

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, 2 luoghi per lo stop e per il "richiamo" sono da marcare con bandierette o coni.

Materiale

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

Gli oggetti possono essere di grandezza differente. Dimensioni: minimo 30x30x5 cm, massimo 50x50x50 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, carriole, scope, griglie, zerbini ecc.

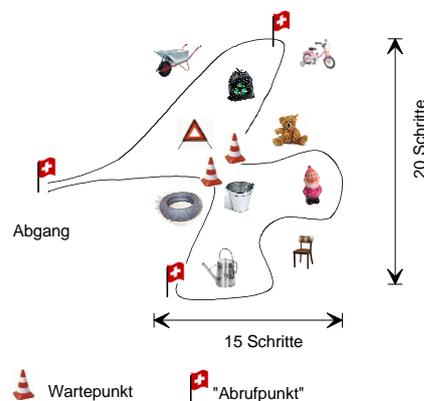
Compito

Il conduttore (CC) segue il percorso segnalato con della segatura o simile attraverso i 10 oggetti. Il cane dev'essere libero, alla sua destra. Il CC fa aspettare il cane ai punti d'attesa e si reca al punto per il richiamo dove, con un cenno della mano richiama il cane. Il CC conduce il cane senza l'utilizzo di segnali acustici, guinzaglio o contatto fisico, seguendo la marcatura per terra, cioè utilizzando *unicamente il linguaggio corporeo*.

Schizzo:

Traduzione: Abgang = partenza, Abrufpunkt = punto per il richiamo; Wartepunkt = punto d'attesa; Schritte = passi

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

Il conduttore (CC) segue il percorso segnalato con della segatura o simile attraverso i 10 oggetti. Il cane dev'essere libero, alla sua destra. Il CC fa aspettare il cane ai punti d'attesa e si reca al punto per il richiamo dove, con un cenno della mano richiama il cane. Il CC conduce il cane senza l'utilizzo di segnali acustici, guinzaglio o contatto fisico, seguendo la marcatura per terra, cioè utilizzando unicamente il linguaggio corporeo.

Valutazione

1. Attraversare assieme gli oggetti

Obiettivo

Il cane viene condotto attraverso gli oggetti, al fianco destro del CC, con l'impiego del linguaggio corporeo lungo il percorso segnato a terra. Il cane non deve né toccare né annusare gli oggetti.

Sbagliato

- Oggetti non vengono passati seguendo il percorso marcato.
- Oggetti non vengono passati assieme
- Cane non viene condotto al fianco destro del CC
- Cane annusa oggetti
- Cane tocca oggetti
- Impiego di segnali acustici
- CC tocca il cane mentre lo conduce sul percorso (se è il cane a toccare il CC non verranno fatte deduzioni)
- Al termine dell'esercizio il cane non può (potrebbe) essere messo al guinzaglio.

2. Aspettare ai punti di attesa

Obiettivo

Il cane aspetta ai punti d'attesa senza l'utilizzo di segnali acustici. A condizione che il cane aspetti, può cambiare la posizione (seduto, terra, in piede).

Sbagliato

- CC tocca il cane per farlo rimanere sul punto d'attesa
- Cane non aspetta
- Impiego di segnali acustici

3. Tornare dal CC dopo aver aspettato

Obiettivo

Su segnale visivo il cane torna per la via più breve dal CC e possono continuare assieme il percorso.

Sbagliato

- Cane non torna
- Cane torna, ma annusa gli oggetti
- Cane torna, ma corre/cammina oltre il CC
- Impiego di segnali acustici

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. La partenza va segnalata con una bandieretta o un cono.

Materiale

Aiutanti: 1 ostacolo

Quali ostacoli possono essere impiegati: ostacolo, tavolo di Agility, ½ paletta di legno, cassa.

Segatura o simile. Bandieretta o cono per segnalare la partenza

CC: 10 pezzetti di cibo e 2 oggetti di ricerca massimo 12x12x10cm o 20x6x6cm

Compito

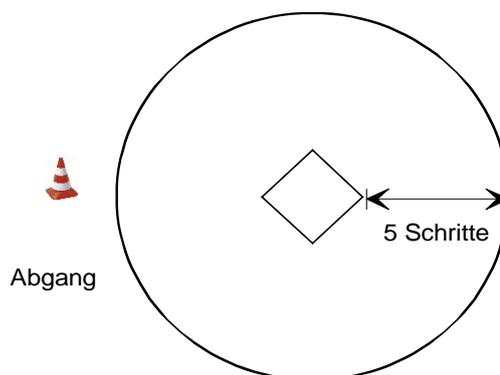
Il CC fa aspettare il cane in qualsiasi posizione al punto di partenza. Il CC appoggia 10 pezzetti di cibo e due oggetti sull'ostacolo e torna dal cane. Di seguito aggira due volte l'ostacolo con il cane senza guinzaglio, rimanendo all'interno della marcatura. Un giro va eseguito con il cane sulla destra del CC, l'altro con il cane alla sinistra del CC.

