

1 SLALOM ATTRAVERSO OGGETTI D'USO QUOTIDIANO

Descrizione del percorso

L'EC dispone 10 oggetti di uso quotidiano sul campo, che ha una superficie di 15x20m. Gli oggetti possono essere di grandezza differente. Dimensioni: minimo 30x30x5 cm, massimo 80x80x50 cm. Gli oggetti non si devono muovere. Un ombrello aperto che viene mosso dal vento non è indicato.

Materiale

Oggetti possibili: annaffiatoio, secchio riempito con acqua, casse di plastica, sedia, Kit di riparazione per auto, triangolo di panne, tronco di legno, biciclette piccole, giocattoli per bambini, nani da giardino, carriole, scope, griglie, zerbini ecc. segatura o simili.

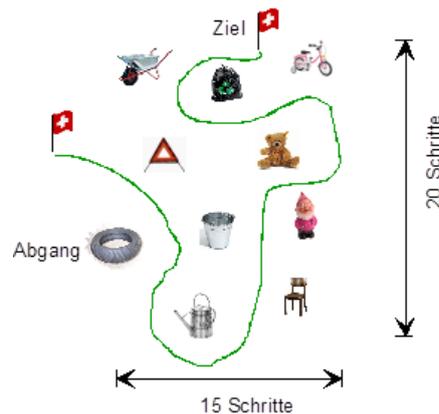
Compito

Il conducente segue il percorso attraverso gli 10 oggetti, seguendo un percorso segnato con segatura, spray o simile. Il cane lo segue liberamente.

Il conducente deve, seguendo il percorso segnalato, condurre il suo cane attraverso il percorso senza usare parole, guinzaglio e senza toccarlo, quindi unicamente usando il linguaggio corporale.

Schizzo

Abgang= partenza
 Ziel = arrivo
 Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	nessuno
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione: Slalom attraverso oggetti di uso quotidiano

Compito

Il conducente segue il percorso attraverso gli 10 oggetti, seguendo un percorso segnato con segatura, spray o simile. Il cane lo segue liberamente.

Il conducente deve, seguendo il percorso segnalato, condurre il suo cane attraverso il percorso senza usare parole, guinzaglio e senza toccarlo, quindi *unicamente usando il linguaggio corporale*.

2 punti – eccellente

- Senza influenzare il cane con parole o toccandolo
- Il binomio attraversa lo slalom assieme
- Un singolo annusare di qualche oggetto è tollerato.

1 punto – molto buono

- Un singolo influenzare del cane usando parole o toccandolo
- 1 oggetto non passato seguendo il percorso segnato
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte
- Il cane annusa più di una volta gli oggetti.

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane con parola o toccandolo
- Il cane lascia il percorso
- Attraversare il percorso non seguendo le segnaletiche per terra o assieme
- Il cane raccoglie qualche oggetto
- Il cane sporca sul percorso.

2 AGGIRARE UN OSTACOLO

Descrizione del percorso

Aggirando un ostacolo di ca.80x80cm viene segnato un cerchio usando della segatura, spray o simile. La distanza dall'oggetto è di 5 passi.

Materiale

Quali ostacoli possono essere utilizzati i seguenti oggetti: ostacolo, tavolo di Agility, ½ paletta di legno, casse.

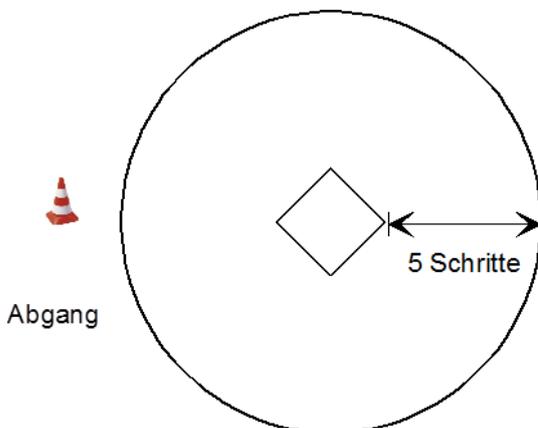
Segatura o simile

Compito

Il conducente, con il cane libero aggira l'ostacolo all'interno della marcatura.
 Il conducente deve, condurre il suo cane ad aggirare l'ostacolo, senza usare parole, guinzaglio e senza toccarlo, quindi unicamente usando il linguaggio corporale.

Schizzo

Abgang = partenza, Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	nessuno
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione: aggirare l'ostacolo

Compito

Il conducente, con il cane libero aggira l'ostacolo all'interno della marcatura.

Il conducente deve, condurre il suo cane ad aggirare l'ostacolo, senza usare parole, guinzaglio e senza toccarlo, quindi unicamente usando il *linguaggio corporale*.

2 punti – eccellente

- Senza influenzare il cane con parole o toccandolo
- Il binomio aggira l'ostacolo assieme
- Un singolo annusare dell'ostacolo è tollerato.

1 punto – molto buono

- Un singolo influenzare del cane usando parole o toccandolo
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte
- Il cane annusa più di una volta l'ostacolo.

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane con parola o toccandolo
- Il cane lascia il cerchio marcato
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

3 SLALOM ATTRAVERSO PERSONE

Descrizione del percorso

3 persone sono disposte su una linea retta a distanza di 5 passi. Ognuna di queste persone cerca di distrarre il cane.

