

1 SLALOM ATTRAVERSO OGGETTI DI USO QUOTIDIANO

Descrizione del percorso

L'EC dispone 10 oggetti di uso quotidiano sul campo, che dovrà avere le seguenti misure 15x20 passi. Il percorso attraverso gli oggetti deve essere marcato con segatura o simile. Partenza, arrivo, una zona per il "richiamo" sono da marcare con bandierette o coni.

Materiale

Aiutante: 10 oggetti di uso quotidiano
 3 bandierette o coni
 Segatura o simile

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.

Possibili oggetti: annaffiatoio, secchio riempito con acqua, casse di plastica, sedia, set di riparazione per auto, triangolo di panne, tronco di legno, biciclette piccole, giocattoli per bambini, nani da giardino, carriere, scope, griglie, zerbini ecc.

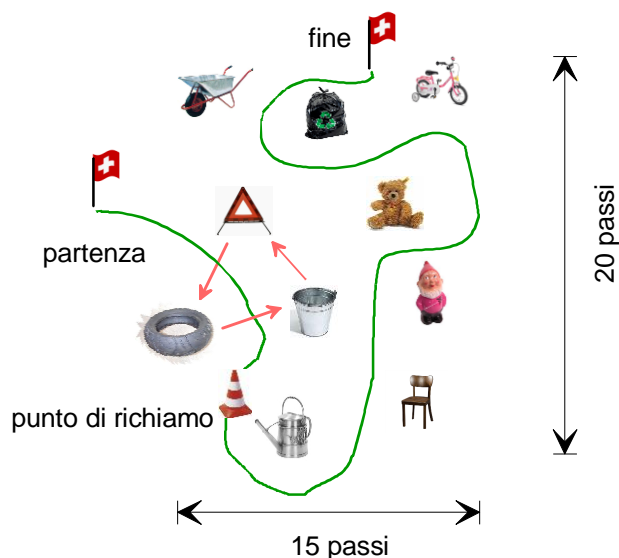
Compito

Utilizzando un segnale visivo (senza parole) il conduttore (CC) fa aspettare il suo cane al punto di partenza e cambia la posizione dei primi 3 oggetti a rotazione, poi va al punto di richiamo. Con segnale visivo chiama il cane a sé. Da questo punto, con il cane dietro la schiena del CC, seguono il percorso segnato attorno i restanti oggetti di uso quotidiano.

Il CC conduce il cane senza segnali acustici, guinzagli o contatto fisico. Targets non sono ammessi (tranne target mano).

Schizzo:

Mantenendosi alle indicazioni descritti in „Descrizione del percorso“ gli oggetti e il tragitto sono a libera scelta.



Segnali visivi	illimitati
Segnali acustici	nessuno
Limite di tempo	1 minuto

Valutazione slalom attraverso oggetti di uso quotidiano

Compito

Utilizzando un segnale visivo (senza parole) il conduttore (CC) fa aspettare il suo cane al punto di partenza e cambia la posizione dei primi 3 oggetti a rotazione, poi va al punto di richiamo. Con segnale visivo chiama il cane a sé. Da questo punto, con il cane dietro la schiena del CC, seguono il percorso segnato attorno i restanti oggetti di uso quotidiano. Il CC conduce il cane senza segnali acustici, guinzagli o contatto fisico. Targets non sono ammessi (tranne target mano).

Valutazione

1. Il aspetta il segnale visivo / linguaggio corporeo in maniera tranquilla sul punto di partenza

Obiettivo

Il cane aspetta tranquillamente al punto di partenza, finché viene richiamato con segnali corporee dal CC. Se aspetta, può cambiare la sua posizione (seduto, terra, in piede)

Sbagliato

- Il CC tocca il cane per farlo aspettare
- Il cane non aspetta
- Utilizzo di segnali acustici

2. Dopo aver aspettato il cane va da CC

Obiettivo

Su segnale visivo il cane si reca direttamente dal CC e si lascia condurre fino alla fine.

Sbagliato

- Il cane non va dal CC
- Il cane va dal CC, ma annusa gli oggetti
- Il cane torna, ma passa o corre oltre il CC
- Utilizzo di segnali acustici

3. Seguire il percorso attraverso gli oggetti di uso quotidiano

Obiettivo

Il cane è condotto, usando unicamente il linguaggio corporeo, dietro la schiena del CC. Seguono il percorso segnato attraverso gli oggetti. Il cane non annusa gli oggetti.

Sbagliato

- Non si segue il percorso segnato
- Gli oggetti non vengono aggirati assieme
- Il cane non è condotto dietro la schiena del CC
- Il cane annusa uno o più oggetti
- Il cane tocca uno o più oggetti
- Utilizzo di segnali acustici
- CC tocca il cane mentre aggirano gli oggetti (se il contatto avviene dal cane, non ci sono deduzioni)
- Il cane non può (potrebbe) essere attaccato al guinzaglio al termine dell'esercizio.

2 AGGIRARE UNA CIOTOLA

Descrizione del percorso

In un cerchio è posizionato una ciottola. Attorno alla ciottola, a 5 passi di distanza, va segnato, utilizzando segatura, spray o simile un cerchio. La partenza è segnata con una bandieretta o simile.

Materiale

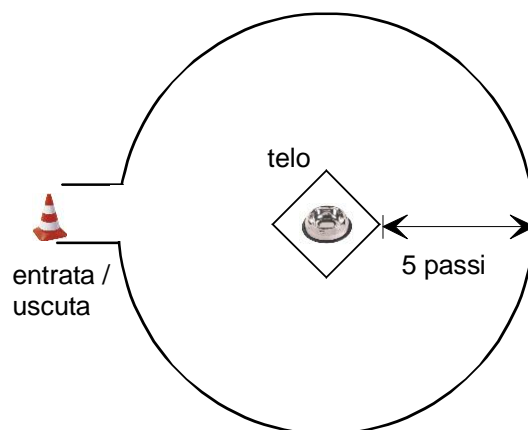
Aiutante: 1 ciottola
 Segatura o simile. Bandieretta o cono per segnalare la partenza

CC: 1 telo personale delle dimensioni minimi 80x80 cm, 2 x 5 bocconi.

Compito

Il conduttore fa aspettare il cane in qualsiasi posizione all'entrata/uscita. Il CC appoggia il telo sotto la ciottola e mette 5 bocconi nella ciottola, quindi trona dal cane. Con il cane senza guinzaglio ma al piede fanno il giro attorno alla ciottola. Il CC con il cane al piede, senza guinzaglio aggira la ciottola (CC tra ciottola e cane) rimanendo nella marcatura e arrivato all'uscita lasciano il cerchio. Qui il CC invia il cane verso la ciottola dove deve mangiare il cibo. Con segnali visivi il CC richiama il cane e lo fa nuovamente aspettare, tutto sempre utilizzando unicamente segnali visivi (no segnali acustici). Il CC nuovamente mette 5 bocconcini nella ciottola e torna dal cane. Questa volta aggirano la ciottola con il cane al piede senza fare lo splitting (cane vicino alla ciottola) e escono dal cerchio sempre dall'uscita. Nuovamente il CC manda il cane alla ciottola per mangiare i bocconi. Il CC deve gestire il cane unicamente utilizzando segnali visivi e linguaggio corporeo. (Segnali acustici non sono ammessi)

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnale acustici

nessuno

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane non aspetta può essere ricondotto con segnali visivi al punto di partenza e da lì condotto attorno alla ciottola.

Limite di tempo

1 minuto, dal momento che il cane entra nel cerchio, finché il cane torna dal CC, dopo aver mangiato 2 volte e viene/potrebbe essere legato.

Valutazione aggirare una ciotola

Compito

Il conduttore fa aspettare il cane in qualsiasi posizione all'entrata/uscita. Il CC appoggia il telo sotto la ciotola e mette 5 bocconi nella ciotola, quindi trona dal cane. Con il cane senza guinzaglio ma al piede fanno il giro attorno alla ciotola. Il CC con il cane al piede, senza guinzaglio aggira la ciotola (CC tra ciotola e cane) rimanendo nella marcatura e arrivato all'uscita lasciano il cerchio. Qui il CC invia il cane verso la ciotola dove deve mangiare il cibo. Con segnali visivi il CC richiama il cane e lo fa nuovamente aspettare, tutto sempre utilizzando unicamente segnali visivi (no segnali acustici). Il CC nuovamente mette 5 bocconcini nella ciotola e torna dal cane. Questa volta aggirano la ciotola con il cane al piede senza fare lo splitting (cane vicino alla ciotola) e escono dal cerchio sempre dall'uscita. Nuovamente il CC manda il cane alla ciotola per mangiare i bocconi. Il CC deve gestire il cane unicamente utilizzando segnali visivi e linguaggio corporeo. (Segnali acustici non sono ammessi).

Dopo la valutazione il CC recupera il suo straccio

Valutazione

Attenzione:

Il tempo parte dal momento che il binomio lascia il punto di partenza, dopo che il CC ha posato sia il telo che il cibo ed è tornato dal cane.

La valutazione inizia dal momento che il cane lascia per la prima volta il punto di partenza, anche se il cronometraggio non è ancora partito.

1. 2x aspettare al punto di partenza e chiamarlo a sé utilizzando segnali visivi

Obiettivo

Al punto di partenza il CC dà al cane il segnale visivo per aspettare (nessun segnale acustico). Il cane aspetta finché il CC ha appoggiato 5 bocconi nella ciotola e che il CC ritorna dal cane. Se il cane rimane al punto di partenza può modificare la sua posizione (seduto, terra, in piedi).

Sbagliato

- CC tocca il cane per farlo aspettare
- Cane non aspetta
- Impiego di segnali acustici
- Movimenti avversi per far aspettare il cane

2. Primo giro attorno la ciotola

Obiettivo

Il CC gira attorno la ciotola con il cane (CC fa splitting) e torna dal punto di partenza. Il cane va su segnale visivo del CC verso la ciotola e mangia il cibo. Il cane è gestito unicamente usando segnali corporei, (eccezione: segnale acustico permesso per far mangiare il cibo). Dopodiché il cane torna (segnale visivo) abbastanza vicino dal CC in modo che potrebbe essere legato al guinzaglio

Sbagliato

- Cane cambia lato, prima di aver terminato il giro attorno alla ciotola
- Cane non cammina assieme al CC
- Il CC non fa lo splitting (tra ciotola e cane)
- L'ostacolo non viene aggirato completamente
- Cane tocca il telo o mangia il cibo, prima di essere stato inviato dal CC
- Cane o CC lasciano il cerchio marchiato
- CC tocca il cane (se il contatto avviene dal cane, non si sono deduzioni)
- Movimenti avversi contro il cane per evitare che mangia il cibo prima del tempo o cambia lato
- Cane non può essere richiamato con segnali visivi
- Cane non mangia quando viene inviato verso la ciotola.

3. Secondo giro attorno la ciotola

Obiettivo

Il CC gira attorno la ciotola con il cane (CC non fa splitting) e torna dal punto di partenza. Il cane va su segnale visivo del CC verso la ciotola e mangia il cibo. Il cane è gestito unicamente usando segnali corporei, (eccezione: segnale acustico permesso per far mangiare il cibo). Dopodiché il cane torna (segnale visivo) abbastanza vicino dal CC in modo di poter / potrebbe essere legato al guinzaglio.

Sbagliato

- Cane cambia lato, prima di aver terminato il giro attorno alla ciotola
- Cane non cammina assieme al CC
- Il CC fa lo splitting (tra ciotola e cane)
- L'ostacolo non viene aggirato completamente
- Cane tocca il telo o mangia il cibo, prima di essere stato inviato dal CC
- Cane o CC lasciano il cerchio marchiato
- CC tocca il cane (se il contatto avviene dal cane, non si sono deduzioni)
- Movimenti avversi contro il cane per evitare che mangia il cibo prima del tempo o cambia lato
- Cane non può essere richiamato con segnali visivi
- Cane non mangia quando viene inviato verso la ciotola.

Nota:

Al CC è permesso di aggirare la ciotola una volta nel senso orario e una volta nel senso antiorario o viceversa. In ogni caso al primo giro il cane deve camminare all'esterno (splitting) e la seconda volta all'interno (nessun splitting)

3. FIDUCIA

Descrizione del percorso

A 7 passi della linea di partenza è posato per terra un grande cerchio Hula-hoop. Diametro se possibile minimo 80 cm.

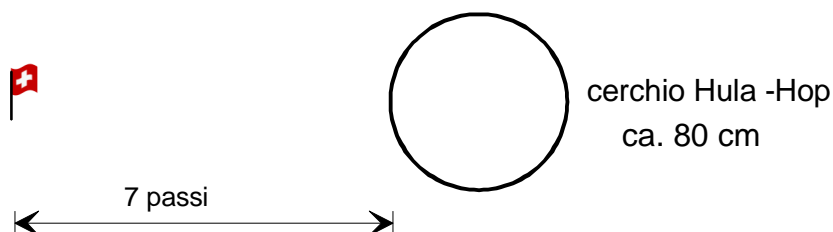
Materiale

Aiutante: 1 marcatura (cono, bandieretta) 1 cerchio Hula -Hop

Compito

Il CC invia il suo cane dal punto di partenza nel cerchio Hula-Hoop. Il cane si siede dentro al cerchio Hula-Hoop (con tutte le 4 zampe) e guarda il CC per 3 secondi. Quindi il CC si reca dal cane e fa un giro attorno. Il cane deve rimanere seduto tranquillamente (il sedere deve rimanere per terra le zampe anteriori nel cerchio). Dopo che il CC ha fatto il giro attorno al cane deve sdraiarsi (qui le zampe possono uscire dallo cerchio). Quando il cane è sdraiato il CC lo scavalca lateralmente e ritorna al punto di partenza. Ora richiama il cane.