Una volta il cane deve essere tra l'ostacolo e il CC, l'altra volta il CC è più vicino all'ostacolo.
 Il CC deve condurre il cane senza segnali acustici, guinzaglio o toccarlo, cioè unicamente utilizzando *il linguaggio corporeo*.

Dopo la valutazione il CC deve togliere il cibo e gli oggetti dall'ostacolo.

Schizzo

Traduzione: Abgang = partenza Schritte = passi



| | |
|-------------------------|--|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnale acustici | nessuno |
| Limite di tempo | 1 minuto, incl. la posa del cibo e oggetti |

Valutazione aggirare un ostacolo

Compito

Il CC fa aspettare il cane in qualsiasi posizione al punto di partenza. Il CC appoggia 10 pezzetti di cibo e due oggetti sull'ostacolo e torna dal cane. Di seguito aggira due volte l'ostacolo con il cane senza guinzaglio, rimanendo all'interno della marcatura. Un giro va eseguito con il cane sulla destra del CC, l'altro con il cane alla sinistra del CC.

Una volta il cane deve essere tra l'ostacolo e il CC, l'altra volta il CC è più vicino all'ostacolo.
Il CC deve condurre il cane senza segnali acustici, guinzaglio o toccarlo, cioè unicamente utilizzando *il linguaggio corporeo*.

Dopo la valutazione il CC deve togliere il cibo e gli oggetti dall'ostacolo.

1. Aspettare al punto di partenza

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 cibo e oggetti sull'ostacolo e che torna da lui. Se il cane rimane al punti 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

2. Aggirare l'ostacolo

Obiettivo

Il cane aggira assieme al CC due volte l'ostacolo rimanendo nella marcatura. Un giro va eseguito con il cane sulla destra del CC, l'altro con il cane alla sinistra del CC. Il CC non può invertire la direzione di marcia. Il cane deve essere condotto unicamente usando *il linguaggio corporeo*.

Sbagliato

- Cane cambia lato, prima di aver terminato il giro attorno all'ostacolo
- Cane non viene condotto nel lato vicino all'ostacolo
- Cane rimane durante i due giri sullo stesso lato del CC
- L'ostacolo viene aggirato solo 1 volta
- Cane annusa l'ostacolo
- Cane o CC lasciano il cerchio marcato
- Mentre aggirano l'ostacolo, il CC tocca il cane (se è il cane a toccare il CC non verranno fatte deduzioni)
- Impiego di segnali acustici
- Al termine dell'esercizio il cane non può (potrebbe) essere messo al guinzaglio.

3. Oggetti di ricerca e cibo sull'ostacolo

Obiettivo

Il cane non deve andare verso cibo o oggetti

Sbagliato

- Cane tocca/prende il cibo e/o oggetto
- CC tocca il cane per impedirgli di prendere o toccare il cibo o oggetti
- Impiego di segnali acustici

3 SLALOM ATTORNO A 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.

- 1° persona è in piedi tranquillamente su una sedia e ascolta musica a volume accettabile (lettore CD, radio o suona uno strumento musicale)
- 2° persona è seduta su una sedia e tiene cibo in una mano e nell'altra un oggetto. Il CC deve portare oggetto e cibo. La persona stende le braccia lateralmente e immobili all'altezza della testa del cane.
- 3° persona sta in piedi tranquillamente, è vestita in modo vistoso (capello, mantellina, guanti di gomma, casco, protezione pioggia che si usa per andare in bici).

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

Materiale

Aiutante: 2 sedie

Dietro la linea, a terra, sono pronti per essere usati:

Vestiti vistosi

Lettore CD, radio o strumento musicale

Segatura o simile

CC: Oggetti di ricerca dimensioni massime 12x12x10cm o 20x6x6cm, pezzetti di cibo

Compito

Il CC fa aspettare il cane, in qualsiasi posizione sul punto di partenza, impiegando segnale visivo.

Visibile per il cane, il CC porta a ogni persona le cose necessarie:

- – alla 1° persona porta radio/lettore CD o strumento musicale (non ancora accesi)
- – alla 2° persona porta i pezzetti di cibo e l'oggetto
- – alla 3° persona porta i vestiti vistosi

Questo vuol dire che il CC, partendo dal punto di partenza si reca tre volte dalle persone aiutanti. (La sequenza è a scelta del CC).

Appena gli oggetti sono in possesso dell'aiutante questo accende la radio/lettore CD o inizia a suonare lo strumento musicale ad un volume accettabile (corno della alpi non è indicato perché troppo rumoroso) e sale sulla sedia.