- Una persona è in piedi su una sedia e fa rumori sommessi.
- Una persona è seduta su una sedia e tiene cibo (portato dal conducente) in una mano e un oggetto portato dal conducente, nell'altra mano. La persona stende le braccia lateralmente e immobili all'altezza della testa del cane.
- Una persona sta in piedi tranquillamente, ma vestita in modo vistoso (con capello, mantellina, guanti di gomma, casco, protezione pioggia che si usa per andare in bici).

La linea divisoria a distanza di 5 passi tra le persone e da segnare con segatura seguendo le indicazioni dello schizzo. Spetta al conducente decidere da quale parte iniziare lo slalom.

Materiale

Aiutanti: 2 sedie, vestiti vistosi, segatura o simile

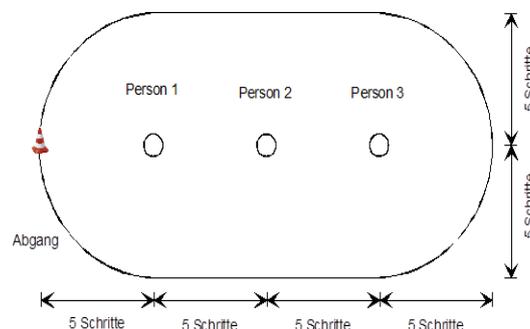
Conducente: Oggetto di ricerca, bocconcini di cibo.

Compito

Il conducente con il cane libero esegue lo slalom attraverso le persone, andata e ritorno. Il cane può essere invitato a seguire il conducente con segnali visivi e acustici. Il contatto fisico non è permesso.

Schizzo

Schritte = passi, Person = persona, Abgang = partenza



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione slalom attraverso le persone

Compito

Il conducente con il cane libero esegue lo slalom attraverso le persone, andata e ritorno. Il cane può essere invitato a seguire il conducente con segnali visivi e acustici. Il contatto fisico non è permesso.

2 punti – eccellente

- Senza toccare il cane
- Il binomio passa le persone nei limiti segnalate.

1 punto – molto buono

- Un singolo toccare del cane
- Il cane si distrae un attimo (annusa una persona) segue però immediatamente il conducente
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane toccandolo
- Cane annusa due o tre persone oppure la stessa persona due volte, una volta all'andata e una volta al ritorno
- Il cane mangia il cibo o prende l'oggetto dalla 2° persona
- Il cane lascia la zona marcata
- Il cane abbaia o salta addosso ad una o più persone e/o non passa una persona
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

4 RICHIAMO CON DISTRAZIONE

Descrizione del percorso

Posizione a triangolo: il conducente con il cane, ciottola con cibo e un oggetto di ricerca portati dal conducente. Distanza di 5 passi tra le 3 postazioni. Le postazioni sono da marcare con della segatura, spray o simile.

Aiutante: Segatura o simile, ciottola piena (vedi compito)

Conducente: Oggetto di ricerca, bocconcini

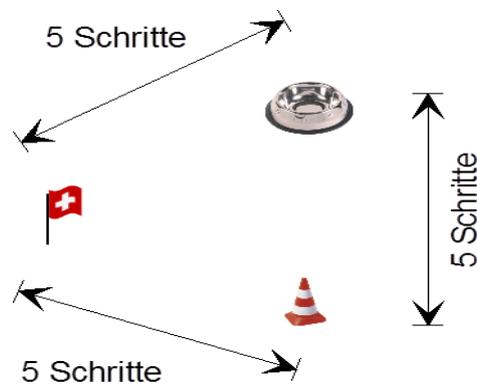
Compito:

Il conducente lascia aspettare il cane sul punto marcato. Il conducente mette il cibo e l'oggetto nella ciottola e va all'altro punto marcato e richiama il cane a sé.

Il cane deve andare direttamente dal conducente. L'esercizio è terminato e il cane può andare alla ciottola.

Schizzo

Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione del richiamo con distrazione

Compito

Il conducente lascia aspettare il cane sul punto marcato. Il conducente mette il cibo e l'oggetto nella ciottola e va all'altro punto marcato e richiama il cane a sé.

Il cane deve andare direttamente dal conducente. L'esercizio è terminato e il cane può andare alla ciottola.

2 punti – eccellente

- Il cane aspetta finché viene richiamato e si reca direttamente dal conducente..

1 punto – molto buono

- Il cane va dalla ciottola, e non prende niente
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane lascia il punto di partenza, senza essere richiamato
- Il cane mangia dalla ciottola o prendo l'oggetto di ricerca
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

5 TRASPORTO

Descrizione del percorso

A distanza di 5 passi ci sono 2 marcature per terra. Una è il punto di partenza, l'altra d'arrivo.

Materiale

Materiale per segnare i due punti per terra (bandierette, coni, segatura o simile)

Compito

Il conducente si posiziona, con il cane tra le gambe, al punto di partenza. Entrambi avanzano verso il punto d'arrivo. Il cane rimane tra le gambe.

Segnali visivi senza limite

Segnali acustici senza limite

Seconda partenza no

Limite di tempo 1 minuto

Valutazione trasporto

2 punti – eccellente

- Rispettare il limite di tempo
- Il binomio avanza assieme per attraversare la seconda marcatura.

1 punto – molto buono

- Il cane avanza esitando
- Trasporto solo percorrendo ca. 80% del percorso
- Il cane salta addosso al conducente, termina però il percorso
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Cane e conducente percorrono meno del 80% del percorso
- Il cane salta addosso al conducente e abbaia diverse volte
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

1 LABIRINTO DI PALETTE

Descrizione del percorso

Un “bosco” di 24 paletti saldamente ancorati al suolo, che stanno a distanza di 1 passo (ca. 70 cm) tra di loro, per formare un labirinto intercalato. (vedi schizzo).
 Il percorso attraverso il labirinto è segnato con segatura o simile. Partenza e arrivo sono segnalati con una bandieretta.