Schizzo



Segnali visivi	illimitati
Segnali acustici	illimitati
Continuare l'esercizio dopo errore	Se il cane lascia una posizione si continua con quella successiva
Tempo limite	1 minuto

Valutazione Fiducia

Compito

Il CC invia il suo cane dal punto di partenza nel cerchio Hula-Hoop. Il cane si siede dentro al cerchio Hula-Hoop (con tutte le 4 zampe) e guarda il CC per 3 secondi. Quindi il CC si reca dal cane e fa un giro attorno. Il cane deve rimanere seduto tranquillamente (il sedere deve rimanere per terra le zampe anteriori nel cerchio). Dopo che il CC ha fatto il giro attorno al cane deve sdraiarsi (qui le zampe possono uscire dallo cerchio). Quando il cane è sdraiato il CC lo scavalca lateralmente e ritorna al punto di partenza. Ora richiama il cane.

Valutazione

1. Inviare il cane nel cerchio Hula-Hoop e tenere contatto visivo

Obiettivo

Il cane va verso il cerchio Hula-Hoop, si siede e mantiene il contatto visivo con il CC.

Sbagliato

- o Il cane non si siede nel cerchio (non tutte le 4 zampe sono nel cerchio)
- o Non mantiene il contatto visivo per 3 secondi
- o Cane lascia punto di partenza

2. Fare il giro attorno al cane

Obiettivo

Il CC fa una volta il giro attorno al cane. Il cane rimane seduto tranquillamente.

Sbagliato

- o Il cane non rimane seduto nel cerchio (non tutte le 4 zampe sono nel cerchio)
- o Cane non rimane nel Hula-Hoop
- o CC non fa il giro completo
- o CC tocca il cane

3. Scavalcare il cane

Obiettivo

Il cane deve sdraiarsi (zampe possono uscire del cerchio Hula-Hoop) Il CC scavalca il cane lateralmente. Quindi fa aspettare il cane e ritorna al punto di partenza. CC richiama il cane.

Sbagliato

- o Il cane non rimane sdraiato
- o Cane non rimane nel Hula-Hoop
- o Cane non aspetta
- o Cane non torna dal CC

4. MENTO

Descrizione del percorso

A 5 passi dal punto di partenza è posizionato un oggetto per sedersi

Materiale

Aiutante: Oggetto per segnare la partenza, sedia, sgabello, possibilità per sedersi bassa altezza massima 20 cm
 Conducente: Telo di stoffa

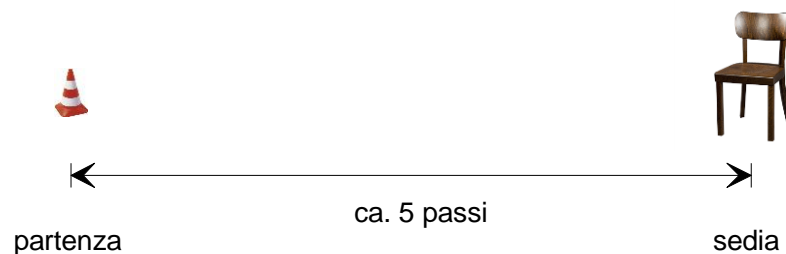
Compito

L'EC determina l'ordine di procedere in anticipo e conta i secondi forti (ventuno, ventidue, ventitré).

Il CC lascia il cane in attesa al punto di partenza, va alla sedia o simili, si siede, appoggia il panno sulle cosce e tende le mani lateralmente all'altezza della testa del cane. Vanno tenuti in questa posizione in maniera tranquilla durante tutto l'esercizio. Il CC chiama il cane, questo appoggia il mento per 3 secondi sul telo, nella mano destra poi nella mano sinistra del CC, nel ordine stabilita dall'EC. L'esercizio termina quando il CC con il cane sono tornati al punto di partenza e il cane è stato rimesso al guinzaglio.

Come alternativa il CC può sedersi per terra o su una possibilità per sedersi più passa, oppure stende il telo sui piedi. Anche qui le mani vanno tesi lateralmente all'altezza della testa del cane.

Schizzo



CC seduto sulla sedia

Segnali visivi

illimitati con la testa, lo sguardo, il corpo. Le mani devono rimanere tese lateralmente, tranquille e aperte, lo stesso vale con le gambe e i piedi del CC se ha un cane piccolo, anche qui le gambe devono essere immobili.

Segnali acustici

illimitati

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane appoggia la testa sul posto sbagliato, si continua da quello successivo. Nella valutazione il posto sbagliato non otterrà punti.

Limite di tempo

1 minuto

Valutazione Mento

Compito

L'EC determina l'ordine di procedere in anticipo e conta i secondi forti (ventuno, ventidue, ventitré).

Il CC lascia il cane in attesa al punto di partenza, va alla sedia o simili, si siede, appoggia il panno sulle cosce e tende le mani lateralmente all'altezza della testa del cane. Vanno tenuti in questa posizione in maniera tranquilla durante tutto l'esercizio. Il CC chiama il cane, questo appoggia il mento per 3 secondi sul telo, nella mano destra poi nella mano sinistra del CC, nell'ordine stabilita dall'EC. L'esercizio termina quando il CC con il cane sono tornati al punto di partenza e il cane è stato rimesso al guinzaglio.

Come alternativa il CC può sedersi per terra o su una possibilità per sedersi più passa, oppure stende il telo sui piedi. Anche qui le mani vanno tesi lateralmente all'altezza della testa del cane.

Valutazione

1. Aspettare al punto di partenza e primo appoggio del mento

Obiettivo

Il cane aspetta sul punto di partenza finché il CC ha preso posto sulla sedia o si sia seduto per terra. Se il cane aspetta può cambiare posizione (seduto, terra, in piede). Il cane appoggia il mento per la prima volta per 3 secondi sulla mano o sul telo (indicato dal EC).

Sbagliato

- o Cane non aspetta
- o Cane non va dal CC
- o Cane non appoggia il mento sulla mano / telo per 3 secondi
- o La mano / le mani del CC toccano il telo
- o La mano / le mani vengono usati come aiuto visivo e si muovono
- o Le zampe del cane toccano il telo / le mani

2. Secondo appoggio mento

Obiettivo

Il cane appoggia il mento, sul secondo posto indicato dal EC, per la durata di 3 secondi

Sbagliato

- o Cane si allontana
- o Cane non appoggia il mento sulla mano / telo per 3 secondi
- o La mano / le mani del CC toccano il telo
- o La mano / le mani vengono usati come aiuto visivo e si muovono
- o Le zampe del cane toccano il telo / le mani

3. Terzo appoggio del mento e tornare al punto di partenza

Obiettivo

Il cane appoggia il mento per 3 secondi sul ultimo posto. Il CC torna con il cane sul punto di partenza

Sbagliato

- o Cane si allontana
- o Cane non appoggia il mento sulla mano / telo per 3 secondi
- o La mano / le mani del CC toccano il telo
- o Le zampe del cane toccano il telo / le mani
- o Cane non torna con CC al punto di partenza
- o La mano / le mani vengono usati come aiuto visivo e si muovono
- o Cane non può (potrebbe) essere attaccato al guinzaglio a fine esercizio

5. TRASPORTO

Descrizione del percorso

Il punto di partenza viene segnato con una bandieretta/cono, dopo 5 passi è segnato un cerchio con segatura per terra (ca. 80 cm). Dopo ulteriori 5 passi viene segnato una linea (con segatura)

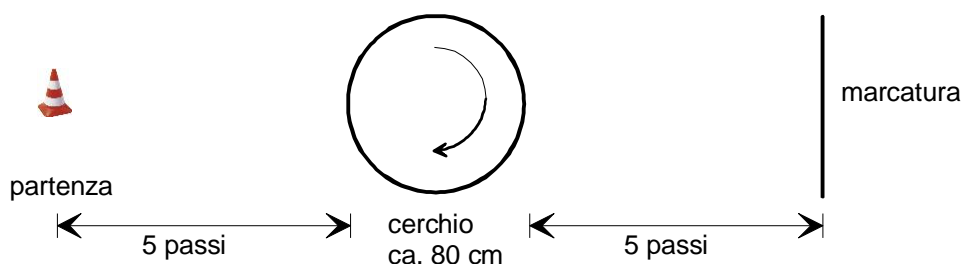
Materiale

Aiutante: Marcatura /(cono, bandieretta), segatura o simile

Compito

Il CC con il cane tra le gambe è posizionato al punto di partenza. Assieme si recano camminando avanti fino al cerchio, il cane rimane tra le gambe del CC. Nel cerchio il binomio esegue una rotazione di 180°. I piedi del CC non possono lasciare il cerchio. Ora il CC con il cane tra le gambe cammina all'indietro oltre la marcatura per terra.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane si sfilava dalle gambe il lavoro continua dal prossimo punto parziale, lo stesso vale se il cane tentenna per più di 3" o si blocca

Limite di tempo

1 minuto, dal punto di partenza fino al momento che il binomio ha attraversato la linea di arrivo.

Valutazione Trasporto

Compito

Il CC con il cane tra le gambe è posizionato al punto di partenza. Assieme si recano camminando avanti fino al cerchio, il cane rimane tra le gambe del CC. Nel cerchio il binomio esegue una rotazione di 180°. I piedi del CC non possono lasciare il cerchio. Ora il CC con il cane tra le gambe cammina all'indietro oltre la marcatura per terra.

Valutazione

1. Camminare tra le gambe del CC

Obiettivo:

Il CC assume la posizione di partenza e cammina con il cane tra le gambe fino al cerchio

Sbagliato

- o Cane non cammina tutto il tratto tra le gambe del CC
- o Cane tentenna camminando
- o Cane salta addosso al CC
- o CC tocca il cane con le mani

2. Rotazione

Obiettivo:

Il CC esegue con il cane tra le gambe una rotazione di 180°. I piedi del CC non devono oltrepassare il cerchio.

Sbagliato

- o Cane non gira tra le gambe del CC
- o Cane si allontana
- o Cane tentenna durante i giri
- o Cane salta addosso al CC
- o Il CC non è, con entrambi i piedi, all'interno della marcatura
- o Il CC tocca il cane con le mani
- o Il giro di 180° non viene completato

3. Camminare all'indietro fino alla seconda marcatura

Obiettivo:

CC e cane camminano all'indietro fino alla seconda marcatura.

Sbagliato

- o Cane non cammina durante tutto il secondo tratto tra le gambe del CC
- o CC tocca il cane
- o Cane tentenna camminando
- o Cane salta addosso al CC
- o Cane non può (potrebbe) essere legato al guinzaglio al termine del esercizio

Attribuzione dei punti

Vale per le tre parti dell'esercizio

Principio

E' ammesso tutto quello che non è descritto in modo particolare

Alla fantasia del CC e del cane non sono messi limiti

Ricorda: in caso di dubbio a favore del binomio

3 punti - eccellente

- o Tutte le tre parti sono state eseguite senza errore

2 punti – molto buono

- o Due parti sono state eseguite senza errore

1 punto – buono

- o Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- o Nessuna delle parti è stata eseguita senza errore
- o CC continua a influenzare il cane toccandolo
- o Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- o Cane lascia il percorso
- o Cane sporca sul percorso
- o CC urla verso il cane

Viene dedotto 1 punto dalla valutazione

Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

Superamento del tempo limite

Se il tempo limite viene superato, vengono valutate le parti dell'esercizio mostrate senza errori fino a quel momento.

1 LABIRINTO DI PALETTI

Descrizione del percorso

16 paletti a distanza di ca. 1 passo (ca. 70 cm) formano un corridoio, ossia 8 paletti per lato. Larghezza del corridoio 2 passi (vedi schizzo). Ulteriori 8 paletti vengono ancorati nel terreno in ordine sparso. A ca. 10 cm della terra è steso un nastro attraverso il labirinto. Questo nastro deve attraversare la superficie del labirinto 4 volte, vedi schizzo. La partenza è segnalata con un cono, una bandieretta o linea. A tre passi dal labirinto è tirata lateralmente una linea di demarcazione per il conducente. Due marcature sono messe, lateralmente, da ogni terzo della distanza (vedi schizzo)

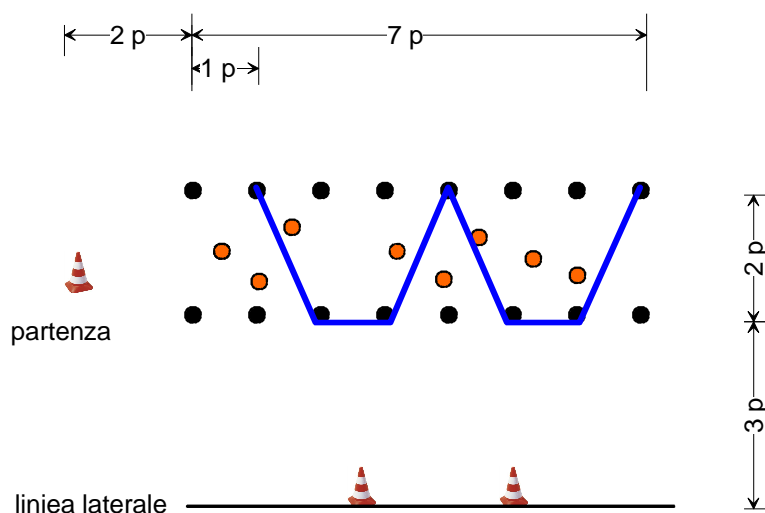
Materiale

Aiutante: 24 paletti inflessibili dell'altezza tra 80 – 150 cm. Nastro di demarcazione; segatura, coni o bandierette per la partenza, per l'arrivo e per le due marcature laterali.