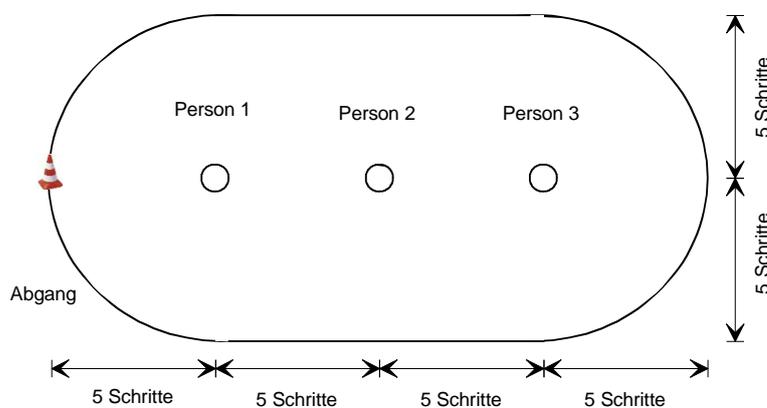
La 2° persona prende in una mano i pezzetti di cibo e nell'altra l'oggetto, si siede sulla sedia e distende lateralmente le braccia, all'altezza della testa del cane.

La 3° persona mette i vestiti vistosi e rimane tranquillamente sul luogo.

Dopodiché il CC, con il cane libero sul lato destro, esegue lo slalom, andata e ritorno, attorno alle persone. Il CC deve condurre il cane senza l'impiego di segnali acustici, guinzaglio o toccandolo, utilizzando *unicamente linguaggio corporeo*.

Schizzo

Traduzione: Person = persona, Schritte = passi, Abgang = punto di partenza



| | |
|-------------------------|---|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | nessuno |
| Limite di tempo | 1 minuto, incl. consegna materiale alle persone |

Valutazione slalom attorno a persone

Compito

Il CC fa aspettare il cane, in qualsiasi posizione sul punto di partenza, impiegando segnale visivo.

Visibile per il cane, il CC porta a ogni persona le cose necessarie:

- – alla 1° persona porta radio/lettore CD o strumento musicale (non ancora accesi)
- – alla 2° persona porta i pezzetti di cibo e l'oggetto
- – alla 3° persona porta i vestiti vistosi

Questo vuol dire che il CC, partendo dal punto di partenza si reca tre volte dalle persone aiutanti. (La sequenza è a scelta del CC).

Appena gli oggetti sono in possesso dell'aiutante questo accende la radio/lettore CD o inizia a suonare lo strumento musicale ad un volume accettabile (corno della alpi non è indicato perché troppo rumoroso) e sale sulla sedia.

La 2° persona prende in una mano i pezzetti di cibo e nell'altra l'oggetto, si siede sulla sedia e distende lateralmente le braccia, all'altezza della testa del cane.

La 3° persona mette i vestiti vistosi e rimane tranquillamente sul luogo.

Dopodiché il CC, con il cane libero sul lato destro, esegue lo slalom, andata e ritorno, attorno alle persone. Il CC deve condurre il cane senza l'impiego di segnali acustici, guinzaglio o toccandolo, unicamente usando il *linguaggio corporeo*.

1. Aspettare sul punto di partenza

Obiettivo

Il cane aspetta sul punto di partenza finché il CC ha portato alle persone aiutanti gli attrezzi necessari. Non importa la posizione (seduto, terra, in piedi) del cane, l'importante che aspetti.

Sbagliato

- CC tocca il cane per farlo aspettare
- Cane non aspetta
- Impiego di segnali acustici
- CC non porta uno alla volta l'equipaggiamento dalle persone aiutanti (una andata per persona).

2. Aggirare le persone

Obiettivo

Il cane segue il CC al fianco destro, senza l'impiego di segnali acustici, eseguendo uno slalom attorno alle persone e torna sul punto di partenza.

Sbagliato

- Cane cammina al fianco sinistra del CC
- Cane cambia fianco
- CC o cane oltrepassano la marcatura

- Mentre aggirano l'ostacolo, il CC tocca il cane (se è il cane a toccare il CC non verranno fatte deduzioni)
- Impiego di segnali acustici
- Al termine dell'esercizio il cane non può (potrebbe) essere messo al guinzaglio.

3. Persone, cibo e oggetto

Obiettivo

Il cane ignora le persone e gli attrezzi (cibo o oggetto)

Sbagliato

- Cane tocca/mangia il cibo dalla 2° persona o tocca/prende l'oggetto
- Cane abbaia da una o più persone, le salta addosso o non le oltrepassa
- CC tocca il cane per impedirgli di toccare o prendere il cibo, oggetto o persone
- Impiego di segnali acustici

4 MENTO

Descrizione del percorso

A 5 passi dal punto di partenza è posizionata una sedia o simile.