Materiale

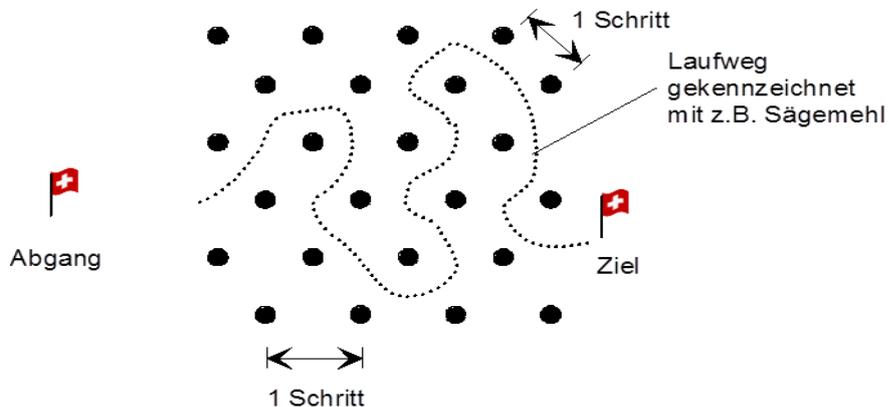
24 paletti rigidi, altezza 80 a 150 cm
 Segatura o simile
 2 bandierette

Compito

Il conducente accompagna il cane al guinzaglio allentato da una bandieretta all'altra (possono essere usati anche coni o simili) seguendo la linea marcata attraversando il labirinto di paletti.

Schizzo

Ziel = arrivo
 Start = partenza
 Laufweg= percorso segnato
 Schritt= passo



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione del labirinto di paletti

Compito

Il conducente accompagna il cane al guinzaglio allentato, da una bandieretta all'altra (possono essere usati anche coni o simili) seguendo la linea marcata attraversando il labirinto di paletti.

2 punti – eccellente

- Né conducente né cane lasciano il percorso segnato
- Il guinzaglio è allentato e non si attorciglia attorno ai paletti

1 punto – molto buono

- Massimo 2 brevi correzioni (attorcigliare, guinzaglio tirato)
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Più di 2 correzioni cane (attorcigliare, guinzaglio tirato)
- Cane e conducente lasciano definitivamente il tratto marcato
- Il conduttore tira sul guinzaglio
- Toccare il cane
- Il cane sporca sul percorso.

2 DISTACCO

Descrizione del percorso

Due cassoni di circa 80x80x10 cm sono posati a terra a distanza di 5 passi. A distanza di 10 passi in mezzo la partenza è segnalata con una bandieretta.

Materiale

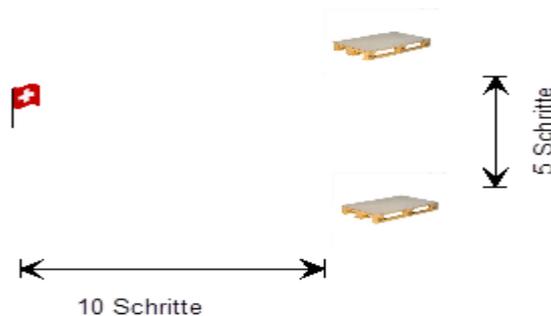
2 cassoni, 1 bandieretta

Compito

Conducente e cane prendono posizione alla bandieretta. L'EC decide se il cane si deve recare sul cassone destro o sinistro. Il conducente, senza lasciare il posto, invia il cane sul cassone indicatogli. Lì il cane rimane (seduto, sdraiato, in piedi o cambiando posizione). Dopo 3 secondi il EC dà al conducente l'indicazione di andare a prendere il suo cane.

Schizzo

Abgang = partenza
 Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no, se il cane torna al cassone prima di aver terminato il compito, non è ammessa una seconda partenza
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione del distacco

Compito

Conducente e cane prendono posizione alla bandieretta. L'EC decide se il cane si deve recare sul cassone destro o sinistro. Il conducente, senza lasciare il posto, invia il cane sul cassone indicatogli. Lì il cane rimane (seduto, sdraiato, in piedi o cambiando posizione). Dopo 3 secondi il EC dà al conducente l'indicazione di andare a prendere il suo cane.

2 punti – eccellente

- Cassone giusto
- Il cane rimane sul cassone finché il conducente va prenderlo

1 punto – molto buono

- Cassone sbagliato, il cane vi rimane però finché il conducente va prenderlo
- Cassone giusto, ma il cane non vi rimane
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Non sale sul cassone
- Lascia il cassone sbagliato prima del tempo
- CC mostra al cane il cassone desiderato prima dell'inizio dell'esercizio o primo dell'invio
- Cane sale sul cassone sbagliato e viene mandato dal CC su quello giusto (viene valutato come secondo tentativo)
- Il conducente urla al cane
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

3 RESTA

Descrizione del percorso

Un cerchio della \varnothing di 3 passi è segnato con della segatura per terra. Alla distanza di 15 passi va messa una sedia con lo schienale rivolto verso il cerchio

Materiale

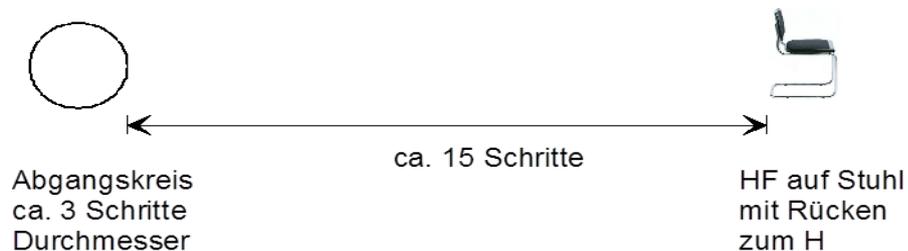
Segatura o simile, 1 sedia

Compito

Il conducente, su indicazioni del EC, si reca con il cane nel cerchio. Lì toglie il guinzaglio al cane e lo fa restare in qualsiasi posizione. Il conducente si reca verso la sedia e si siede con la schiena rivolta verso il cane. Dopo 3 secondi, su segnale del EC il conducente torna dal cane e lo mette al guinzaglio.