Compito:

Il CC fa aspettare il cane, in posizione seduto, al punto di partenza e si reca sulla linea di demarcazione laterale. Su segnale acustico e visivo il CC indica al cane di iniziare il labirinto. All'altezza della prima segnatura laterale il CC si ferma e chiama il cane a sé. Dopo 3 secondi di contatto visivo invia nuovamente il cane nel labirinto. Il cane dovrebbe riprendere il percorso allo stesso posto o un paletto più/meno. Il CC conduce, sempre a distanza, il cane. All'altezza della prossima segnatura laterale ripetete la procedura. Quando il cane avrà terminato il labirinto al punto di arrivo, il CC lo chiama a sé.

Schizzo:



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane lascia il percorso, oltre le linee laterali, la ripartenza non è concessa.

Tempo limite

1 minuto

Labirinto di paletti

Compito:

Il CC fa aspettare il cane, in posizione seduto, al punto di partenza e si reca sulla linea di demarcazione laterale. Su segnale acustico e visivo il CC indica al cane di iniziare il labirinto. All'altezza della prima segnatura laterale il CC si ferma e chiama il cane a sé. Dopo 3 secondi di contatto visivo invia nuovamente il cane nel labirinto. Il cane dovrebbe riprendere il percorso allo stesso posto o un paletto più/meno. Il CC conduce, sempre a distanza, il cane. All'altezza della prossima segnatura laterale ripetete la procedura. Quando il cane avrà terminato il labirinto al punto di arrivo, il CC lo chiama a sé.

Valutazione

1. Aspettare, elaborare il labirinto e tornare dal CC

Obiettivo:

Il cane aspetta tranquillamente sulla linea di partenza, il CC, dal suo punto di partenza conduce il cane attraverso il primo terzo e lo chiama a sé.

Sbagliato:

- Il cane non aspetta
- Il cane aspetta, ma parte troppo presto
- Il cane corre subito dal CC ignorando il labirinto
- Dopo qualche paletto il cane lascia il labirinto
- Il cane non avanza fino alla fine del primo terzo
- Il cane esce dal labirinto troppo presto
- Il cane non torna dal CC
- Il cane non sostiene il contatto visivo per 3"
- Il CC passa oltre il nastro

2. Tornare nel labirinto, elaborare il labirinto e tornare dal CC

Obiettivo:

Il CC manda nuovamente il cane nel labirinto e procedono assieme, il cane nel labirinto, il CC sulla linea laterale. Al secondo punto della linea laterale, al secondo terzo, il CC si ferma e richiama il cane a sé.

Sbagliato:

- Il cane riparte infilandosi troppo avanti/indietro tra i paletti (+/- 1 paletto)
- Il cane riprende il labirinto troppo avanti/dietro (+/- un paletto)
- Il cane corre subito dal CC ignorando il labirinto
- Dopo qualche paletto il cane lascia il labirinto
- Il cane non avanza fino alla fine del secondo terzo
- Il cane esce troppo presto dal labirinto
- Il cane non torna dal CC
- Il cane non sostiene il contatto visivo per 3"
- Il CC passa oltre il nastro

3. Tornare nel labirinto, elaborare il labirinto e tornare dal CC

Obiettivo:

Il CC invia nuovamente il cane nel labirinto e procedono assieme, il cane nel labirinto, il CC sulla linea laterale. Alla fine del percorso il cane esce dal labirinto e torna immediatamente dal CC.

Sbagliato:

- Il cane riparte infilandosi troppo avanti/indietro tra i paletti (+/- 1 paletto)
- Il cane ignora il labirinto e corre subito dal CC.
- Dopo qualche paletto il cane lascia il labirinto
- Il cane non avanza fino alla fine
- Il cane esce troppo presto dal labirinto
- Il cane non torna dal CC
- Il CC passa oltre il nastro.

2 DISTACCO

Descrizione del percorso

Sono disposti a forma triangolare tre resti di tappeto. Distanza tra i pezzi 15 passi. 1 podio è posto al centro. La partenza è segnata in modo obliquo da un angolo (destra o sinistra), a 8 passi verso il tappeto, con una linea di 8 passi, vedi schizzo.

Materiale:

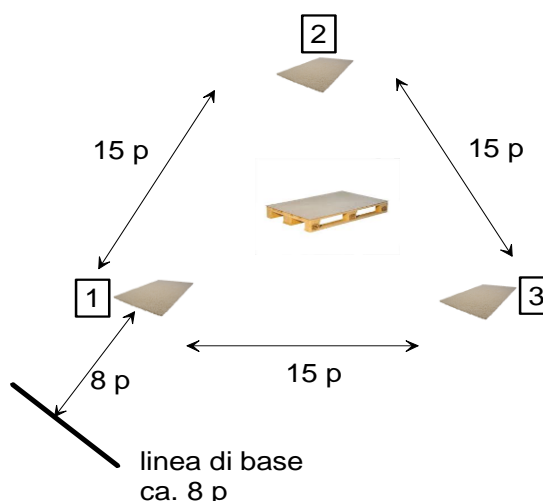
Aiutante: 3 resti di tappeto di circa 50 x 50 cm, di colore diverso oppure cartelli con numeri (1-3)

1 podio circa 80x120 cm, segatura o simile per la linea di partenza per il CC. Biglietti per il sorteggio della sequenza. I biglietti devono recare o il colore o i numeri (1-3) del tappeto.

Compito:

La sequenza nella quale i tappeti devono essere raggiunti è decisa dal sorteggio. Per la durata di tutto l'esercizio, il CC rimane dietro la linea di base. Dalla linea di base il CC invia il cane sul tappeto indicato come primo. Le posizioni sui tappeti sono a discrezione del CC. Dopo 3" di attesa invia il cane sul tappeto indicato come secondo, dopo ulteriori 3" il cane viene inviato sul terzo tappeto. L'EC conta ad alta voce i secondi (ventuno, ventidue, ventitré). Può succedere che gli spostamenti tra i tappeti passi vicino o sopra il podio. Il quarto posto è il podio, sul quale il cane deve assumere la posizione "terra" (posizione sfinge o stravaccato). Il lavoro termina quando il CC va prendere il cane dal podio.

Schizzo:



Segnali visivi	illimitati
Segnali acustici	illimitati
Continuare il lavoro dopo errore	se il cane non va su un tappeto, può continuare con il prossimo.
Tempo limite	1 minuto

Distacco

Compito:

La sequenza nella quale i tappeti devono essere raggiunti è decisa dal sorteggio. Per la durata di tutto l'esercizio, il CC rimane dietro la linea di base. Dalla linea di base il CC invia il cane sul tappeto indicato come primo. Le posizioni sui tappeti sono a discrezione del CC. Dopo 3" di attesa invia il cane sul il tappeto indicato come secondo, dopo ulteriori 3" il cane viene inviato sul terzo tappeto. L'EC conta ad alta voce i secondi (ventuno, ventidue, ventitré). Può succedere che gli spostamenti tra i tappeti passi vicino o sopra il podio. Il quarto posto è il podio, sul quale il cane deve assumere la posizione "terra" (posizione sfinge o stravaccato). Il lavoro termina quando il CC va prendere il cane dal podio.

Valutazione

1. Invio sul primo tappeto

Obiettivo:

Il cane viene inviato sul primo tappeto sorteggiato. Lì il cane deve aspettare in qualsiasi posizione per 3" avendo al minimo 2 zampe sul tappeto. Se il cane rimane sul tappeto può cambiare la posizione.

Sbagliato:

- Cane va sul tappeto sbagliato
- Cane non va su nessun tappeto
- Cane torna
- Cane va avanti, ma non si mette con almeno 2 zampe sul 1° tappeto
- Cane non aspetta con almeno 2 zampe sul tappeto per 3"
- CC oltrepassa la linea di partenza

2. Distacco dal primo al secondo e quindi al terzo tappeto.

Obiettivo:

Dopo 3" di attesa il cane viene inviato sul secondo tappeto, lì aspetta per 3" e il CC invia il cane al 3° tappeto. Mentre il CC invia il cane può muoversi liberamente, dietro la linea di partenza.

Sbagliato:

- Cane va sul tappeto sbagliato
- Cane va su nessun tappeto
- Cane torna
- Cane va avanti, ma non si mette con almeno 2 zampe sul 2° tappeto e di seguito sul 3° tappeto
- Cane non aspetta per 3" sui tappeti due e tre, e questo con almeno due zampe.
- CC oltrepassa la linea di partenza

3. Distacco sul podio e riprendere il cane

Obiettivo:

Dal 3° tappeto il cane viene inviato sul podio sul quale deve assumere la posizione “terra” (posizione sfinge o stravaccato). Dopo 3” il CC riprende il cane dal podio.

Sbagliato:

- Il cane torna dal CC
- Cane non va sul podio
- Cane non assume la posizione “terra” sul podio
- Cane non rimane sdraiato per 3” finché il CC va riprenderlo
- CC oltrepassa la linea di partenza prima che può andare riprendere il cane.

3 GIOCO DEI BICCHIERI CON 5 OCCHI

Descrizione del percorso

5 bicchieri (piatti da marcatura) sono appoggiati per terra a forma di dado con 5 occhi. Distanza tra i piatti = 5 passi. Attorno ad ogni bicchiere va segnato un cerchio della circonferenza di ca 1 m. Alla distanza di 2 passi viene marcato con segatura o simile una linea d'attesa quale punto per il CC.

Materiale:

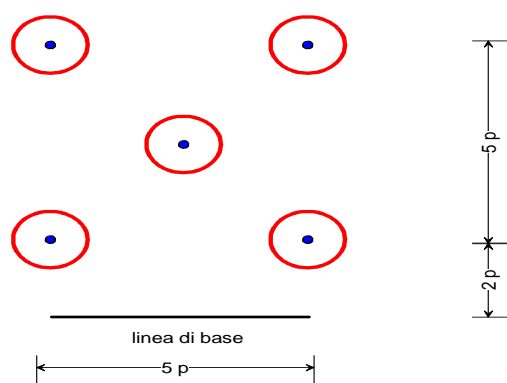
Aiutante: 5 bicchieri numerati oppure con colori diversi (piatti da marcatura), biglietti per il sorteggio (1-4 oppure il colore dei bicchieri e biglietti per sorteggiare le posizioni seduto / terra / in piedi / piroetta a sinistra / piroetta a destra), segatura, spray o simile.

Compito:

Il CC tira a sorte la sequenza per i sue bicchieri laterali nonché i due compiti. Possibilità dei compiti sono: seduto, terra, in piedi, piroetta a sinistra, piroetta a destra. La posizione vicino al bicchiere centrale è a libera scelta e può essere eseguita in maniera diversa.

CC e cane sono posti dietro la linea di base. Il cane viene inviato verso il bicchiere centrale e lì deve aspettare in qualsiasi posizione. Tempo di attesa 3". Il cane deve sempre avere 2 zampe nel cerchio attorno il bicchiere. L'EC conta il tempo ad alta voce. Di seguito il CC invia il cane verso il primo dei due bicchieri in precedenza sorteggiati, arrivato al bicchiere, il cane deve eseguire il compito sorteggiato in precedenza. Ora il cane si reca nuovamente sul bicchiere centrale, dove aspetta per 3". Da qui il CC invia il cane sul secondo bicchiere sorteggiato, dove il cane esegue il compito sorteggiato. Per terminare il cane torna sul bicchiere centrale, aspetta per 3 secondi e viene richiamato al piede dal CC.

Schizzo:



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane dal bicchiere centrale non va su quello laterale giusto o non esegue il compito corretto, si può continuare far andare il cane sul bicchiere centrale. (deduzione di punti).

Tempo limite

1 minuto

Gioco con bicchieri con 5 occhi

Compito:

Il CC tira a sorte la sequenza per i suoi bicchieri laterali nonché i due compiti. Possibilità dei compiti sono: seduto, terra, in piedi, piroetta a sinistra, piroetta a destra. La posizione vicino al bicchiere centrale è a libera scelta e può essere eseguita in maniera diversa.

CC e cane sono posti dietro la linea di base. Il cane viene inviato verso il bicchiere centrale e lì deve aspettare in qualsiasi posizione. Tempo di attesa 3". Il cane deve sempre avere 2 zampe nel cerchio attorno al bicchiere. L'EC conta il tempo ad alta voce. Di seguito il CC invia il cane verso il primo dei due bicchieri in precedenza sorteggiati, arrivato al bicchiere, il cane deve eseguire il compito sorteggiato in precedenza. Ora il cane si reca nuovamente sul bicchiere centrale, dove aspetta per 3". Da qui il CC invia il cane sul secondo bicchiere sorteggiato, dove il cane esegue il compito sorteggiato. Per terminare il cane torna sul bicchiere centrale, aspetta per 3 secondi e viene richiamato al piede dal CC.

Valutazione

1. Andare verso il bicchiere centrale e aspettare

Obiettivo:

All'inizio, tra gli esercizi laterali e al termine il cane deve andare verso il bicchiere centrale e aspettare in qualsiasi posizione. Al termine il cane torna dal CC.

Sbagliato:

- Il cane non raggiunge per 3 volte il bicchiere centrale
- Cane non si mette con almeno due zampe nel o sul cerchio segnato attorno al bicchiere giusto.
- Il tempo di attesa non è rispettato
- CC oltrepassa la linea di base
- Cane non torna dal CC

2. Andare verso il primo bicchiere sorteggiato ed eseguire il compito

Obiettivo:

Il cane va, su indicazione del CC, verso il bicchiere sorteggiato e esegue il compito sorteggiato.