Material

Aiutante: Punto di partenza, sedia, sgabello, podio o simile

CC: Telo di stoffa

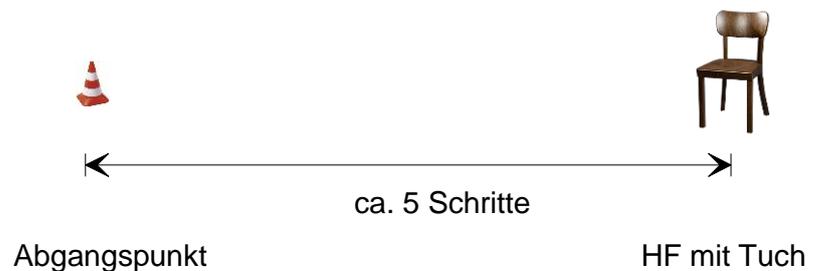
Compito

Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza e si reca alla sedia o simile, si siede e appoggia il telo di stoffa sulle cosce, toglie le mani dal telo, le braccia pendono lateralmente, e chiama il cane. Il cane appoggia per 3 secondi il mento sul telo. L'EC conta i secondi ad alta voce (ventuno, ventidue, ventitré). Il lavoro termina quando il CC e cane sono tornati al punto di partenza.

In alternativa il CC può sedersi per terra o il cane fa l'esercizio con il telo sul piede del CC. Le mani possono toccare per terra, ma non il telo

Schizzo

Traduzione: Abgangspunkt = punto di partenza, Schritte = passi, HF mit Tuch = CC con telo



| | |
|-------------------------|------------|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | illimitati |
| Limite di tempo | 1 minuto |

Valutazione mento

Compito

Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza e si reca alla sedia o simile, si siede e appoggia il telo di stoffa sulle cosce, toglie le mani dal telo, le braccia pendono lateralmente, e chiama il cane. Il cane appoggia per 3 secondi il mento sul telo. L'EC conta i secondi ad alta voce (ventuno, ventidue, ventitré). Il lavoro termina quando il CC e cane sono tornati al punto di partenza.

In alternativa il CC può sedersi per terra o il cane fa l'esercizio con il telo sul piede del CC.

Le mani possono toccare per terra, ma non il telo

1. Aspettare al punto di partenza

Obiettivo

Il cane aspetta sul punto di partenza, finché il CC si è seduto sulla sedia (per terra) ed è pronto. Se il cane rimane al punti di partenza può modificare la sua posizione (seduto, terra, in piedi).

Sbagliato

- Cane non aspetta

2. Appoggiare il mento

Obiettivo

Al richiamo il cane va dal CC e appoggia per 3 secondi il mento sul telo di stoffa.

Sbagliato

- Cane non va verso il CC
- CC non appoggia il mento per 3 secondi sul telo di stoffa
- La mano/le mani del CC toccano il telo di stoffa
- Cane tocca il telo con le zampe

3. Tornare al punto di partenza

Obiettivo

Cane e CC tornano sul punto di partenza

Sbagliato

- Cane non segue il CC per tornare sul punto di partenza
- Al termine dell'esercizio il cane non può (potrebbe) essere messo al guinzaglio.

1 TRANSPORTO

Descrizione del percorso

A distanza di 5 passi ci sono tre marcature per terra.

Materiale

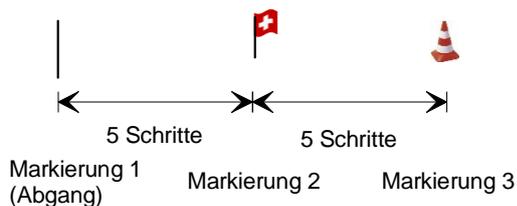
Aiutante: 3 marcature per terra (bandierette, coni, segatura o simile).

Compito

Il CC è posizionato con il cane tra le gambe al punto di partenza. Entrambi avanzano verso la seconda marcatura. Il cane rimane tra le gambe del CC. Alla seconda marcatura il CC si ferma e il cane retrocede di qualche passo per sfilarsi dalle gambe del CC. Il CC fa aspettare il cane e si reca alla terza marcatura. Qui il CC si volta verso il cane e lo richiama. Il cane aggira il CC e dal retro si posiziona tra le gambe del CC.

Schizzo

Traduzione: Schritte = passi, Markierung = marcatura, Abgang = partenza



| | |
|-------------------------|--|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | illimitati |
| Limite di tempo | 1 minuto, dalla partenza fino alla 1° marcatura finché il cane è nuovamente tra le gambe del CC alla 3° marcatura. |

Valutazione trasporto

Compito

Il CC è posizionato con il cane tra le gambe al punto di partenza. Entrambi avanzano verso la seconda marcatura. Il cane rimane tra le gambe del CC. Alla seconda marcatura il CC si ferma e il cane retrocede di qualche passo per sfilarsi dalle gambe del CC. Il CC fa aspettare il cane e si reca alla terza marcatura. Qui il CC si volta verso il cane e lo richiama. Il cane aggira il CC e dal retro si posiziona tra le gambe del CC.