Schizzo

Schritte = passi, Abgangskreis = Cerchio di partenza, Durchmesser = diametro



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione del resta

Compito

Il conducente, su indicazioni del EC, si reca con il cane nel cerchio. Lì toglie il guinzaglio al cane e lo fa restare in qualsiasi posizione. Il conducente si reca verso la sedia e si siede con la schiena rivolta verso il cane. Dopo 3 secondi, su segnale del EC il conducente torna dal cane e lo mette al guinzaglio.

2 punti – eccellente

- Il cane rimane nel cerchio (se non lascia il cerchio cambiamenti di posizioni sono permessi)

1 punto – molto buono

- Il cane va verso il conducente quando questi si reca dal cane
- Il cane lascia il cerchio prima del tempo
- Il cane non si lascia mettere al guinzaglio nel cerchio
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane non aspetta, si allontana dal cerchio con il conducente o lo lascia mentre il conducente è seduto sulla sedia
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

4 GIROTONDO

Descrizione del percorso

Un quadrato delle dimensioni di 80x80x100 cm è marcato con dei paletti e del nastro. A 3 passi di distanza del quadrato è marcato un cerchio usando della segatura, Spray o simile. La partenza sarà segnalata con una bandieretta a distanza di 5 passi dall'oggetto.

Materiale

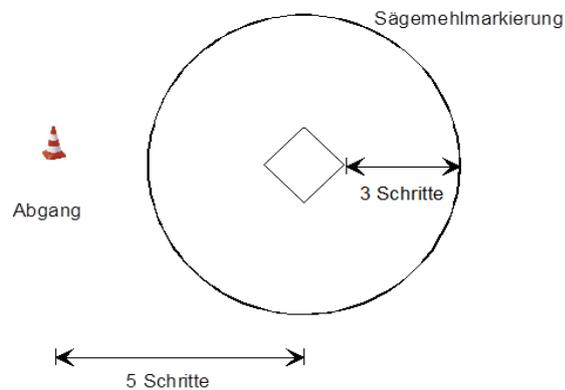
4 pali, nastro di demarcazione, segatura o simile, oggetto (orsacchiotto, annaffiatoio, bambola, sedia o simili, 1 bandieretta.

Compito

Dalla bandieretta di partenza il conducente invia il cane nel cerchio attorno al quadrato. Lo richiama e lo mette al guinzaglio. Il conducente rimane immobile presso la bandieretta.

Schizzo

Abgang = partenza
Sägemehlmarkierung = segatura
Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione girotondo

Compito

Dalla bandieretta di partenza il conducente invia il cane nel cerchio attorno al quadrato. Lo richiama e lo mette al guinzaglio. Il conducente rimane immobile presso la bandieretta.

2 punti – eccellente

- Dopo il segnale di partenza il cane aggira l'oggetto correttamente
- Il conducente può riattaccare il cane al punto di partenza

1 punto – molto buono

- Il cane percorre minimo la metà del percorso e ritorno dalla stessa via dal conducente
- Il cane aggira l'oggetto, ma il conducente deve lasciare il punto di partenza per richiamare il cane e metterlo al guinzaglio
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane percorre meno della metà del percorso
- Il conducente deve lasciare per più di due passi il punto di partenza per rimettere il guinzaglio
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

5 GUARDA - PRENDI

Descrizione del percorso

Due cerchi di 2 passi di \emptyset a distanza di 5 passi in linea retta.

Materiale

Aiutante: segatura o simile, ciottola

Conducente: oggetto di riporto e bocconcini

Compito

In uno dei due cerchi il conducente fa aspettare il suo cane. Dopodiché riempie la ciottola con un oggetto e dei bocconcini e lo mette a terra davanti al cane. Il conducente va ora nel secondo cerchio, da lì invita il cane a prendere contatto visivo. Dopo 3 secondi (su indicazione del EC) il conducente invita il cane a svuotare la ciottola. Dopodiché chiama il cane nel suo cerchio e lo mette al guinzaglio.

Schizzo

HF = conducente

Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione guarda – prendi

Compito

In uno dei due cerchi il conducente fa aspettare il suo cane. Dopodiché riempie la ciottola con un oggetto e dei bocconcini e lo mette a terra davanti al cane. Il conducente va ora nel secondo cerchio, da lì invita il cane a prendere contatto visivo. Dopo 3 secondi (su indicazione del EC) il conducente invita il cane a svuotare la ciottola. Dopodiché chiama il cane nel suo cerchio e lo mette al guinzaglio.

2 punti – eccellente

- Il cane aspetta
- Il cane guarda il conducente per 3 secondi
- Il cane svuota la ciottola solo dopo il permesso del conducente
- Il conducente riesce rimettere il guinzaglio il cane senza lasciare la sua posizione

1 punto – molto buono

- Il cane guarda il conducente unicamente per 2 secondi
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane non aspetta nel suo cerchio
- Il cane guarda il conducente per meno di 2 secondi
- Il cane svuota la ciottola prima del tempo
- Il cane lascia il percorso con o senza il suo oggetto di ricerca
- Il cane sporca sul percorso.