Sbagliato:

- Il cane non va verso il bicchiere giusto, sorteggiato
- Cane non si mette con almeno due zampe nel o sul cerchio che è segnato attorno al bicchiere
- Cane non esegue il compito giusto
- CC oltrepassa linea di base

3. Andare verso il secondo bicchiere sorteggiato e eseguire il compito

Obiettivo:

Su indicazione del CC il cane si reca al bicchiere sorteggiato e esegue il compito sorteggiato.

Sbagliato:

- Il cane non va verso il bicchiere giusto, sorteggiato
- Cane non si mette con almeno due zampe nel o sul cerchio che è segnato attorno al bicchiere
- Cane non esegue il compito giusto
- CC oltrepassa la linea di base

Attenzione

Bicchieri laterali: il cane deve toccare o entrare con almeno due zampe il cerchio segnato per terra solo quando vi si reca. Mentre per il compito deve eseguire unicamente il compito nella vicinanza del bicchiere e non deve per forza rimanere nel cerchio con 2 zampe.

4 ESEGUIRE UN OTTO

Descrizione del percorso:

6 oggetti medie / grandi ad esempio scatola di cartone, paratia, sacco di mangime ecc. vengono posizionati 3 per lato ad una distanza di 4 passi. Sul secondo lato gli oggetti sono posti spostati 2 passi per di sbieco rispetto al lato opposto. Distanza tra i lati = 8 passi. Con della segnature va segnato un'U 8 larghezza ca.2 passi, lunghezza fino al secondo oggetto della lato di partenza), la quale segnala al CC i limiti nei quali può muoversi. Una bandieretta segnala il punto di partenza. Il campo può essere montato anche nel senso invertito, la partenza avviene in questo caso verso destra.

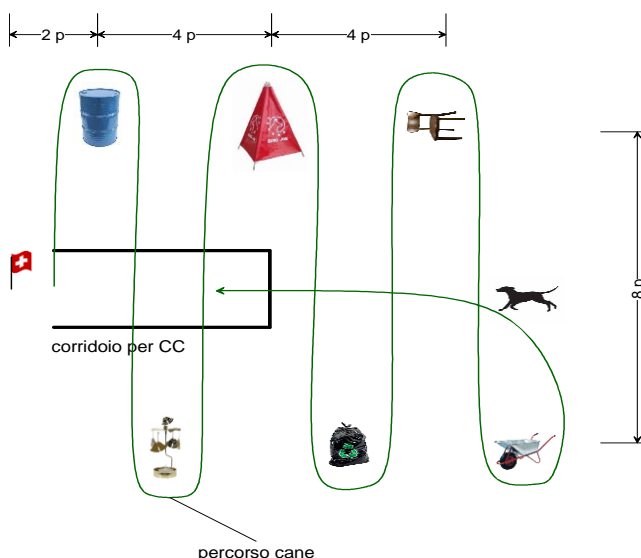
Materiale:

Aiutante: 6 oggetti medie / grande come girandole, paratie IPO, bidoni, coni molto grandi, sedie messi alla rovescia o simile (fantasia dell'organizzatore) 1 bandieretta per la partenza, segnature, spray o simile per segnare il corridoio per il CC.

Compito:

Dalla posizione di partenza il CC invia il cane sulla sinistra attorno al primo oggetto. Il cane lo deve aggirare e deve già essere attento al CC, che gli indica il secondo oggetto da aggirare, di seguito si cambia nuovamente il lato. Dev'essere lavorato in modo fluido, il CC deve rimanere nel corridoio. I rimanenti oggetti devono essere aggirati senza che il CC accompagna il cane. Una volta aggirati tutti gli oggetti, il CC richiama il cane a sé. Le possibilità del percorso è designato nello schizzo. E possibile aggirare l'oggetto eseguendo un otto oppure alternando.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare lavoro dopo errore

Se il cane non aggira un oggetto si continua il lavoro con il prossimo oggetto. Se il cane aggira un oggetto più in avanti, non può tornare indietro. La ripartenza non è ammessa.

Tempo limite

1 minuto

Eeguire un otto

Compito:

Dalla posizione di partenza il CC invia il cane sulla sinistra attorno al primo oggetto. Il cane lo deve aggirare e deve già essere attento al CC, che gli indica il secondo oggetto da aggirare, di seguito si cambia nuovamente il lato. Dev'essere lavorato in modo fluido, il CC deve rimanere nel corridoio. I rimanenti oggetti devono essere aggirati senza che il CC accompagna il cane. Una volta aggirati tutti gli oggetti, il CC richiama il cane a sé. Le possibilità del percorso è designato nello schizzo. E possibile aggirare l'oggetto eseguendo un otto oppure alternando. **Valutazione**

1. Oggetti 1 e 2

Obiettivo:

Il cane aggira il primo oggetto, di seguito il secondo completamente e corre in modo fluido.

Sbagliato:

- Cane non aggira gli oggetti completamente e in modo fluido
- Cane aggira gli oggetti nella sequenza sbagliata
- Cane torna dal CC
- CC oltrepassa il corridoio

2. Oggetti 3 e 4

Obiettivo:

Il cane aggira il terzo oggetto, di seguito il quarto completamente e corre in modo fluido.

Sbagliato:

- Cane non aggira gli oggetti completamente e in modo fluido
- Cane aggira gli oggetti nella sequenza sbagliata
- Cane torna dal CC
- CC oltrepassa il corridoio

3. Oggetti 5 e 6

Obiettivo:

Il cane aggira l'oggetto cinque, di seguito il sesto completamente e corre in modo fluido.

Sbagliato:

- Cane non aggira gli oggetti completamente e in modo fluido
- Cane aggira gli oggetti nella sequenza sbagliata
- Cane torna dal CC
- CC oltrepassa il corridoio
- Al termine il cane non torna dal CC.

5 GUARDA – IN AVANTI – ASPETTA!

Descrizione del percorso

Un resto di tappeto segna la partenza. Alla distanza di 7 passi è posto una bandieretta. Ulteriori 7 passi va posto un tunnel diritto e dopo altri 7 passi un resto di tappeto.

Materiale:

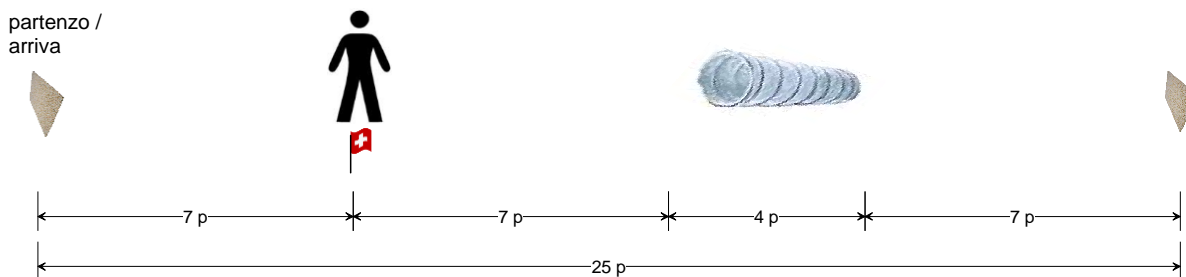
Aiutante: 2 resti di tappeto (ca. 50 x 50 cm), 1 Tunnel Agility, 1 Bandieretta o simile.

Compito:

Sul primo tappeto il CC fa aspettare il cane e avanza fino alla bandieretta, dove si ferma con la schiena verso il cane e con le gambe divaricate. Quindi richiama il cane che deve passare in mezzo alle gambe del CC. Immediatamente il CC manda il cane attraverso il tunnel sul secondo tappeto. Lì il cane deve aspettare in qualsiasi posizione per 3" e mantenere contatto visivo con il CC. Ora il CC, sempre con le gambe divaricate richiama il cane che deve passare, in modo fluido, il tunnel, le gambe del CC e tornare sul primo tappeto dove deve assumere la posizione "seduto" o "terra". Il CC non può lasciare la sua posizione! Al termine il CC va riprendere il cane.

Alternativa: Invece di mandare il cane attraverso il tunnel, può aggirare il tunnel sia all'andata sia al ritorno. Il rimanente dell'esercizio fa eseguito come descritto. Il CC deve annunciare al giudice, prima dell'inizio della disciplina, quale versione intende eseguire.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare lavoro dopo errore

Se il cane aggira il tunnel (anche se avrebbe dovuto attraversarlo o viceversa) o/e le gambe, si continua il lavoro.

Tempo limite

1 minuto

Guarda – in avanti – aspetta!

Compito:

Sul primo tappeto il CC fa aspettare il cane e avanza fino alla bandieretta, dove si ferma con la schiena verso il cane e con le gambe divaricate. Quindi richiama il cane che deve passare in mezzo alle gambe del CC. Immediatamente il CC manda il cane attraverso il tunnel sul secondo tappeto. Lì il cane deve aspettare in qualsiasi posizione per 3" e mantenere contatto visivo con il CC. Ora il CC, sempre con le gambe divaricate richiama il cane che deve passare, in modo fluido, il tunnel, le gambe del CC e tornare sul primo tappeto dove deve assumere la posizione "seduto" o "terra". Il CC non può lasciare la sua posizione! Al termine il CC va riprendere il cane.

Alternativa: Invece di mandare il cane attraverso il tunnel, può aggirare il tunnel sia all'andata sia al ritorno. Il rimanente dell'esercizio fa eseguito come descritto. Il CC deve annunciare al giudice, prima dell'inizio della disciplina, quale versione intende eseguire.

Valutazione

1. Aspettare – richiamo attraverso le gambe – in avanti verso il tunnel

Obiettivo:

Il CC lascia il cane sul primo tappeto in posizione "seduto" e si allontana alla marcatura che è a distanza di 7 passi. Il CC con le gambe divaricate e la schiena rivolta verso il cane lo richiama attraverso le gambe e lo manda immediatamente in avanti attraverso il tunnel.

Sbagliato:

- Cane non aspetta
- Cane non passa attraverso le gambe
- Cane non attraversa il tunnel
 - Alternativa 1½ giri attorno al tunnel: non gira 1½ in modo fluido il tunnel
 - Il CC non comunica che il cane aggira il tunnel
 - Il cane non aggira in modo fluido il tunnel per 1½ volte.

2. Avanti sul tappeto, aspettare e contatto visivo

Obiettivo:

Dopo il tunnel il cane si reca immediatamente sul secondo tappeto. Lì aspetta per 3" in qualsiasi posizione, senza modificarla, e mantiene il contatto visivo con il CC.

Sbagliato:

- Cane non va sul tappeto
- Cane non ha minimo due zampe sul tappeto
- Cane non aspetta nella posizione scelta
- Cane non mantiene il contatto visivo con il CC per 3"
- Il CC non rimane con le gambe divaricate sul posto, con la schiena rivolta verso il punto di partenza.

3. Richiamo attraverso il tunnel e le gambe e in avanti sul tappeto di partenza

Obiettivo:

Il CC richiama il cane attraverso il tunnel, le gambe divaricate, questa volta con lo sguardo rivolto verso il cane e distanza maggiore e lo rimanda sul tappeto iniziale, dove il cane deve assumere immediatamente la posizione "seduto" o „terra“.

Sbagliato:

- Cane non passa dalla gambe divaricate
- Cane non passa attraverso il tunnel
 - Alternativa 1½ giri attorno al tunnel: non gira 1½ in modo fluido il tunnel
- Il cane non passa tra le gambe del CC
- Cane non si mette con almeno 2 zampe sul tappeto iniziale
- Sul tappeto iniziale il cane non assume la posizione "seduto" o "terra"
- Il CC non rimane con le gambe divaricate sul posto, con la schiena rivolta verso il punto di partenza.
- Il cane non aspetta in posizione seduta o sdraiata sul tappeto di partenza, finché il CC va a prenderlo.

ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Vale per le tre parti dell'esercizio

Premessa

Tutto quello che non è descritto è permesso
Alla fantasia del CC e C non sono messi limiti
Quasi sempre: in dubio a favore del binomio

3 punti - eccellente

- o Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- o Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- o Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- o Nessuna delle parti sono state eseguite senza errori
- o CC continua ad influenzare il cane toccandolo
- o Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- o Cane lascia il percorso
- o Cane sporca sul percorso
- o CC urla verso il cane

Viene dedotto 1 punto dalla valutazione

Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggliando diverse volte

Superamento del tempo limite

Se il tempo limite viene superato, vengono valutate le parti dell'esercizio mostrate senza errori fino a quel momento.

1 SU PODIO- ANDATA E RITORNO

Beschreibung der Anlage

Un podio non alto (Euro-pallet) è posto a ca. 7 passi dal punto di partenza.

Materiale

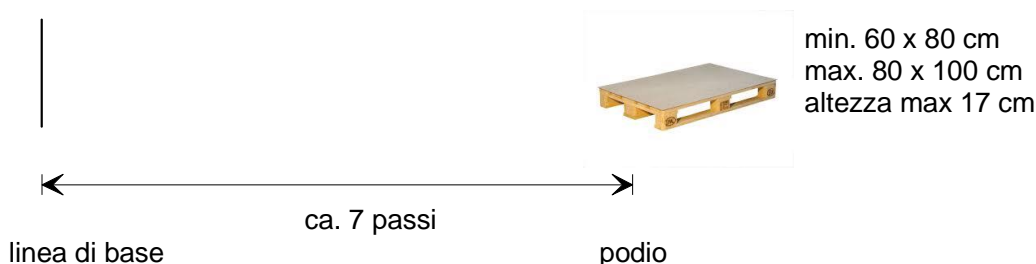
Aiutante: Segnalare la partenza con un cono, bandieretta, segatura, gesso)
 Un Euro-pallet minimo 60x80 cm, massimo 80 x 100 cm. Superficie piatta (legno, tappeto o materiale sintetico antiscivolo). Per cani piccoli ricordarsi di podio non troppo alto!