1. Camminare tra le gambe del CC

Obiettivo

Il CC assume la posizione di partenza e cammina con il cane tra le gambe fino alla seconda marcatura.

Sbagliato

- Cane non cammina per tutto il tratto tra le gambe del CC
- Cane tentenna mentre cammina
- Cane salta addosso al CC

2. Sfilarsi retrocedendo e aspettare

Obiettivo

Su segnale acustico e/o visivo, il cane deve retrocedere per sfilarsi dalle gambe del CC e aspettare, sempre su segnale acustico e/o visivo, finché il CC si è recato alla 3° marcatura e si è voltato verso il cane (sguardo verso il cane). Se il cane aspetta, può cambiare la sua posizione (seduto, terra, in piedi).

Sbagliato

- Alla 2° marcatura il cane rimane tra le gambe del CC oppure si sfilava in avanti.
- Cane non aspetta alla 2° marcatura finché viene richiamato.

3. Richiamo tra le gambe del CC

Obiettivo

Su segnale acustico e/o visivo il cane torna dal CC, lo aggira e si infila dal retro tra le gambe del CC.

Sbagliato

- Cane non torna
- Cane non aggira il CC
- Cane non si posiziona tra le gambe del CC
- Al richiamo il cane si posiziona dal davanti tra le gambe del CC

Attribuzione dei punti

Vale per le tre parti dell'esercizio

Principio

Tutto quello che non è descritto, è permesso.

Alla fantasia del CC e del cane non sono messi limiti.

Comunque: in dubbio si decide per il binomio!

3 punti - eccellente

- Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- Nessuna delle parti è stata eseguita senza errori
- Superamento del limite del tempo
- CC continua ad influenzare il cane toccandolo
- Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- Cane lascia il percorso
- Cane sporca sul percorso
- CC urla verso il cane

Viene dedotto 1 punto dalla valutazione

Il cane completa l'esercizio, ma abbaiano, 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 LABIRINTO DI PALETTI

Descrizione del percorso

9 paletti vengono saldamente ancorati al suolo. formando un triangolo, a lato 8 paletti formano un cerchio (\varnothing 3 passi), a lato del cerchio vanno ancorati 7 paletti che formano una "V", secondo lo schizzo. Tra una figura e l'altra, la distanza è di 1 passo. Partenza a sul lato sinistro del triangolo (bandieretta).

Materiale:

Aiutante: 24 paletti rigidi (altezza 100 – 150 cm)
 2 bandierette (partenza e arrivo)

Compito

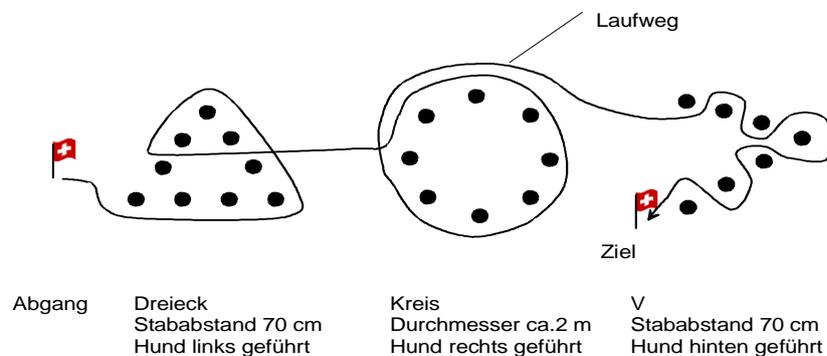
Partenza alla bandieretta con il cane senza guinzaglio alla sinistra. CC e cane aggirano, poi attraversano il triangolo, il cane cammina tra il CC e i paletti.

Tra il triangolo e il cerchio il cane si mette, durante la marcia, sul fianco destro del CC.

Aggirando il cerchio, il cane alla destra del conducente, deve camminare tra il CC e i paletti.

Tra il cerchio e il "V" il cane si mette dietro al CC. Assieme eseguono il tragitto della "V" seguendo lo schizzo. Il cane rimane, per tutti 7 paletti, dietro al CC.

Schizzo



| | | | |
|-------------------|---|---|--|
| Traduzione | Triangolo Distanza paletti 70 cm Cane condotto a sinistra | Cerchio Diametro Cane condotto a destra | V Distanza paletti 70 cm cane cammina dietro al CC |
|-------------------|---|---|--|

Abgang = Partenza Ziel = arrivo, Laufweg = tragitto

| | |
|-------------------------|------------|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | illimitati |
| Tempo limite | 1 minuto |

Valutazione: labirinto di paletti

Compito

Partenza alla bandieretta con il cane senza guinzaglio alla sinistra. CC e cane aggirano, poi attraversano il triangolo, il cane cammina tra il CC e i paletti.

Tra il triangolo e il cerchio il cane si mette, durante la marcia, sul fianco destro del CC.

Aggirando il cerchio, il cane alla destra del conducente, deve camminare tra il CC e i paletti.