1 POSIZIONARSI DENTRO O SU UN OGGETTO

Descrizione del percorso

A circa 6 passi dal punto di partenza viene posizionato un piatto con l'apertura verso l'alto. Il piatto è ben ancorato in modo che non può rovesciarsi, anche se un cane pesante mette le zampe sul bordo. In alternativa si può mettere anche l'oggetto con l'apertura rivolta verso il basso.

Materiale

Marcatura di partenza

Sottovasi, pezzi di tronchi d'albero, scatola vuota ecc. altezza del bordo massima 10 cm

Superficie: - solo per zampe anteriori: minimo 30x30 cm o 30 cm di diametro
- tutte le 4 zampe: minimo 80 x 40 cm o 80 cm di diametro

Compito

Il cane si posiziona con 2 o 4 zampe su un oggetto per minimo 3 secondi su o dentro il contenitore. L'EC conta ad alta voce i secondi (ventuno, ventidue, ventitre)

Il conducente usa unicamente il linguaggio corporale, senza l'uso di parole o contatto fisico. Non è ammesso un segno acustico, nemmeno per l'incamminarsi. Sono ammessi diversi tentativi nel limite del tempo. Il lavoro è terminato, quando il conducente con il suo cane sono tornati al punto di partenza.

Varianti del compito

Variante 1, superficie grande

Il cane si mette con le 4 zampe all'interno o sull'oggetto

Variante 2, superficie piccola

Il cane si mette con 2 zampe all'interno o sull'oggetto, le zampe posteriori sono per terra.

Per ogni concorso viene usato una sola variante. Il CC decide il materiale, l'EC la variante.

Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	nessuno
Seconda partenza	si, finché avvenga nel limite di tempo
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione di posizionarsi dentro o su un oggetto

Compito

Il cane si posiziona con 2 o 4 zampe su un oggetto per minimo 3 secondi su o dentro il contenitore. L'EC conta ad alta voce i secondi (ventuno, ventidue, ventitre)

Il conducente usa unicamente il linguaggio corporale, senza l'uso di parole o contatto fisico. Non è ammesso un segno acustico, nemmeno per l'incamminarsi. Sono ammessi diversi tentativi nel limite del tempo. Il lavoro è terminato, quando il conducente con il suo cane sono tornati al punto di partenza.

Varianti del compito

Variante 1, superficie grande

Il cane si mette con le 4 zampe all'interno o sull'oggetto

Variante 2, superficie piccola

Il cane si mette con 2 zampe all'interno o sull'oggetto, le zampe posteriori sono per terra.

2 punti – eccellente

- Il cane deve rimanere per minimo 3 secondi su o dentro un oggetto, nella forma richiesta
- Alcuna influenza da parte del conducente usando parole o contatto fisico

1 punto – molto buono

- Il cane al posto di rimanere in piedi si siede o si sdraia
- Il cane si posiziona solo con una zampa nella variante desiderata dentro o sull'oggetto
- Il cane rimane meno di 3 secondi in posizione
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Influenzare del cane con parole o toccandolo
- Il cane morde l'oggetto
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

2 POSIZIONARSI DENTRO O SU UN COPERTONE DI AUTO

Descrizione del percorso

Un copertone di macchina è posizionato per terra, per cani piccoli un copertone di motorino.

Materiale

Marcatura di partenza

Copertone d'auto di medie dimensioni e un copertone di motorino.

Compito

Secondo le indicazioni del EC il cane si posiziona con le zampe anteriori sul bordo o all'interno del copertone. Il conducente dà indicazioni al cane usando segnali acustici e corporei. Il contatto fisico non è ammesso. All'interno del limite del tempo sono ammessi diversi tentativi. Il lavoro è terminato, quando il conducente con il suo cane tornano al punto di partenza.

E' compito del EC a determinare quale cane lavorerà con quale tipo di copertone.

Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	si, rispettando il limite di tempo
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione

2 punti – eccellente

- Il cane rimane tranquillamente per 3 secondi con le zampe anteriori nella variante desiderata sul bordo o all'interno del copertone
- Nessun influenza il cane toccandolo

1 punto – molto buono

- Il cane è seduto o sdraiato invece di star in piedi
- Il cane mette almeno una zampa nella variante desiderata sul bordo o all'interno del copertone.
- Il cane rimane in posizione per meno di 3 secondi
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane toccandolo
- Il cane morde l'oggetto
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

3 SALTO ANDATO E RITORNO ATTRAVERSO UN ANELLO HULA HOP

Descrizione del percorso

Il conducente tiene in posizione verticale un anello Hula Hop all'altezza dei gomiti del suo cane.

Materiale

Un anello Hula Hop del diametro minimo di 60 cm (per cani grandi 80 cm)

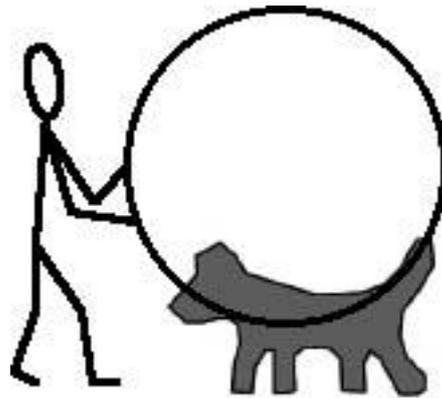
Compito

Il cane salta attraverso l'anello una volta da destra e una volta da sinistra. Il salto di ritorno non deve avvenire immediatamente dopo il salto d'andata.