Compito

Il CC invia il cane sul podio (senza segnali acustico). Lì il cane si gira verso il CC e rimane in piede. Su segnale visivo il cane retroceda in modo da poggiare le zampe posteriori per terra e aspetta per 3". Di seguito, con segnale visivo, il CC fa avanzare nuovamente il cane, in modo che questi si trovi con le quattro zampe sul podio, dove deve rimanere in piedi per 3". Con segnale visivo il CC fa avanzare il cane in modo che appoggi le zampe anteriori per terra per 3 ". Alla fine il CC richiama il cane con un cenno.

Il CC conduce il cane unicamente il linguaggio corporeo, ossia senza segnali acustici e contatto fisico. Anche per far aspettare il cane e richiamarlo non è ammesso il segnale acustico.

Schizzo



Segnali visivi	illimitati
Segnali acustici	nessuno
Continuare lavoro dopo errore	Se, durante il lavoro, il cane scende dal podio, è calcolato come errore. Il CC lo può far risalire sul podio utilizzando unicamente il linguaggio del corpo.
Tempo limite	1 minuto

Su podio- andata e ritorno

Compito

Il CC invia il cane sul podio (senza segnali acustico). Lì il cane si gira verso il CC e rimane in piede. Su segnale visivo il cane retroceda in modo da poggiare le zampe posteriori per terra e aspetta per 3". Di seguito, con segnale visivo, il CC fa avanzare nuovamente il cane, in modo che questi si trovi con le quattro zampe sul podio, dove deve rimanere in piedi per 3". Con segnale visivo il CC fa avanzare il cane in modo che appoggi le zampe anteriori per terra per 3 ". Alla fine il CC richiama il cane con un cenno.

Il CC conduce il cane unicamente il linguaggio corporeo, ossia senza segnali acustici e contatto fisico. Anche per far aspettare il cane e richiamarlo non è ammesso il segnale acustico.

Valutazione

1. Inviare sul podio e retrocedere mettendo le zampe posteriori per terra

Obiettivo:

Cane va sul podio, si gira verso il CC. Di seguito retrocede, mette le zampe posteriori per terra e aspetta 3" in piedi.

Sbagliato:

- Condizionare il cane con segnali acustici
- Cane non sale con le quattro zampe sul podio
- Cane non si gira verso il CC
- Cane non scende dal podio con le zampe posteriori
- Cane non aspetta sulle zampe posteriori in piedi per 3", zampe anteriori sul podio.
- CC oltrepassa la linea di base

2. Cane torna sul podio e vi rimane in piedi

Obiettivo:

Cane torna con le quattro zampe sul e vi rimane in piedi per 3".

Sbagliato:

- Condizionare il cane con segnali acustici
- Cane non torna con le quattro zampe sul podio
- Cane non rimane in piedi per 3"
- CC oltrepassa la linea di base

3. In avanti, zampe anteriori per terra (sequenza non è importante)

Obiettivo:

Cane avanza verso il CC abbastanza da posare le zampe anteriori per terra. Rimani in piedi per 3" e torna dal CC

Sbagliato:

- Condizionare il cane con segnali acustici
- Cane non scende con zampe anteriori dal podio, zampe posteriori rimangono sul podio
- Cane non aspetta in piedi per 3"
- Cane non torna dal CC
- CC oltrepassa la linea di base

2 GINNASTICA SUL COPERTONE

Descrizione del percorso

Dal punto di partenza a ca. 2 passi è posato un copertone.

Materiale

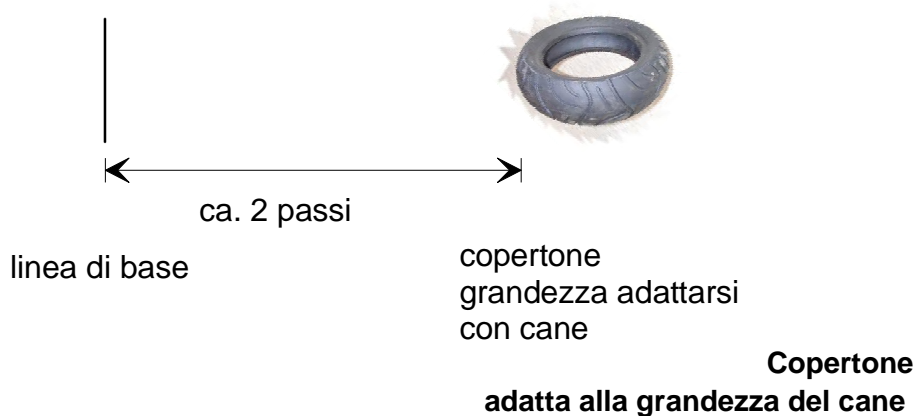
Aiutante: Punto di partenza, copertoni da macchina di varie dimensioni, (possibilmente con la superficie laterale ruvida – meno pericolo di scivolare, possibilmente stabile), adatti alla grandezza del cane.

Compito

Dal punto di partenza il CC invia il cane verso il copertone a sua scelta. Lì il cane deve salire con entrambe zampe anteriori nel copertone e rimanervi in piedi per 3 secondi. Ora il cane deve salire con le 4 zampe sul copertone e rimanervi per 3 secondi. Su segnale il cane assume la posizione seduta e vi rimane per ulteriori 3 secondi. Dopodiché il CC richiama il cane a sé.

Il CC non può oltrepassare la linea di base. Può però aumentare la distanza tra sé e il copertone, se lo desidera.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare lavoro dopo errore Se il cane inizialmente si mette sul copertone al posto che nel copertone, ma su indicazioni CC, mette le zampe nel buco si continua il lavoro senza deduzione di punti.

Se il cane si siede sul copertone prima di avervi messo le zampe, ma su indicazione CC si rimette in piedi senza posare una zampa per terra, si continua il lavoro senza deduzioni di punti.

Se il cane, durante una posizione del copertone tocca per terra, questo lavoro viene calcolato come errore, ma può continuare il lavoro.

Tempo limite

1 minuto

Ginnastica sul copertone

Compito

Dal punto di partenza il CC invia il cane verso il copertone a sua scelta. Lì il cane deve salire con entrambe le zampe anteriori nel copertone e rimanervi in piedi per 3 secondi. Ora il cane deve salire con le 4 zampe sul copertone e rimanervi per 3 secondi. Su segnale il cane assume la posizione seduta e vi rimane per ulteriori 3 secondi. Dopodiché il CC richiama il cane a sé.

Il CC non può oltrepassare la linea di base. Può però aumentare la distanza tra sé e il copertone, se lo desidera.

Valutazione

1. Andare al copertone, mettere le zampe nel copertone e rimanere in piedi

Obiettivo

Cane va verso il copertone, mette le zampe all'interno del copertone.

Cane rimane in piedi per 3"

Sbagliato

- Cane non si mette con le zampe anteriori nel copertone
- Cane non rimane con le zampe anteriori in piedi per 3"
- CC oltrepassa la linea di base

2. Salire sul copertone e vi rimane in piedi

Obiettivo

Cane sale con le quattro zampe sul copertone

Cane rimane in questa posizione per 3"

Sbagliato

- Cane non sale con le quattro zampe sul copertone
- Dopo essere salito il cane tocca con una zampa per terra
- Cane non rimane per 3" in piedi sul copertone
- CC oltrepassa la linea di base

3. Assumere posizione "seduto" e tornare dal cane

Obiettivo

Su segnale del CC il cane si siede sul copertone e vi rimane per 3" e su richiamo torna dal CC.

Sbagliato

- Cane scende dal copertone (una o più zampe per terra)
- Cane non si siede sul copertone
- Cane non rimane seduto per 3" sul copertone
- Cane non torna su richiamo del CC
- CC oltrepassa la linea di base

Osservazione

Non è importante se il cane si mette in piedi sopra il buco del copertone o si mette su un lato del copertone.

3 SALTARE IN AVANTI E INDIETRO ATTRAVERSO UN CERCHIO HULA HOOP

Descrizione del percorso

A cinque passi del punto di partenza e appoggiato a terra un cerchio Hula Hoop. Il giudice prende con entrambe le mani il cerchio in modo verticale all'altezza del petto del cane. Deve tenere il cerchio tranquillo e stare girato 90° laterale dal cane. Inoltre per stabilizzare il cerchio lo deve tenere tra le ginocchia. Dopo ulteriori 5 passi e posto per terra un oggetto.

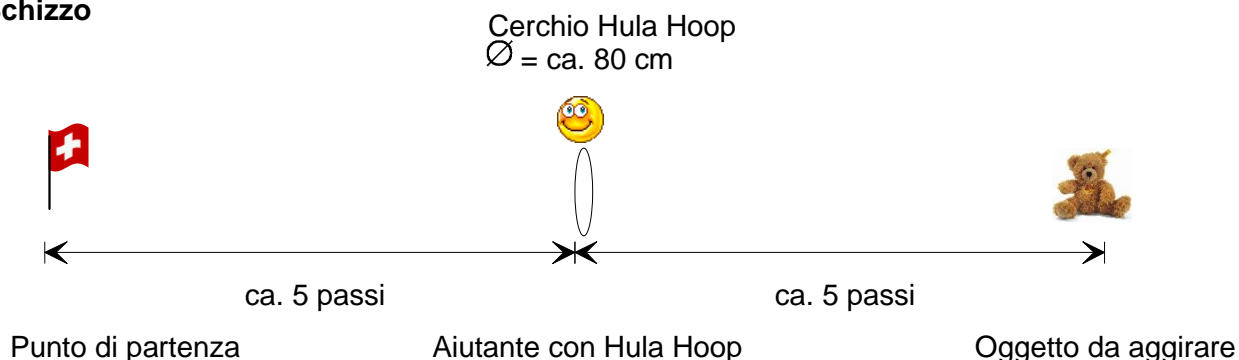
Materiale

Aiutante: Per segnare la partenza (cono, bandieretta, segatura, gesso o simile).
Cerchio Hula Hoop del diametro di ca. 80 cm. 1 oggetto che può essere un giocattolo, cono o altro.

Compito

CC e cane sono sul punto di partenza. Il CC invia il cane in avanti attraverso il cerchio Hula Hoop tenuto dal giudice o aiutante. Il cane aggira l'oggetto e torna dal CC passando attraverso il cerchio Hula Hoop.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Continuare lavoro dopo errore

Se il cane non passa dal cerchio Hula Hoop, può essere mandato in avanti.
Se il cane non aggira l'oggetto può essere richiamato attraverso il cerchio Hula Hoop.
Il cane deve essere richiamato se all'andata ha aggirato l'aiutante ed ha passato. In questo caso viene valutato unicamente il salto di ritorno.
Una nuova partenza non è ammessa.

Tempo limite

1 minuto

Saltare in avanti e in dietro attraverso un cerchio Hula Hoop

Compito

CC e cane sono sul punto di partenza. Il CC invia il cane in avanti attraverso il cerchio Hula Hoop tenuto dal giudice o aiutante. Il cane aggira l'oggetto e torna dal CC passando attraverso il cerchio Hula Hoop.

Valutazione

1. In avanti attraverso il cerchio Hula Hoop

Obiettivo

Il cane si distacca dal CC e salta attraverso il cerchio Hula Hoop tenuto dal giudice o dall' aiutante, in maniera tranquilla ed all'altezza del petto del cane.

Sbagliato

- Cane non salta attraverso il cerchio Hula Hoop
- Cane oltrepassa il cerchio e lo attraversa nella direzione sbagliata

2. In avanti e aggirare l'oggetto

Obiettivo

Dopo il salto il cane continua e aggira l'oggetto.

Sbagliato

- Cane non va in direzione dell'oggetto
- Cane tocca o prende l'oggetto
- Cane non aggira l'oggetto
- CC oltrepassa il punto di partenza

3. Salto attraverso il cerchio Hula Hoop e torna dal CC

Obiettivo

Al ritorno il cane salta attraverso il cerchio Hula Hoop dopo aver aggirato l'oggetto.

Sbagliato

- Cane non salta attraverso il cerchio Hula Hoop
- Cane oltrepassa il cerchio e salta attraverso il cerchio nella direzione sbagliata
- CC oltrepassa il punto di partenza

Attenzione

- Se il cane prende l'oggetto e salta con esso attraverso il cerchio, gli viene dedotto il punto 2, non però il punto 3.

4 A RITROSO ATTORNO AL CONDUCENTE

Descrizione del percorso

Campo ca. 3 x 5 m

Materiale

Aiutante: Per segnare la partenza (segatura o gesso)

Compito

Il cane è in piedi oppure seduto al lato sinistro del conducente e su sua indicazione esegue un giro a ritroso attorno al CC. Il giro deve essere fluido. Di seguito il cane deve eseguire per tre volte un zic-zac tra le gambe del CC (senza adescamento da parte del CC). Questo può essere a forma di un otto oppure un slalom. Ora il cane si trova sulla destra del CC. E nuovamente, su segnale del CC, il cane deve eseguire a ritroso un giro attorno al CC. Il giro deve essere fluido.

Segnali visivi

illimitati, non sono permessi adescamenti o usare la mano per condurre il cane

Segnali acustici

illimitati

Continuare lavoro dopo errore

Se il cane non esegue una parte del compito si può continuare con la prossima parte del compito

Tempo limite

1 minuto



A ritroso attorno al conducente

Compito

Il cane è in piedi oppure seduto al lato sinistro del conducente e su sua indicazione esegue un giro a ritroso attorno al CC. Il giro deve essere fluido. Di seguito il cane deve eseguire per tre volte un zic-zac tra le gambe del CC (senza adescamento da parte del CC). Questo può essere a forma di un otto oppure un slalom. Ora il cane si trova sulla destra del CC. E nuovamente, su segnale del CC, il cane deve eseguire a ritroso un giro attorno al CC. Il giro deve essere fluido.