Tra il cerchio e il "V" il cane si mette dietro al CC. Assieme eseguono il tragitto della "V" seguendo lo schizzo. Il cane rimane, per tutti 7 paletti, dietro al CC.

Valutazione

1. Figura triangolo

Obiettivo

Dal punto di partenza il CC con il cane a sinistra segue la forma del triangolo e di seguito lo attraversano. Dopodiché, durante la marcia, con movimento fluido prende il cane sul lato destro prima di iniziare il cerchio.

Sbagliato

- Il cane non cammina sul lato sinistro del CC (non è richiesta la condotta cinosportiva!)
- Toccare paletti o il cane "infilare" un paletto
- Cambiamento di lato non fluido durante la marcia.

2. Figura cerchio

Obiettivo

Il CC conduce il cane al lato destro in senso orario, senza toccare i paletti. Dopodiché, durante la marcia, con movimento fluido il cane si mette dietro al CC prima di iniziare la "V".

Sbagliato

- Il cane non cammina sul lato destro del CC (non è richiesta la condotta cinosportiva!)
- Toccare paletti o il cane "infilare" un paletto

3. Figura "V" aperto

Obiettivo

Il cane attraversa i 7 paletti in slalom dietro il CC.

Sbagliato

- Cane NON cammina dietro al CC
- I 7 paletti non vengono attraversati in modo corretto dal binomio
- Il CC inizia lo slalom della "V" dal lato sbagliato.

2 DISTACCO

Descrizione del percorso

A distanza di 10 passi dal punto di partenza (bandieretta) viene posata una pedana

A lato della pedana, a distanza di 5 passi a destra e a sinistra, va messo un pezzo di tappeto. Tre passi dietro al cassone va segnata una linea con della segatura.

Materiale

Aiutante: una pedana ca. 80 x 80 cm. Per pedana possono essere utilizzati i seguenti oggetti: ostacolo, tavolo Agility, ½ paletta di legno, cassa altezza massima 15 cm.

2 pezzetti di tappeto ca. 50x50 cm

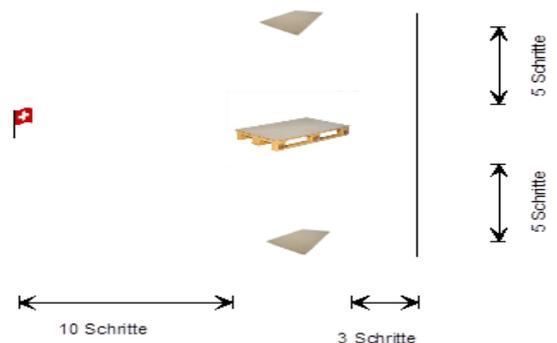
Segatura o simile, bandierette

Compito

Dal punto di partenza il cane viene inviato sulla pedana. Lì il cane aspetta in qualsiasi posizione. Dopo tre secondi il CC passa oltre il cane e si reca dietro la linea segnata per terra, di fronte al cane. Dopo tre secondi di tempo d'attesa, il CC dà al cane il segnale di recarsi sul tappeto a destra o a sinistra (deciso in precedenza dall'EC) dove dovrà assumere la posizione di terra o seduto. Dopo tre secondi il CC richiama il cane.

Schizzo

Traduzione: Schritte = passi



Segnali visivi

illimitato

Segnali acustici

illimitato

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane si reca direttamente sul tappeto, può essere messo sulla pedana e continuare il lavoro (deduzione di punti)

Tempo limite

1 minuto

Valutazione distacco

Compito

Dal punto di partenza il cane viene inviato sulla pedana. Lì il cane aspetta in qualsiasi posizione. Dopo tre secondi il CC passa oltre il cane e si reca dietro la linea segnata per terra, di fronte al cane. Dopo tre secondi di tempo d'attesa, il CC dà al cane il segnale di recarsi sul tappeto a destra o a sinistra (deciso in precedenza dall'EC) dove dovrà assumere la posizione di terra o seduto. Dopo tre secondi il CC richiama il cane.

1. Inviare il cane sulla pedana

Obiettivo

Dal punto di partenza il CC invia il cane sulla pedana. Lì il cane assume qualsiasi posizione e aspetta. Se il cane aspetta, può modificare la posizione (seduto, terra, in piedi).

Sbagliato

- Cane non va verso la pedana
- Cane va verso un tappeto
- Cane va verso la pedana, ma non vi sale con tutte le zampe
- Cane non aspetta 3 secondi sulla pedana

2. Distacco a destra o sinistra

Obiettivo

Su segnale acustico e visivo il CC invia il cane sul tappeto indicato dall'EC, si sdraia o si siede e aspetta tranquillamente per tre secondi. Il CC può spostarsi assieme al cane, a condizione che rimane dietro la linea.