Sono ammessi segnali acustici e visivi, ma é vietato toccare il cane

L'anello deve essere tenuto immobile.

Schizzo



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	si, rispettando il limite di tempo
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione

Compito

Il cane salta attraverso l'anello una volta da destra e una volta da sinistra. Il salto di ritorno non deve avvenire immediatamente dopo il salto d'andata.

Sono ammessi segnali acustici e visivi, ma è vietato toccare il cane

L'anello deve essere tenuto immobile.

2 punti – eccellente

- Il cane salta attraverso l'anello andando e tornando (il cane può toccare l'anello)
- Senza influenzare il cane toccandolo

1 punto – molto buono

- Il cane esegue solo il salto in una direzione (non da destra e da sinistra)
- Il conducente tiene l'anello troppo basso
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane toccandolo
- Il cane morde l'anello
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

4 ZIGZAG TRA LE GAMBE DEL CONDUCENTE

Descrizione del percorso

-

Materiale

-

Compito

Il cane esegue uno zigzag tra le gambe del conducente una volta andata e ritorno e ancora una volta andata di ritorno.

Il conducente rimane immobile sul posto con le gambe allargate (il cane esegue un "otto") oppure fa dei passi avanti (il cane esegue uno slalom)

Segnali visivi e corporei sono ammessi, ma é vietato toccare con le mani il cane.

Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	si, rispettando il limite di tempo l'esercizio può essere ripetuto finché l'esercizio non risulti eseguito fluidamente come richiesto.
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione

2 punti – eccellente

- Il cane passa tra le gambe del conducente, alternando da sinistra e da destra in maniera fluida per 4 volte
- Senza influenzare il cane toccandolo

1 punto – molto buono

- Il cane passa 2 o 3 volte tra le gambe del conducente, alternando da sinistro a destra senza interruzioni.
- Il cane non effettua la sequenza sinistro - destro, sinistro – destro (o viceversa)
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane passa solo una volta in mezzo alle gambe
- Multiplo influenzare del cane toccandolo
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

4 ESERCIZIO A STILE LIBERO SCELTO INDIPENDENTEMENTE

Materiale

Di competenza del conducente

Compito

Il conducente con il cane mostrano un esercizio di libera scelta, che il cane ama eseguire. Questo può essere “fare il coniglietto”, inchino abbassando l’avancorpo, strisciare, camminare sulle gambe posteriori, piroetta, camminare all’indietro, apportare qualcosa di particolare, saltare nelle braccia del conducente e molto altro. Non ci sono limiti alla fantasia del conducente a condizione che la salute del cane non venga messo in pericolo, che il cane si diverta ad eseguire l’esercizio e che non si capovolge.

Il conducente descrive al **EC** l’esercizio che intende eseguire. Segnali visivi e acustici sono ammessi, toccare il cane è vietato (tranne che il contatto fisico sia previsto dall’esercizio, come saltare nelle braccia del conducente).

Il cane non deve essere travestito. Non sono ammessi esercizi dal regolamento, e che non sono stati inseriti nella gara quel giorno, non sono ammessi quale esercizio stile libero.

Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	si
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione

2 punti – eccellente

- Il cane esegue l’esercizio almeno una volta
- Senza influenzare il cane toccandolo (tranne eccezione descritte in compito)

1 punto – molto buono

- L’esercizio riesce solo parzialmente
- Il cane completa l’esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Multiplo influenzare del cane toccandolo
- Il cane morde un’eventuale oggetto
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

1 RIPORTO DI UN OGGETTO PERSONALE

Descrizione del percorso

Per terra è marcato, con segatura o simile, un quadrato di 2 x 2 passi. A 15 passi di distanza da questo quadrato è segnata una linea lunga 2 metri, sempre usando segatura o simile.

Materiale

Aiutante: 3 oggetti estranei (che non abbiano odore di cibo), segatura o simile per le marcature

Conducente: 1 oggetto personale

Dimensioni dell'oggetto

Lunghezza massima 20 cm

Compito

Il conducente posiziona il cane nel quadrato e lo fa aspettare. Il conducente si reca dietro la linea marcata a 15 passi. Appoggia l'oggetto personale a terra e torna dal cane. Dopodiché l'aiutante mette in modo sparso a distanza di circa 40 cm dall'oggetto personale, gli oggetti estranei.

Il cane deve prendere e riportare nel quadrato l'oggetto personale. Il metodo di riporto è libero. Il conducente non deve lasciare il quadrato.

Schizzo

Abgangviereck= partenza

Gegenstand = oggetto

Schritte = passi

Begrenzungslinie = linea marcata



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no, se il cane torna nel quadrato prima di terminare il compito, non è ammessa una seconda partenza
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione riporto dell'oggetto personale

Compito

Il conducente posiziona il cane nel quadrato e lo fa aspettare. Il conducente si reca dietro la linea marcata a 15 passi. Appoggia l'oggetto personale a terra e torna dal cane. Dopodiché l'aiutante mette in modo sparso a distanza di circa 40 cm dall'oggetto personale, gli oggetti estranei.

Il cane deve prendere e riportare nel quadrato l'oggetto personale. Il metodo di riporto è libero. Il conducente non deve lasciare il quadrato.