Valutazione

1. Aggirare il CC a ritroso partendo dal lato sinistro del CC

Obiettivo

Il cane aggira sul lato sinistra il CC, a ritroso e in modo fluido. Alla fine del giro il cane di trova nuovamente sulla sinistra del CC.

Sbagliato

- Cane non esegue giro in modo fluido a ritroso attorno al CC
- Cane cammina per sbieco, (lateralmente al posto a ritroso) attorno al CC. La testa del cane guarda nella direzione del CC.

2. Zic-Zac tra le gambe del CC

Obiettivo

Su segnale del CC il cane passa 3 volte tra le gambe del CC. Lo deve fare in modo fluido eseguendo un 8 oppure un slalom. Al termine il cane deve trovarsi sulla destra del CC.

Sbagliato

- Cane non passa in modo fluido 3 volte tra le gambe del CC
- CC adesca con le mani il cane per farlo passare tra le gambe

3. Aggirare il CC a ritroso partendo dal lato destro

Obiettivo

Partendo dal lato destro del CC il cane lo aggira a ritroso in modo fluido finché si ritrova nuovamente sul lato destro del CC.

Sbagliato

- Cane non aggira completamente il CC in modo fluido
- Cane cammina per sbieco, (lateralmente al posto a ritroso) attorno al CC. La testa del cane guarda in direzione del CC.

5 CHI È IL PIÙ GRANDE

Descrizione del percorso

Una marcatura si trova a 5 passi dai 3 a 5 vasi per fiori

Materiale

Helfer: 6 vasi per fiori di diverse misure, ma dello stesso modello. Diametro minimo del fondo del vaso 6 cm, diametro massimo del fondo del vaso 22 cm. Distanza tra i vasi tra 20 e 40 cm. Disposti in linea o in modo sparso.

Compito

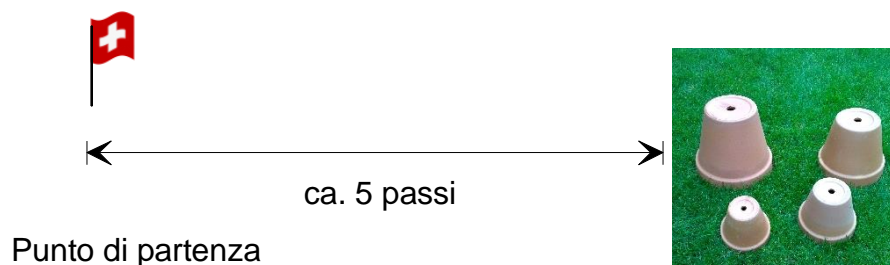
I vasi sono sempre messi alla rovescia

Il giudice dispone 3 vasi di vari misure a distanza di ca 5 passi dal CC. Il CC invia il cane in avanti. Il cane deve segnalare il vaso più grande e su richiamo, tornare dal CC.

Il giudice dispone 4 vasi di vari misure a distanza di ca 5 passi dal CC. Il CC invia il cane in avanti. Il cane deve segnalare il vaso più grande e su richiamo, tornare dal CC.

Il giudice dispone 5 vasi di vari misure a distanza di ca 5 passi dal CC. Il CC invia il cane in avanti. Il cane deve segnalare il vaso più grande e su richiamo, tornare dal CC.

Schizzo



Segnali visivi e acustici

illimitati per inviare il cane verso i vasi. Non è permesso indirizzare il cane appena si trova vicino ai vasi.

Continuare lavoro dopo errore Se il cane indica il vaso errato, si passa al prossimo compito
Tempo limite 1 minuto; 20 secondi per ogni compito parziale, ossia dall'invio fino alla segnalazione chiara.

(La posa dei vasi eseguito dal giudice non viene calcolato)

Valutazione

Obiettivo

Su segnale del CC il cane va avanti verso i vasi e mostra in modo chiaro il vaso più grande. Quando il cane ha segnalato il vaso corretto, il cronometraggio viene interrotto.

Sbagliato

- Cane non va ai vasi per fiori
- Cane non segnala il vaso più grande male o segnala chiaramente
- Cane sbaglia segnalazione (segnala un vaso più piccolo)
- Cane non segnala chiaramente
- Cane non torna dal CC dopo aver fatto la segnalazione

Un punto per ogni vaso segnalato correttamente.

ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Vale per le tre parti dell'esercizio

Premessa

Tutto quello che non è descritto è permesso
Alla fantasia del CC e C non sono messi limiti
Quasi sempre: in dubio a favore del binomio

3 punti - eccellente

- o Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- o Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- o Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- o Nessuna delle parti sono state eseguite senza errori
- o CC continua ad influenzare il cane toccandolo
- o Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- o Cane lascia il percorso
- o Cane sporca sul percorso
- o CC urla verso il cane

Viene dedotto 1 punto dalla valutazione

Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggiolando diverse volte

Superamento del tempo limite

Se il tempo limite viene superato, vengono valutate le parti dell'esercizio mostrate senza errori fino a quel momento.

1. PERSO UN MAZZO DI CHIAVI ESTRANEO

Descrizione del percorso

Con dei nastri viene marcato una un rettangolo di una superficie di 5x 30 passi. L'erba non dovrebbe tagliata troppo bassa in maniera che si possa facilmente nascondere il mazzo di chiave.

2 marcature a ca. 7 passi al di fuori delle mediane laterali del rettangolo.

Materiale

Aiutante: Nastri di plastica, 4 paletti o pioli per tende ai quali vengono fissati e tirati i nastri. I nastri vanno tirati all'altezza di ca. 10 cm da terra.

2 bandierette o coni

Mazzo di chiave: Grandezza della mazzo di chiave: 4-6 chiavi attaccati ad un mazzo di chiavi di legno, tessuto o cuoio. Dimensioni massime 12x6x3cm, colori sgargianti non sono ammessi.

Esempio mazzo di chiave

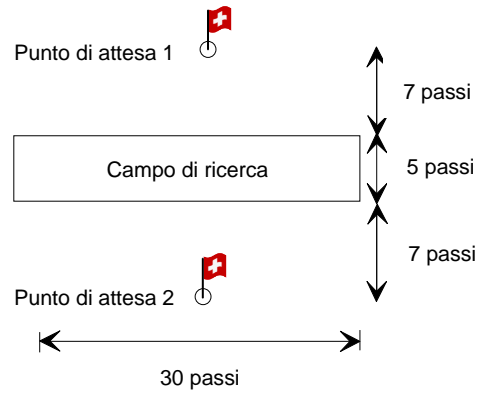


Compito

Il CC si colloca con il cane sul lato di sua scelta vicino alla marcatura 1 o 2. Per tutto il tempo della ricerca deve rimanere sul lato del rettangolo. Mentre il giudice nasconde il mazzo di chiave, il CC deve voltarsi e aspetta, all'altezza delle marcature esterne laterali 1 o 2, con il cane al guinzaglio. Il giudice deve cercare un posto, dove può nascondere il mazzo più invisibile possibile. Se il cane dovrebbe osservarlo, il giudice fa qualche finta di nascondere il mazzo. Di seguito si reca dal CC, questo toglie il guinzaglio e invia il cane a cercare il mazzo di chiave. Il CC può muoversi liberamente all'esterno del rettangolo sul lato scelto, non è permesso al CC di mettere piede nel rettangolo delimitato oppure andare sul lato corto del rettangolo. Il cane deve segnalare rimanendo sul posto oppure riportarlo. Se il cane riporta, deve portare il mazzo al CC. Se il cane segnala il ritrovamento, il CC annuncia al giudice che il cane ha trovato il mazzo di chiave e si reca dal cane, che rimane immobile, prende il mazzo in mano e rimette il cane al guinzaglio.

Il cane non può lasciare il rettangolo per più di 5 m.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Tempo limite

1 minuto (il cronometraggio inizia, al momento che il cane lascia il punto di attesa e continua finché il CC tiene in mano il mazzo di chiavi)

Perso un mazzo di chiavi estraneo

Compito

Il CC si colloca con il cane sul lato di sua scelta vicino alle marcature 1 o 2. Per tutto il tempo della ricerca deve rimanere sul lato del rettangolo. Mentre il giudice nasconde il mazzo di chiave, il CC deve voltarsi e aspetta, all'altezza delle marcature esterne laterali 1 o 2, con il cane al guinzaglio. Il giudice deve cercare un posto, dove può nascondere il mazzo più invisibile possibile. Se il cane dovrebbe osservarlo, il giudice fa qualche finta di nascondere il mazzo. Di seguito si reca dal CC, questo toglie il guinzaglio e invia il cane a cercare il mazzo di chiave. Il CC può muoversi liberamente all'esterno del rettangolo sul lato scelto, non è permesso al CC di mettere piede nel rettangolo delimitato oppure andare sul lato corto del rettangolo. Il cane deve segnalare rimanendo sul posto oppure riportarlo. Se il cane riporta, deve portare il mazzo al CC. Se il cane segnala il ritrovamento, il CC annuncia al giudice che il cane ha trovato il mazzo di chiave e si reca dal cane, che rimane immobile, prende il mazzo in mano e rimette il cane al guinzaglio.

Il cane non può lasciare il rettangolo per più di 5 m.

Valutazione

1. Cercare

Obiettivo

Il cane deve cercare finché ha trovato il mazzo di chiave oppure fino alla scadenza del tempo limite. (Attenzione: a dipendenza di razze e individuo, ci sono varie modi di cercare ! Lo stile di ricerca – adagio o veloce, naso alto o basso – non viene valutato.)

Sbagliato

- Cane non si distacca dal CC
- Cane rimane fermo – senza aver trovato – in piedi, sdraiato o seduto per oltre 10 secondi
- Cane guarda il CC, giudice, altre persone, cani o cose per oltre di 10 secondi
- Cane scava, cerca topi, si rotola per terra, ossia fa tutt'altro che cercare per oltre 10 secondi
- Cane lascia il campo di ricerca (si allontana per oltre 5 m oltre il campo).

2. Trovare l'oggetto

Obiettivo

Cane trova il mazzo di chiave e lo segnala chiaramente in maniera che il giudice lo possa notare. (Per ottenere questo punto il cane deve solo trovare il mazzo di chiave e non segnalarlo!)

Sbagliato

- Cane non trova

2. Segnalare / portare

Obiettivo

Cane riporta il mazzo di chiave dal CC (e permesso lasciar cadere il mazzo) oppure lo segnala abbaiando, circondando, il piedi, sdraiato, seduto, toccandolo con il naso (permesso alternare i modi di segnalazione). Il cane deve segnalare finché il CC non sia arrivato da lui.

Sbagliato

- Cane non riporta l'oggetto o non lo segnala in modo evidente:
- Riporto:
 - Il cane riporta unicamente su un tratto parziale, lo lascia per terra oppure non lo riporta entro il tempo limite dal CC.
 - Riporta il mazzo di chiavi, ma non lo lascia
- Segnalare:

Segnala, ma non rimane sul posto, non aspetta finché il CC non arrivi dal cane. (CC può segnalare al cane di rimanere vicino al mazzo della chiave o chiedergli di tornare al punto di ritrovamento.)

Posizione del CC

Se il CC lascia il lato scelto e invade il campo di ricerca o si reca sul lato stretto del rettangolo = 0 punti

2. IN AVANTI E INDIETRO

Descrizione del percorso

Con della segatura o simile è marcato un quadrato di 2 x 2 m.

A 10 passi sulla destra e sulla sinistra vanno marcati con segatura ulteriori quadrati di 1 x 1 m.

Materiale

Aiutante: Campo indicato, segature per marcare, 6 giocattoli delle dimensioni massime di 2x12x10cm o 20x6x6cm

CC: 2 oggetti personali identici

Oggetti di ricerca grandi: massimo 12x12x10cm o 20x6x6cm

Compito

Preparazione: L'EC pone in entrambi quadrati laterali 3 giocattoli. Questi oggetti sono posti in tre angoli dei quadrati (dimensione del quadrato 1 passo per lato). In ogni quadrato rimane libero un angolo, dove sarà posto l'oggetto personale del CC. E' a discrezione dell'EC quale angolo lasciare libero, per tutti i partecipanti deve essere lo stesso angolo.

L'EC comunica al CC in quale quadrato (destra o sinistra) deve posare per primo l'oggetto personale.

Il CC fa spettare il cane nel quadrato centrale.

Il CC si dirige verso il quadrato laterale indicato e vi appoggia l'oggetto nel angolo libero. Poi torna dal cane.

Ripete lo stesso procedere dal lato apposto appoggiando il secondo oggetto personale. Quindi torna dal cane.

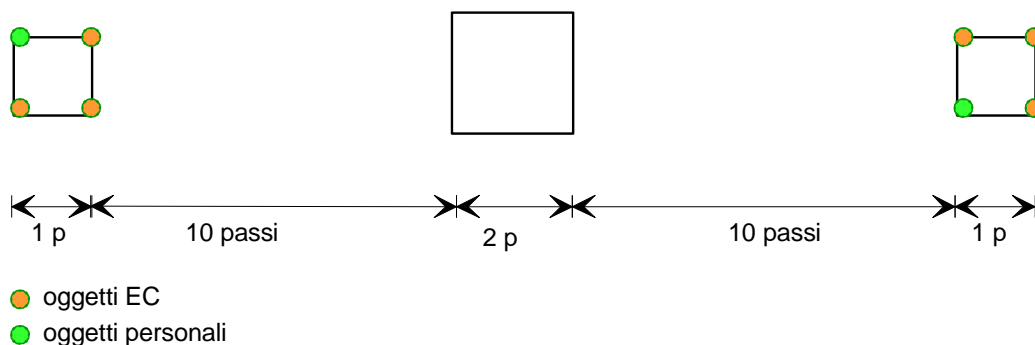
Il cronometraggio inizia al momento dell'invio.