Sbagliato

- Cane non tocca il tappeto
- Cane va dalla parte sbagliata
- Cane non aspetta tranquillamente sul tappeto, nella posizione assunta, per tre secondi

3. Richiamo

Obiettivo

Dopo tre secondi di attesa il CC richiama il cane, senza lasciare il suo posto.

Sbagliato

- Cane non torna direttamente su richiamo.

3 GIOCO DEI 3 BICCHIERI

Descrizione del percorso

6 “bicchieri” (coni colorati) vengono posizionati (vedi schizzo) in modo che formano un triangolo (3-2-1). La distanza tra i coni è di quattro passi l’uno dall’altro. Il punto di partenza è segnalato con una bandieretta a 5 passi dai coni. Una linea con della segatura segna il punto per il CC a 5 passi dietro i coni. I coni sono di due colori diversi. Ad esempio 3 coni rossi e 3 coni gialli. Attorno ad ogni cono va marcato, per terra, un cerchio di circa 1 metro di diametro (segatura o spray).

Materiale

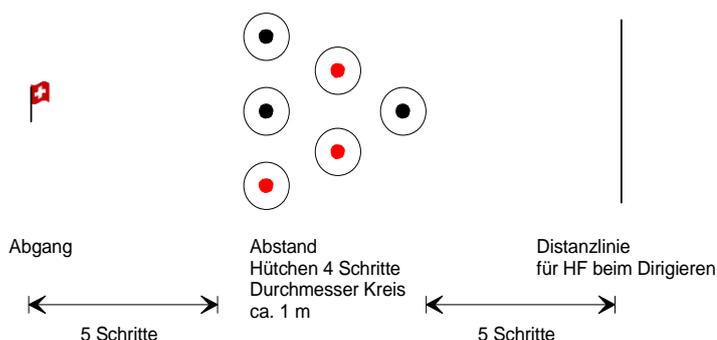
- Aiutante: 6 coni
 Nastro / Spray colorato per segnare i coni (es. 3 rossi, 3 gialli)
 1 bandieretta
 Segatura o altro per marcatura per terra

Compito

L’EC decide prima dell’inizio del lavoro, quale sarà il colore dei coni con i quali verrà eseguito l’esercizio (3 coni). Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza e si reca dietro la linea che è segnata per terra di fronte. Da qui il CC “dirige” il cane al primo cono del colore designato, poi al secondo e al terzo. La decisione sulla sequenza spetta al CC. Il cane deve mettersi con 2 zampe dentro o sul cerchio (seduto è valutato come errore). I coni vengono posizionati in modo diverso per ogni concorso, ma non vengono cambiati durante il concorso. Questo è compito dell’EC. Il cane deve rimanere per 3 secondi da parte al cono scelto, prima che il lavoro possa continuare. Per terminare il lavoro il CC richiama il cane.

Schizzo

- Traduzione: Abgang = partenza
 Schritte = passi
 Anstand = distanza
 Hütchen = cono
 Durchmesser = diametro
 Kreis = cerchio
 Distanzlinie = linea di distanza
 Dirigieren = dirigere



- Segnali visivi** illimitati
Segnali acustici illimitati
Limite di tempo 1 minuto

Valutazione gioco 3 bicchieri

Compito

L'EC decide prima dell'inizio del lavoro, quale sarà il colore dei coni con i quali verrà eseguito l'esercizio (3 coni). Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza e si reca dietro la linea che è segnata per terra di fronte. Da qui il CC "dirige" il cane al primo cono del colore designato, poi al secondo e al terzo. La decisione sulla sequenza spetta al CC. Il cane deve mettersi con 2 zampe dentro o sul cerchio (seduto è valutato come errore). I coni vengono posizionati in modo diverso per ogni concorso, ma non vengono cambiati durante il concorso. Questo è compito dell'EC. Il cane deve rimanere per 3 secondi da parte al cono scelto, prima che il lavoro possa continuare. Per terminare il lavoro il CC richiama il cane.

Per ogni cono giusto al quale si è recato il cane si ottiene un punto (non importa la sequenza)

Obiettivo

Il CC dirige il cane, tramite segnali acustici e visivi, ai coni desiderati. Il cane deve stare, per minimo tre secondi, con 2 zampe all'interno o sul del cerchio. Il CC può muoversi liberamente dietro la linea di distanza per dirigere il cane.

Sbagliato

- Se il cane non aspetta al punto di partenza finché il CC ha superato la linea di distanza di fronte al cane, il CC inizia dare le indicazioni dal punto nel quale si trova il cane. Sarà dedotto un punto dei punti ottenuti.
- Cane non si posiziona all'interno o sulla linea del cerchio del cono del colore giusto
- Cane non sta in piedi, ma è seduto o sdraiato vicino al cono
- Cane non aspetta per tre secondi vicino al cono giusto.

4 GIROTONDO

Descrizione del percorso

Con 6 oggetti mobili viene formato un cerchio di 12 passi di diametro. All'interno viene marcato un cerchio di partenza del diametro di 2 passi.