2 punti – eccellente

- Il cane prende e riporta l'oggetto dal conducente che è nel quadrato (permesso di lasciar cadere l'oggetto)
- Il conducente rimane nel quadrato

1 punto – molto buono

- Il cane aspetta, ma riporta un oggetto estraneo
- Il cane, assieme al proprio oggetto, riporta un oggetto non suo
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane distrugge un oggetto non suo
- Il cane riporta nessun oggetto
- Il cane non aspetta nel quadrato
- Il conducente urla verso il proprio cane
- Il cane lascia il percorso
- Il cane non torna
- Il cane non lascia l'oggetto nel limite di tempo
- Il conducente lascia il quadrato marcato
- Il cane sporca sul percorso.

2 RIPORTO DI 2 OGGETTI PERSONALI

Descrizione del percorso

Viene usato lo stesso percorso come nel compito 1 “riporto dell’oggetto personale”. Il percorso può essere utilizzato successivamente per il compito 1 e 2, nonché 3. È da tener conto che ad una distanza di 30 passi dal lato superiore del quadrato devono esserci minimo 4 ostacoli naturali, o dove c’è posto sufficiente bisogna posizionare ostacoli (vedi compito 3)

Materiale

Aiutante: Segatura o simile per marcatura
 Conducente: 2 oggetti personali

Dimensioni oggetti

Lunghezza massima 20 cm

Compito

Il conducente posiziona il cane nel quadrato e lo fa aspettare. Il conducente si reca dietro la linea marcata a 15 passi di distanza. Appoggia gli oggetti personali a terra e torna dal cane.

Il cane deve prendere e riportare gli oggetti personali dal conducente che è rimasto nel quadrato. Può riportare gli oggetti singolarmente o entrambi in una volta. Il modo di riporto è libero. Il conducente non deve lasciare il quadrato.

Schizzo

Abgangviereck= partenza
 Gegenstand = oggetto
 Schritte = passi
 Begrenzungslinie = linea marcata



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no, se il cane torna nel quadrato prima di terminare il compito, non è ammessa una seconda partenza
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione del riporto di 2 oggetti personali

Compito

Il conducente posiziona il cane nel quadrato e lo fa aspettare. Il conducente si reca dietro la linea marcata a 15 passi di distanza. Appoggia gli oggetti personali a terra e torna dal cane.

Il cane deve prendere e riportare gli oggetti personali dal conducente che è rimasto nel quadrato. Può riportare gli oggetti singolarmente o entrambi in una volta. Il modo di riporto è libero. Il conducente non deve lasciare il quadrato.

2 punti – eccellente

- Il cane prende i suoi due oggetti personali e li riporta nel quadrato dal conducente (permesso di lasciar cadere l'oggetto)
- Il conducente rimane nel quadrato

1 punto – molto buono

- Il cane riporta un oggetto personale
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane riporta alcun oggetto
- Il cane non aspetta nel quadrato
- Il conducente urla verso il proprio cane
- Il cane lascia il percorso
- Il cane non torna
- Il cane non lascia l'oggetto nel limite di tempo
- Il conducente lascia il quadrato marcato
- Il cane sporca sul percorso.

3 CERCARE UN OGGETTO PERSONALE

Descrizione del percorso

Per terra, con l'utilizzo di segatura o simile, è marcato un quadrato di 2 x 2 passi. A 30 passi di questo quadrato si trovano 4 nascondigli per l'oggetto personale, ad esempio cespuglio, albero, mazzo di erba, tubi o simile.

Materiale

Aiutante: terreno idoneo, segatura per marcatura, ev. recinto di separazione con altri campi di lavoro ad esempio recinto pecora.

Conducente: oggetto personale

Grandezza oggetti: massimo 20 cm di lunghezza

Compito

Il conducente si posiziona con il cane nel quadrato marcato. Il conducente consegna all'aiutante l'oggetto. L'aiutante si allontana a vista a 30 passi dal cane e dal conducente. Di lì passa da un nascondiglio all'altro chinandosi per far finta di piazzare l'oggetto. Dietro il nascondiglio scelto si appoggia l'oggetto.

Dopodiché torna per via diretta dal cane e dal conducente. Il cane deve cercare e riportare l'oggetto personale al conducente che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarlo chiaramente (abbaiando, stando fermo in piedi, seduto o sdraiato ecc). Il modo di riportare o segnalare è a discrezione del conducente. Se il cane segnala l'oggetto, il conducente si reca dal cane, raccoglie l'oggetto e torna con il cane e l'oggetto nel quadrato. Il lavoro è terminato nel quadrato.

Schizzo

Schritte = passi

Abgangviereck =partenza

Verstecke = nascondigli



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no, se il cane torna nel quadrato prima di aver terminato il lavoro, non è ammesso una seconda partenza
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione cercare un oggetto personale

Compito

Il conducente si posiziona con il cane nel quadrato marcato. Il conducente consegna all'aiutante l'oggetto. L'aiutante si allontana a vista a 30 passi dal cane e dal conducente. Di lì passa da un nascondiglio all'altro chinandosi per far finta di piazzare l'oggetto. Dietro il nascondiglio scelto si appoggia l'oggetto.

Dopodiché torna per via diretta dal cane e dal conducente. Il cane deve cercare e riportare l'oggetto personale al conducente che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarlo chiaramente (abbaiando, stando fermo in piedi, seduto o sdraiato ecc). Il modo di riportare o segnalare è a discrezione del conducente. Se il cane segnala l'oggetto, il conducente si reca dal cane, raccoglie l'oggetto e torna con il cane e l'oggetto nel quadrato. Il lavoro è terminato nel quadrato.

2 punti – eccellente

- Il cane riporta l'oggetto personale dal conducente (un eventuale lasciar cadere a terra non viene penalizzato) oppure segnala chiaramente l'oggetto e si lascia ricondurre nel quadrato dal conducente

1 punto – molto buono

- Il cane cerca, ma non trova e torna entro il limite di tempo dal conducente
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane non cerca
- Il conducente urla verso il cane
- Il cane non torna
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

4 RICERCA DI CIBO NEI CONTENITORI

Descrizione del percorso

Cinque contenitori con coperchio identici (latta, Tupperware e simili) sono appoggiati per terra a distanza di 1 m l'uno dall'altro.

Ogni contenitore ha sul coperchio minimo 5 piccoli fori di ca 3 mm diametro. All'interno di uno dei contenitori si trovano dei bocconcini SECCHI per cani.

A 10 passi dal primo contenitore viene tracciato una linea della lunghezza di 2 m, utilizzando della segatura o simile.

Materiale

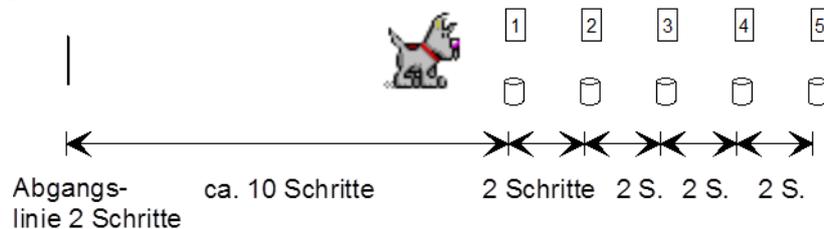
Aiutante: 5 contenitori adatti, ancorati nel pavimento (con chiodo lungo e simile)
 bocconcini secchi, materiale di marcatura, cartelli di numerazione 1 – 5

Compito

Il conducente con il suo cane si posizionano dietro la linea marcata. Su indicazione dell'aiutante, conducente e cane, libero o al guinzaglio, passano vicino ai contenitori. Andata e ritorno. Il cane deve, sulla via d'andata o di ritorno, segnalare il contenitore con i bocconcini. Il modo di segnalare è libero. Il lavoro è terminato con il segnalare.

Schizzo

Abgangslinie = linea di partenza
 Schritte = passi



Segnali visivi	senza limite
Segnali acustici	senza limite
Seconda partenza	no
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione ricerca di cibo in un contenitore

Compito

Il conducente con il suo cane si posizionano dietro la linea marcata. Su indicazione dell'aiutante, conducente e cane, libero o al guinzaglio, passano vicino ai contenitori. Andata e ritorno. Il cane deve, sulla via d'andata o di ritorno, segnalare il contenitore con i bocconcini. Il modo di segnalare è libero. Il lavoro è terminato con il segnalare.

2 punti – eccellente

- Il cane segnala il contenitore esatto in modo chiaro sia per il conducente che per l'EC

1 punto – molto buono

- Il cane segnala tentennando (per il EC non chiaramente visibile) Il conducente riesce comprendere quale sia l'oggetto dal cane segnalato
- Il cane segnala in modo comprensibile per il EC, ma non per il conducente
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane rovescia contenitori
- Il cane non segnala
- Il cane segnala il contenitore sbagliato
- Il cane morde contenitori
- Il cane distrugge contenitori
- Il cane non cerca
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

Attenzione

Conducente: Può dire un solo numero, vietato indovinare

Aiutante: I bocconi devono sempre essere messi nello STESSO contenitore. Questo deve essere marcato sia all'interno sia sulla parte inferiore del coperchio. Dev'essere impegnato CIBO SECCO. Dopo il percorso il cibo deve essere tolto. (I contenitori assorbono l'odore anche durante lo immagazzinaggio). La posizione del contenitore con il cibo deve essere modificata dopo ogni cane.

La posizione del contenitore con il cibo deve essere modificata dopo ogni cane.

Cartellini con numeri non possono essere marcati sul contenitore, ma per terra o vicino al contenitore.

Valutazione

Compito

Il conducente si posiziona con il cane dietro la linea marcata. Su indicazione dell'aiutante, conducente e cane, libero o al guinzaglio, passano davanti alle bacinelle, avanti e indietro. Il cane deve segnalare la bacinella contenente la trippa secca. Il modo di segnalare è libero, il lavoro termina con la segnalazione.

2 punti – eccellente

- Il cane segnala la bacinella esatta in modo chiaro sia per il conducente che per l'EC

1 punto – molto buono

- Il cane segnala tentennando (per il EC non chiaramente visibile) Il conducente riesce a comprendere quale sia la bacinella dal cane segnalato
- Il cane segnala in maniera comprensibile per il EC, ma non per il conducente
- Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

0 punti – insufficiente

- Superamento del limite di tempo
- Il cane rovescia contenitori
- Il cane non segnala
- Il cane segnala la bacinella sbagliata
- Il cane sposta il sasso
- Il cane morde bacinelle
- Il cane non cerca
- Il cane lascia il percorso
- Il cane sporca sul percorso.

Attenzione

HF: Può dire un solo numero, vietato indovinare

Aiutante: La trippa deve essere messa a mollo in acqua calda almeno un'ora prima dell'inizio del concorso e messa trenta minuti prima della partenza del primo cane posizionato sotto la pietra. Non svuotare l'acqua poiché il terreno circostante verrebbe contaminato con l'odore.

La posizione del contenitore con il cibo deve essere modificata dopo ogni cane.

Cartellini con numeri non possono essere marcati sul contenitore, ma per terra o vicino al contenitore.