Il CC invia il cane verso il **primo** oggetto personale posto. Il cane deve riportare l'oggetto, il modo di riporto non è importante. E' permesso di lasciar cadere l'oggetto.

Ora il cane va inviato verso il secondo oggetto personale, che il cane deve riportare nel quadrato centrale.

Il CC deve sempre rimanere nel quadrato centrale.

Schizzo



Segnali visivi	illimitati (non si può condizionare il cane per farlo cambiare direzione se è andato nella direzione sbagliata o nella scelta dell'oggetto personale)
Segnali acustici	Illimitati (non si può condizionare il cane per farlo cambiare direzione se è andato nella direzione sbagliata o nella scelta dell'oggetto personale)
Seconda partenza	Se il cane è stato <u>in ogni quadrato piccolo</u> , il lavoro è terminato e non può essere inviato nuovamente.
Tempo limite	1 minuto, dal momento dell'invio del cane

In avanti e indietro

Compito

Preparazione: L'EC pone in entrambi quadrati laterali 3 giocatoli. Questi oggetti sono posti in tre angoli dei quadrati (dimensione del quadrato 1 passo per lato). In ogni quadrato rimane libero un angolo, dove sarà posto l'oggetto personale del CC. E' a discrezione dell'EC quale angolo lasciare libero, per tutti i partecipanti deve essere lo stesso angolo.

L'EC comunica al CC in quale quadrato (destra o sinistra) deve posare per primo l'oggetto personale.

Il CC fa spettare il cane nel quadrato centrale.

Il CC si dirige verso il quadrato laterale indicato e vi appoggia l'oggetto nel angolo libero. Poi torna dal cane.

Ripete lo stesso procedere dal lato opposto appoggiando il secondo oggetto personale. Quindi torna dal cane.

Il cronometraggio inizia al momento dell'invio.

Il CC invia il cane verso il primo oggetto personale posto. Il cane deve riportare l'oggetto, il modo di riporto non è importante. E' permesso di lasciar cadere l'oggetto.

Ora il cane va inviato verso il secondo oggetto personale, che il cane deve riportare nel quadrato centrale.

Il CC deve sempre rimanere nel quadrato centrale.

Valutazione

1. Aspettare

Obiettivo

Cane aspetta nel quadrato centrale finché il CC non ha appoggiato entrambi oggetti personali nei quadrati laterali e sia tornato nel quadrato centrale.

Sbagliato

- Cane lascia il quadrato prima del tempo
- CC ferma il cane in modo sgarbato o gli urla addosso per farlo stare nel quadrato centrale.
- CC tocca il cane

2. Riporto di **entrambi oggetti personali**

Obiettivo

Cane riporta entrambi oggetti personali al CC nel quadrato centrale (è permesso lasciar cadere gli oggetti, non importa la sequenza, viene valutato unicamente che riporti entrambi oggetti personali)

Sbagliato

- Cane non riporta alcun o solo un oggetto personale nel quadrato centrale

- CC condiziona il cane per farlo prendere l'oggetto personale (No! Lascia! Scambia! Non toccare! Sì bravo! Porta! Giusto! ecc.)
- Cane riporta l'oggetto personale nel quadrato centrale, ma non lo lascia
- Dopo la partenza del cane il CC lascia il quadrato centrale

3. Sequenza

Obiettivo

Cane porta nella sequenza giusta gli oggetti personali al CC che si trova nel quadrato centrale (lasciar cadere l'oggetto è permesso). Qui viene valutata unicamente la sequenza degli oggetti riportati, ossia per prima l'oggetto personale messo nel quadrato laterale per prima e di seguito il secondo oggetto personale.

Sbagliato

- Cane riporta nel quadrato centrale, per prima il secondo oggetto personale posato
- Cane riporta un oggetto estraneo nel quadrato laterale
- Assieme all'oggetto personale il cane riporta uno o di più oggetti nel quadrato centrale
- Cane passa davanti al quadrato centrale, con uno o più oggetti in bocca (non importa se sono gli oggetti personali o estranei) corre verso l'altro quadrato laterale e scambia gli oggetti
- Cane passa davanti al quadrato centrale, con uno o più oggetti in bocca (non importa se sono gli oggetti personali o estranei, corre verso l'altro quadrato laterale e prende un oggetto/oggetti supplementari.
- Se il cane si invia verso il quadrato laterale sbagliato e il CC lo corregge, il punto per la sequenza non viene assegnato.
- CC condiziona il cane per farlo prendere l'oggetto personale (No! Lascia! Scambia! Non toccare! Sì bravo! Porta! Giusto! ecc.)
- Dopo la partenza del cane, il CC lascia il quadrato centrale.

Attenzione:

- Se il cane lascia il quadrato centrale, prima che i due oggetti personali siano stati posati, sono persi tutti i tre punti. Il cane può andare prendere gli oggetti (senza valutazione) oppure il CC gli raccoglie.
- Se il cane lascia il quadrato centrale, mentre il CC vi fa ritorno dopo aver posato entrambi gli oggetti. L'EC fa partire il cronometrando e il binomio può terminare il lavoro. Il CC deve però tornare nel quadrato centrale. Il punto per il compito "aspettare" non è assegnato.
- La valutazione per "aspettare" inizia nel momento che il CC si reca sui quadrati laterali per posare gli oggetti personali. Mentre il cronometrando inizia unicamente quando il cane viene inviato per prendere gli oggetti.

- Se il cane, assieme all'oggetto personale riporta uno o più oggetti influisce unicamente nella valutazione della "sequenza" e non nel "riporto".
- Se il cane va verso il lato errato o fa mezzo giro per recarsi verso l'altro quadrato il CC non può intervenire. Se il CC tenta di influenzare il cane, perde il punto della sequenza. Se il cane va nella direzione giusta, il CC lo può incoraggiare.
- Non toccare! Lascia stare! Sii! Porta! Riporta! Giusto!
- Se il cane è stato in entrambi i quadrati laterali, il lavoro è terminato e non può essere inviato nuovamente.
- Se il cane in un quadrato laterale prende l'oggetto sbagliato, ma non lo riporta nel quadrato centrale, ma a metà strada si accorge da solo, fa dietrofront e va prendere l'oggetto personale, il CC glielo può permettere. Al momento che il CC condiziona il cane, perde il punto per il "riporta". Se di seguito il cane riporta l'oggetto personale nel quadrato centrale, non ci sono deduzioni né nella valutazione "riporta" né nella valutazione "sequenza". Sempre che il lavoro sia concluso nel tempo limite di un minuto.

3. CERCARE DUE OGGETTI PERSONALI POSTI IN ALTEZZA

Descrizione del percorso

Con della segatura (o simile) viene segnato per terra un quadrato di 2 x 2 m. A 30 passi da questo quadrato ci sono minimo 4 possibilità per nascondere l'oggetto personale. Nascondigli possono essere cespuglio, albero, arbusti, tubi, scatole, panca o simile.

Materiale

Aiutante: Campo idoneo, segatura marcare per terra

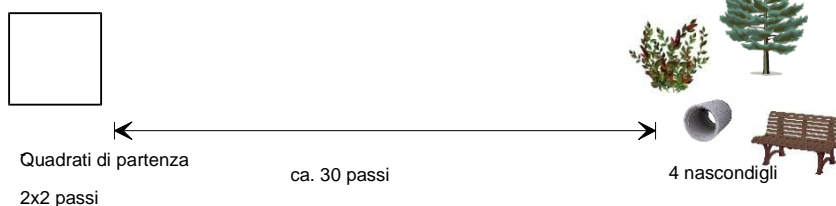
CC: 2 oggetti personali da ricerca
Oggetti personali più grandi: massimo 12x12x10cm oppure 20x6x6cm.

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato. Consegna all'EC gli oggetti di ricerca personali. L'EC si allontana a vista per 30 passi dal CC e cane. Arrivato dai nascondigli, passa da uno all'altro facendo finta di appendere o posare ogni volta un oggetto. Su due nascondigli scelti dall'EC, appende o pone uno degli oggetti. Gli oggetti vanno piazzati all'altezza circa del naso del cane (altezza del garrese del cane). Il cane non dovrebbe doversi mettere sulle zampe posteriori per prendere l'oggetto. Attenzione: non creare percorsi pericolosi! Tenere a mente che ci sono anche cani impulsivi!

Ora l'EC torna per via diretta dal CC e cane. Il cane deve andare cercare i due proprio oggetti e portarli dal CC che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarle in modo chiaro sul posto. Il modo di segnalazione o riporto è a scelta. Modi di segnalazione: abbaiare, accerchiare, rimanere in piede, sdraiarsi, sedersi). Se il cane ha segnalato l'oggetto, il CC si reca dal cane e prende l'oggetto e trona nel quadrato, quindi invia il cane alla ricerca del secondo oggetto. Il lavoro termina quando il cane ha portato nel quadrato il secondo oggetto. Se il cane segnala, il lavoro termina quando il CC ha raggiunto per la seconda segnalazione il cane.

Schizzo



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

illimitati

Seconda partenza

No, se il cane torna, prima di aver terminato la ricerca e senza oggetto/segnalazione, nel quadrato, non è ammessa la seconda partenza.

Tempo limite

1 minuto, dal momento della partenza dal quadrato del cane. Se il cane segnala, il cronometraggio va interrotta quando il CC ha raggiunto il cane alla seconda segnalazione.

Cercare due oggetti personali posti in altezza

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato. Consegna all'EC gli oggetti di ricerca personali. L'EC si allontana a vista per 30 passi dal CC e cane. Arrivato dai nascondigli, passa da uno all'altro facendo finta di appendere o posare ogni volta un oggetto. Su due nascondigli scelti dall'EC, appende o pone uno degli oggetti. Gli oggetti vanno piazzati all'altezza circa del naso del cane (altezza del garrese del cane). Il cane non dovrebbe doversi mettere sulle zampe posteriori per prendere l'oggetto. Attenzione: non creare percorsi pericolosi! Tenere a mente che ci sono anche cani impulsivi!

Ora l'EC torna per via diretta dal CC e cane. Il cane deve andare cercare i due proprio oggetti e portarli dal CC che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarle in modo chiaro sul posto. Il modo di segnalazione o riporto è a scelta. Modi di segnalazione: abbaiare, accerchiare, rimanere in piede, sdraiarsi, sedersi). Se il cane ha segnalato l'oggetto, il CC si reca dal cane e prende l'oggetto e trona nel quadrato, quindi invia il cane alla ricerca del secondo oggetto. Il lavoro termina quando il cane ha portato nel quadrato il secondo oggetto. Se il cane segnala, il lavoro termina quando il CC ha raggiunto per la seconda segnalazione il cane.

Valutazione

1. Cercare

Obiettivo

Durante tutto il tempo, il cane cerca in modo intenso.

(Attenzione: ci sono diversi tipi di ricerca che possono dipendere da razza e individuo!

Non è valutato il modo di ricerca – lento o veloce, nasco alto o basso)!

Sbagliato

- Cane non si allontana dal CC.
- Senza aver trovato un oggetto, il cane rimane per più di 10 secondi – in piedi, sdraiato o seduto
- Cane guarda CC, EC o altre persone, cani o oggetti per più di 10 secondi
- Cane scava buche, cerca topi o si rotola, fa tutt'altro che cercare, per più di 10 secondi

2. Trovare e riportare/segnalare il primo oggetto di ricerca (non importa la sequenza)

Obiettivo

Cane trova l'oggetto e lo riporta al CC che si trova nel quadrato (permesso lasciar cadere l'oggetto) oppure lo segnala abbaiando, aggirando, in piedi, sdraiato, seduto, toccandolo con il baso (anche alternando) finché il CC lo ha raggiunto.

Sbagliato

- Cane non trova
- Cane non riporta l'oggetto nel quadrato o non lo segnala in modo corretto
- Riporta l'oggetto nel quadrato, ma non lo lascia.

3. Trovare e riportare/segnalare il secondo oggetto (sequenza non importa, può riportare anche entrambi oggetti assieme)

- Valgono gli stessi criteri del primo oggetto.

4. NOCCIOLA

Descrizione del percorso

Tre sedie sono sistemate in fila oppure una panca con posto a destra e sinistra per il CC. A due passi della sedia centrale c'è una marcatura. Sei contenitori piccoli identici, non trasparenti, muniti da coperchio (latta, plastica o simile) vengono posizionati a paia sulla prima sedia. I contenitori non devono toccarsi e non possono essere messi uno sopra l'altro. Come paia si intende un contenitore con nocciole e un contenitore con mandorle.

La sedia centrale è vuota.

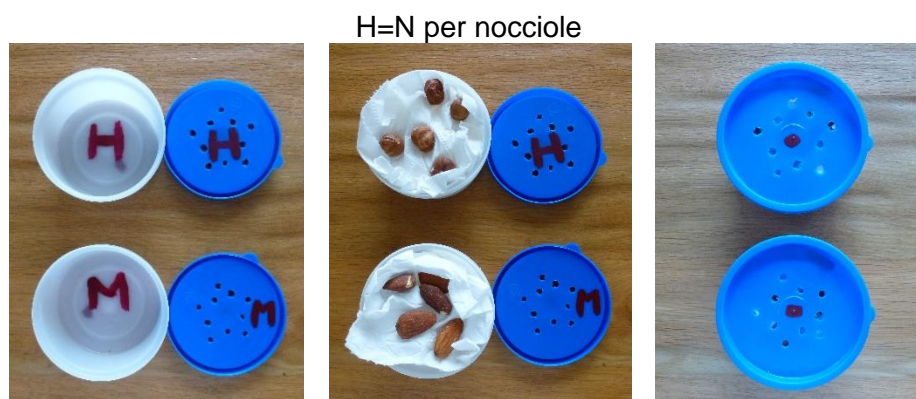
Sulla terza sedia va posto un contenitore, marcato ben visibile con una "N" sul lato. Anche questo contenitore contiene delle nocciole che serve al cane per capire quale odore dovrà cercare.



Al percorso va aggiunto la marcatura per terra a due passi della sedia centrale

Ogni coperchio di ogni contenitore deve avere 5 – 10 buchi del diametro di circa 3-4 mm e deve essere foderato all'interno con della carta cucina neutrale per evitare che le nocciole, muovendosi, non facciano rumore. In tre contenitori vanno posti sulla carta 5-12 nocciole, nei altri tre vanno posti 5-12 mandorle. I contenitori con nocciole vanno segnati con un "N" sul fondo interno, mentre quelli per le mandorle devono essere segnati con una "M". Con le rispettive lettere vanno segnati anche gli interni dei coperchi. (lasciar evaporare bene l'odore della marchiatura).

Il contenitore contenente le nocciole che servono per identificare l'odore, lettera "N" sul lato, deve contenere 5-12 nocciole ed è posto separatamente sulla terza sedia.



Materiale

Aiutante: Tre sedie per posare i contenitori o in alternativa una panca
1 bandieretta o cono come marcatura
7 contenitori piccoli, non trasparenti (latta, plastica o simile)
Carta cucina neutrale (senza odore come camomilla ecc.)
Minimi 20 nocciola, minimo 15 mandorle, entrambi sgusciati, ma con la pellicina marrone. Non possono essere né salati, affumicati o speziati e devono essere freschi e non rancidi. Tutte le nocciole devono essere dello stesso assortimento (sacchetto). Nocciole nostrane hanno anche per le persone un gusto diverso di quelli ad esempio provenienti della Turchia, per questo motivo anche per i cani gli odori sono differenti. E questo potrebbe indurre il cane a segnalare le nocciole spagliate se sono di provenienza diversa.
4 contenitori con 5-12 nocciole ciascuno, 3 contenitori con 5-12 mandorle ciascuno.

Compito

Il CC fa aspettare il cane alla marcatura. Di seguito il CC si siede sulla sedia centrale. Se il CC vuole, può far annusare al cane il contenitore con le nocciole che è posto sulla terza sedia. Dopodiché si riporta il cane alla marcatura e si siede nuovamente sulla sedia centrale. Ora il CC prende il primo paio di contenitori, uno nella mano destra, uno nella mano sinistra.

Quando è pronto, invita il cane ad annusare i contenitori. Il cane deve segnalare il contenitore contenente le nocciole. Il modo di segnalazione è libero. Il CC pone il contenitore segnalato dal cane sulla terza sedia. L'altro è riposto sulla prima sedia.

Dopo ogni segnalazione il cane può essere rimesso o rimandato sul punto di partenza oppure può rimanere vicino al CC.

Si procede in questo modo finché si trovano 3 contenitori sulla terza sedia (oltre a quello per l'identificazione dell'odore).

E' a discrezione del CC quante volte vuol far annusare il contenitore al cane. Il tempo limite è un minuto.

Segnali visivi illimitato

Segnali acustici illimitato

Seconda partenza no

Tempo limite 1 minuto, dal momento che il CC tiene in mano il primo paio di contenitori e invita il cane ad annusare finché anche il terzo contenitore è posto sulla terza sedia.
La preparazione del cane, annusare il contenitore d'esempio non è calcolato.
Se il CC riporta il cane al punto di partenza, il cronometraggio continua.

Nocciole

Compito

Il CC fa aspettare il cane alla marcatura. Di seguito il CC si siede sulla sedia centrale. Se il CC vuole può far annusare al cane il contenitore con le nocciole che è posto sulla terza sedia. Dopodiché si riporta il cane alla marcatura e si siede nuovamente sulla sedia centrale.

Ora il CC prende il primo paio di contenitori, uno nella mano destra, uno nella mano sinistra.

Quando è pronto invita il cane ad annusare i contenitori. Il cane deve segnalare il contenitore contenente le nocciole. Il modo di segnalazione è libero. Il CC pone il contenitore segnalato dal cane sulla terza sedia. L'altro viene riposto sulla prima sedia.

Dopo ogni segnalazione il cane può essere rimesso o rimandato sul punto di partenza oppure può rimanere vicino al CC.

Si procede in questo modo finché si trovano 3 contenitori sulla terza sedia (oltre a quello per l'identificazione dell'odore).

E' a discrezione del CC quante volte vuol far annusare il contenitore al cane. Il tempo limite è un minuto.

Valutazione

Obiettivo

Grazie al cane il CC identifica i tre contenitori di nocciole.

Al termine i tre contenitori sulla terza sedia vengono aperti. Per ogni contenitore con nocciole trovato il binomio ottiene un punto.

Sbagliato

- Segnalazione errata, ossia uno o più contenitori sulla terza sedia contengono mandorle
- Superamento del tempo limite – sono calcolati unicamente i contenitori che si trovano sulla terza sedia. Se il CC, per mancanza di tempo, pone sulla terza sedia un contenitore non segnalato dal cane, questo contenitore non entra nella valutazione.
- Se il cane distrugge un contenitore, il lavoro viene interrotto → 0 punti!

Attenzione

CC: Se il cane è piccolo, il CC può chinarsi o inginocchiarsi. La sedia di mezzo può essere tolta.

Cane: Se il cane distrugge un contenitore, il lavoro è interrotto → 0 punti!

Aiutanti: Le nocciole devono sempre essere messe nello STESSO contenitore, questi sono da conservare separatamente! (Per evitare che i contenitori prendono l'odore delle nocciole o viceversa delle mandorle. (I contenitori mandorla e quelli nocciole devono essere accatastati separatamente!)

Lavorare unicamente con nocciole fresche, non rancide! Dopo il passaggio di ogni cane dai contenitori deve essere tolto l'eventuale bava utilizzando uno straccio.

5. CALZE APPESE (PER FORZA L'ULTIMO LAVORO DI FIUTO!)

Descrizione del percorso

Cinque pali per il recinto di pecore sono messi a distanza di 2 passi su una linea. Vicino ad ogni pale va posizionato per terra un cartello recante un numero (1-5).

A 10 passi dal primo cartello con numero/palo c'è una bandieretta o un cono.

Materiale

Aiutante: 1 bandieretta o cono, 5 pali da recinto pecore, cartelli con numeri (1-5)

5 calze identica della misura minima 40, materiale cotone non troppo leggero o lana oppure quadrati di tessuto*vedi sotto, più una calza di scorta secondo il numero partecipanti. Le calze non possono essere bucate. In caso si pioggia avere a disposizione una scorta di calze sufficiente.

Quando il CC si presenta per il primo lavoro di fiuto gli viene consegnato una calza che deve portare con sé, in modo che questa prenda l'odore del CC.

Lo stesso procedimento va usato se vengono utilizzati 4 quadrati identici di cotone (spugna), fustagno, lino pesante o stoffa Jeans.

Se vengono usati quadrati di tessuto questi possono essere ritagliati da teli da bagno, tovaglie, lenzuola o Jeans. I bordi non devono essere cuciti. Tutti quadrati devono essere dello stesso tessuto e non distinguibili a vista dal CC. Attenzione con il tessuto Jeans: togliere tutti pezzi di metallo.

O vengono impegnate calze o quadrati di tessuto.

Compito

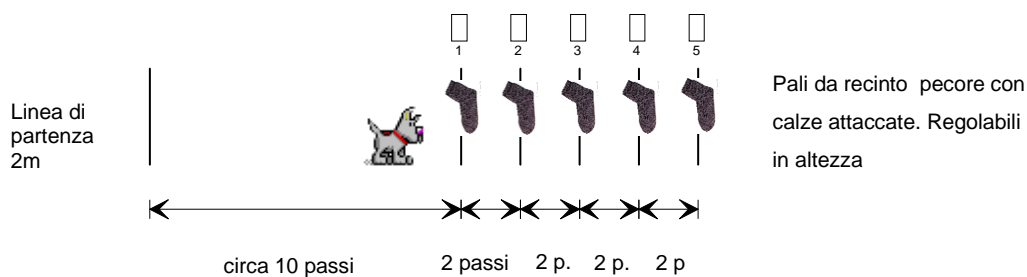
Il CC si colloca con il cane al punto di partenza. Su indicazione dell'aiutante il CC consegna sua calza all'EC. L'EC tiene in una mano le calze neutre, nell'altra la calza del CC. Per evitare la contaminazione degli odori, le calze neutre e quella del CC non si devono toccare. Il CC si volta con il cane al guinzaglio, dando la schiena al percorso, in modo che non può vedere a quale palo l'EC appende la sua calza. L'EC deve attaccare le calze all'altezza del naso del cane in maniera che la calza sia appesa per la maggior lunghezza.

Attenzione: Le calze devono essere appese in modo che il palo non cada se il cane dovrebbe tirare sulla calza. Anche mentre l'EC appende le calze, deve stare attento di non far toccare le calze neutre con quella del CC. L'EC si segna qual è la calza del CC. Di seguito fa ritorno da CC.

Su segnale dell'EC il CC va con il cane libero o al guinzaglio da calza a calza. Il cane deve segnalare la calza del CC. Il modo di segnalazione è libera. Anche il riporto è ammesso (lasciar cadere è permesso). L'importante che si tratti della calza giusta. Il lavoro termina con la segnalazione/riporto della calza. Non è permesso indovinare.

Lo stesso procedimento vale per i quadrati di tessuto, se non sono utilizzate le calze.

Schizzo



Segnali visivi

Illimitati

Segnali acustici

Illimitati

Tempo limite

1 minuto, dalla partenza alla segnalazione

Attenzione

CC: Si può indicare una sola calza, non è permesso tentare di indovinare.

Il lavoro termina a segnalazione avvenuta o quando son state fatte passare tutte le calze. Un secondo passaggio non è permesso.

Calze appese

Compito

Il CC si colloca con il cane al punto di partenza. Su indicazione dell'aiutante il CC consegna sua calza all'EC. L'EC tiene in una mano le calze neutre, nell'altra la calza del CC. Per evitare la contaminazione degli odori, le calze neutre e quella del CC non si devono toccare. Il CC si volta con il cane al guinzaglio, dando la schiena al percorso, in modo che non può vedere a quale palo l'EC appende la sua calza. L'EC deve attaccare le calze all'altezza del naso del cane in maniera che la calza sia appesa per la maggior lunghezza.

Attenzione: Le calze devono essere appese in modo che il palo non cada se il cane dovrebbe tirare sulla calza. Anche mentre l'EC appende le calze, deve stare attento di non far toccare le calze neutre con quella del CC. L'EC si segna qual è la calza del CC. Di seguito fa ritorno da CC.

Su segnale dell'EC il CC va con il cane libero o al guinzaglio da calza a calza. Il cane deve segnalare la calza del CC. Il modo di segnalazione è libera. Anche il riporto è ammesso (lasciar cadere è permesso). L'importante che si tratti della calza giusta. Il lavoro termina con la segnalazione/riporto della calza. Non è permesso indovinare.

Lo stesso procedimento vale per i quadrati di tessuto, se non sono utilizzate le calze.

Valutazione

1. Ricerca

Obiettivo

Cane riconosce, riconoscibile per l'EC, la calza con l'odore del CC. (Il naso del cane non deve per forza toccare la calza, i cani sentono gli odori anche a distanza!)

Se il cane segnala/riporta subito la calza giusta, non deve far passare le calze rimanenti.

Sbagliato

- Cane non trova la calza del CC.

2. Trovare

Obiettivo

Cane segnala riconoscibile per l'EC la calza del CC.

Sbagliato

- Cane non segnala riconoscibile per l'EC la calza del CC.
- CC influenza il cane nella sua decisione

3. Segnalare/riportare

Obiettivo

Il cane segnala la calza del CC in modo chiaro: aspettando, sdraiato, seduto, in piedi, toccando con naso, scodinzolando, prendendo in bocca, riportando (lasciar cadere è permesso) – possibile anche alternare o combinare.

Sbagliato

- Cane non segnala o riporta la calza del CC.
- Cane riporta la calza del CC, ma non la lascia.
- Cane riporta o segnala calza neutra.
- CC ignora la segnalazione del cane e lo incita continuare nella ricerca (dopo la segnalazione del cane il lavoro è terminato, anche se si tratta di una segnalazione falsa!).

Attenzione:

- Se una calza cade per terra mentre il cane la annusa, si continua il lavoro come se niente fosse successo, anche se si tratta della calza del CC. Il cane la deve segnalare o riportare. Mentre se si tratta della calza neutra, il cane non la deve né riportare né segnalare.
- Se, mentre il cane tira la calza giusta, cade il palo, il CC può decidere se intende continuare il lavoro o se vuole ripartire con un percorso nuovo.
- I pali sono da ancorare bene nel terreno e la loro stabilità va verificata dopo il passaggio di ogni cane!

ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Vale per le tre parti dell'esercizio

Premessa

Tutto quello che non è descritto, è permesso
Alla fantasia del CC e C non sono messi limiti
Quasi sempre: in dubio a favore del binomio

3 punti - eccellente

- o Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- o Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- o Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- o Nessuna delle parti sono state eseguite senza errori
- o CC continua ad influenzare il cane toccandolo
- o Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- o Cane lascia il percorso
- o Cane sporca sul percorso
- o CC urla verso il cane

Viene dedotto 1 punto dalla valutazione

Il cane completa l'esercizio, ma abbaiando, piagnucolando, ululando o uggolando diverse volte

Superamento del tempo limite

Se il tempo limite viene superato, vengono valutate le parti dell'esercizio mostrate senza errori fino a quel momento.