Materiale

Aiutante: un telo grande e 5 oggetti mobili, ad esempio 6 vasi da fiori di plastica o lattine (formare una piramide), orsacchiotto grande, cubi di legno (metterli uno sopra l'altro) o altro (massimo 50x50x100 cm).
 Segatura o simile.

Compito

Il binomio parte al centro del cerchio. Il CC rimane nel cerchio di partenza e fa fare il girotondo attorno a tre dei sei oggetti. Il cane non può toccare gli oggetti. Le lattine e simili non devono cadere e il cane non deve toccare il telo con le zampe.

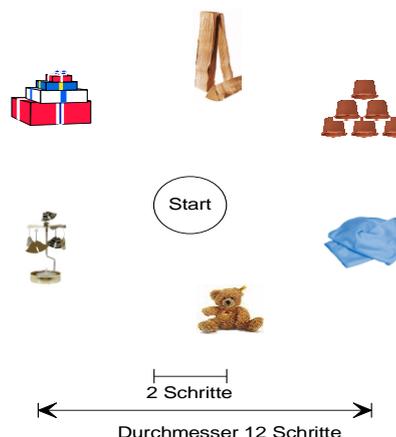
L'EC indica quale sarà il primo oggetto da aggirare. Quando il cane avrà aggirato il primo oggetto e dovrà tornare dal CC. Le scatole o simile non devono cadere, il cane non deve camminare sul telo. Il CC non può lasciare il cerchio.

Il'EC, indica il primo oggetto da aggirare. Quando il cane avrà aggirato il primo oggetto e sta tornando dal CC l'EC indica il secondo oggetto. Una volta aggirato il secondo oggetto e il cane torna dal CC il EC indica il terzo oggetto da aggirare.

Se il cane non aggira il primo o il secondo oggetto il CC può chiedere all'EC, utilizzando la parola "prossimo", di indicargli il prossimo oggetto.

Schizzo

Traduzione: Schritte = partenza; Durchmesser = diametro



| | |
|-------------------------|------------|
| Segnali visivi | illimitato |
| Segnali acustici | illimitato |
| Limite di tempo | 1 minuto |

Valutazione girotondo

Compito

Il binomio parte al centro del cerchio. Il CC rimane nel cerchio di partenza e fa fare il girotondo attorno a tre dei sei oggetti. Il cane non può toccare gli oggetti. Le lattine e simili non devono cadere e il cane non deve toccare il telo con le zampe.

L'EC indica quale sarà il primo oggetto da aggirare. Quando il cane avrà aggirato il primo oggetto e dovrà tornare dal CC. Le scatole o simile non devono cadere, il cane non deve camminare sul telo. Il CC non può lasciare il cerchio.

l'EC, indica il primo oggetto da aggirare. Quando il cane avrà aggirato il primo oggetto e sta tornando dal CC l'EC indica il secondo oggetto. Una volta aggirato il secondo oggetto e il cane torna dal CC il EC indica il terzo oggetto da aggirare.

Se il cane non aggira il primo o il secondo oggetto il CC può chiedere all'EC, utilizzando la parola "prossimo", di indicargli il prossimo oggetto.

Ogni oggetto aggirato correttamente = 1 punto

Obiettivo

I tre oggetti, indicati dall'EC, devono essere aggirati correttamente dal cane.

Sbagliato

- Viene aggirato l'oggetto sbagliato
- L'oggetto non viene aggirato completamente
- Cane aggira contemporaneamente due oggetti
- Tocca un oggetto
- CC lascia il cerchio di partenza
- Cane non torna con minimo una zampa nel cerchio dal CC.

5 GUARDA – PRENDI

Descrizione del percorso

Una bandieretta segna la partenza. Ad una distanza di 5 passi si trova una ciottola. Ad ulteriori 15 passi va indicata una marcatura laterale (segatura o cono/bandieretta), dopo altri 5 passi va messa la bandieretta che segna l'arrivo.

Materiale

Aiutante: 2 bandierette
1 ciottola
1 cono, piccola bandieretta ecc. per la marcatura laterale

CC: Cibo o oggetto di riporto (massimo 12x12x10 cm o 20x6x6x cm)

Compito

Il CC fa aspettare il cane alla bandiera di partenza e si allontana. Mette del cibo oppure un oggetto nella ciottola e si reca alla bandieretta che segnala l'arrivo. Si volta e prende contatto visivo con il cane per tre secondi. Richiama il cane, che deve passare dalla ciottola, e lo fa fermare tra la ciottola e la marcatura laterale (seduto, terra, in piede...). Dopo ulteriori 3 secondi di contatto visivo, il cane viene mandato alla ciottola dove deve prendere l'oggetto (o mangiare il cibo) e di seguito tornare dal CC.

Schizzo

Traduzione: Abgang = partenza, Schritte = passi, Seitenmarkierung = marcatura laterale, