o segnali con le mani.

Esecuzione:
Il cane dovrà cambiare posizione 6 volte (seduto/in piedi/terra) secondo i comandi del conduttore e rimanere nella sua posizione originale. Dietro al cane si definisce un limite mediante una linea immaginaria che unisce due marcatori. Il cane viene messo in posizione a terra nel posto prestabilito. Su indicazione, il conduttore mette a terra il suo cane al punto di partenza davanti al limite. Il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 15 m dal cane e fa dietrofront. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni può variare, ma sarà la stessa per tutti i concorrenti. Ogni posizione è eseguita due volte e l'ultimo comando per cambiare posizione è "terra". Lo Steward indica al conduttore con quale sequenza il cane deve cambiare di posizione con segni o scritte o un pannello elettrico. Lo Steward starà a circa 3-5 m dal cane in modo da non essere in grado di vedere il cane mentre mostra le istruzioni per cambiare posizione. Lo Steward deve cambiare l'indicazione circa ogni 3 secondi. Il conduttore può utilizzare comandi verbali e gesti con le mani insieme, ma devono essere brevi e utilizzati contemporaneamente. Dopo l'ultimo comando di terra, dopo autorizzazione, il conduttore ritorna dal cane e lo mette seduto.

Direttive:
Deve essere enfatizzato quanto il cane si muove, la velocità con la quale cambia di posizione, la chiarezza delle posizioni e quanto bene le posizioni sono mantenute. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo in qualunque direzione. Tutti i movimenti si sommano (avanti e indietro, lateralmente, ecc.). Se il cane non effettua una delle sei posizioni, non si danno più di 7 punti. Tuttavia se il cane salta una posizione e prende la posizione successiva, l'esercizio non è superato (0 punti). Il cane deve cambiare posizione su comando <u>almeno 5 volte</u> per ricevere punti.

Se il cane si siede prima che il conduttore torni, non si daranno più di 8 punti. L'uso prolungato della voce e gesti esagerati o continui/lunghi fanno scendere i punti. (Vedere le regole generali). Non si possono dare più di 8 punti se il cane deve avere due comandi su un cambiamento di posizione. Disobbedire un secondo comando su una posizione porta a perdere la posizione. Il primo comando extra su una posizione è perciò -2 punti e i successivi -1 punto. E' possibile ottenere punti per questo esercizio anche se 3 – 4 posizioni sono state ottenute solo dopo un comando extra, se i comandi extra sono obbediti immediatamente, e portano a posizioni corrette e chiare e l'esercizio è per il resto eccellente.

APPENDICE 1

Figure delle barriere dell'esercizio 9 nelle classi1 & 2 ed esercizio 8 in classe 3. L'altezza massima per la classe 1 è 50 cm e per le classi 2 & 3 l'altezza massima è 70 cm. I montanti laterali saranno alti circa 1 m. La base della barriera dovrebbe essere tale da rendere stabile la barriera. A seconda della costruzione della barriera sarà almeno 50-70 cm.

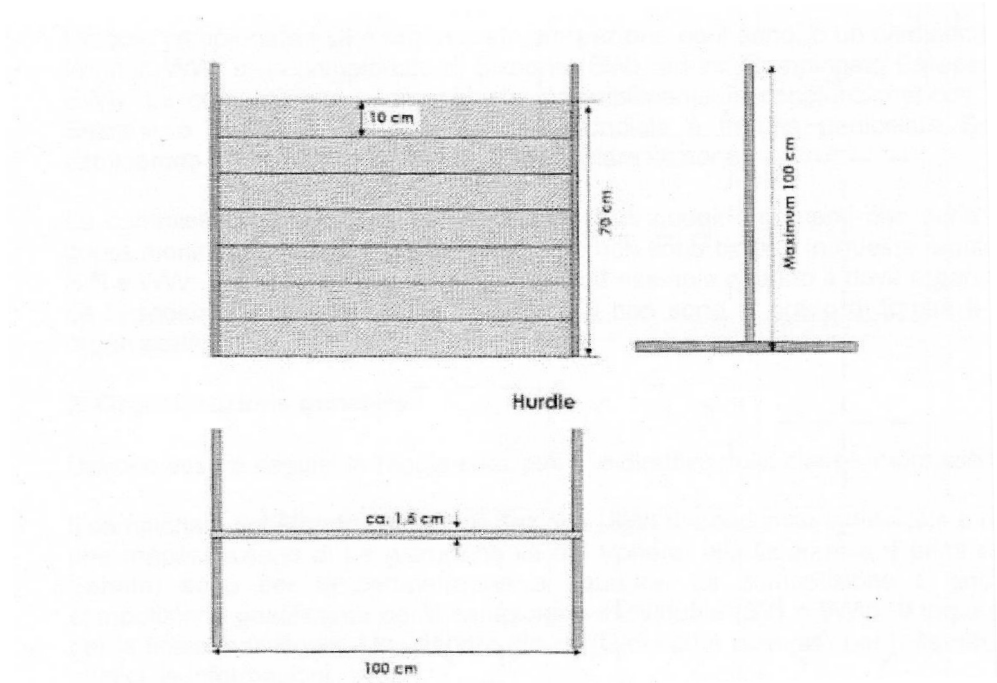
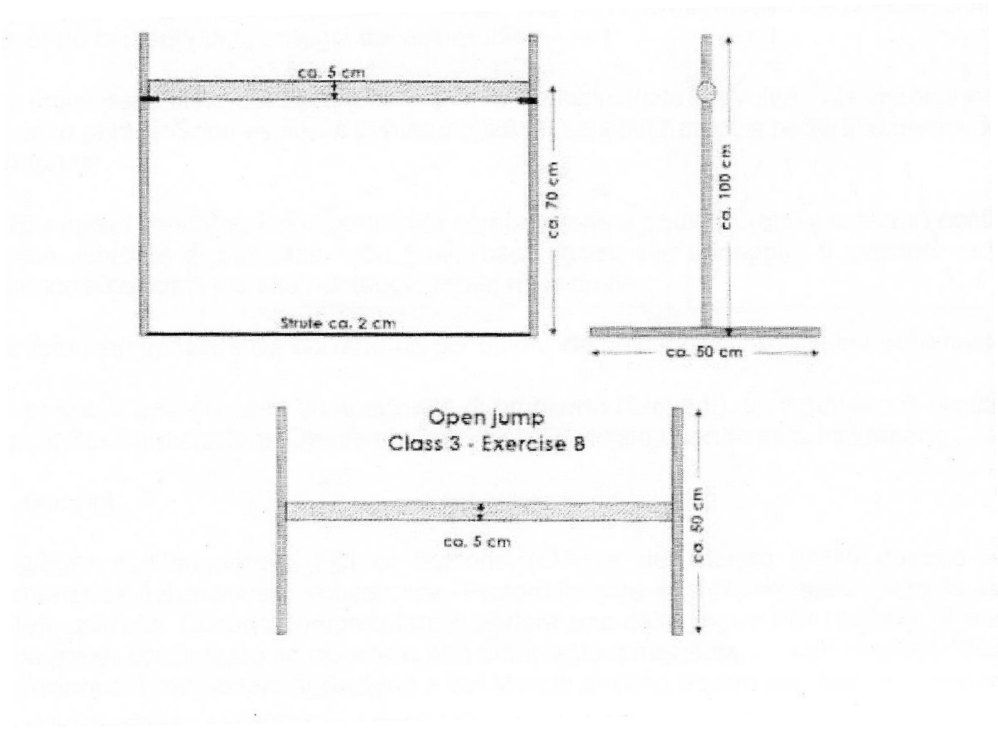
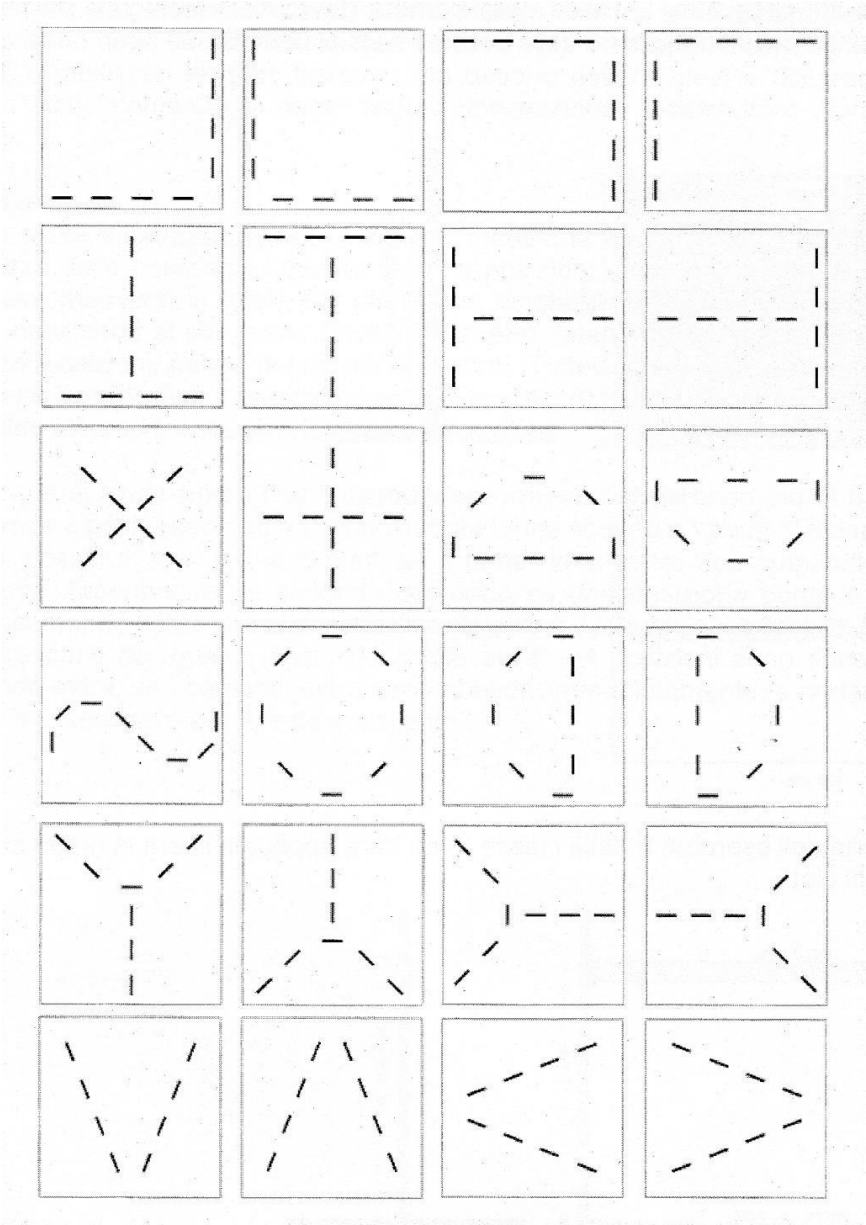


Figura della barriera aperta dell'esercizio 8 della classe 3. La barra appoggia libera in modo che possa cadere da entrambi i lati.



APPENDICE 2

Suggerimenti per la disposizione degli oggetti dell’esercizio 9 della classe 3.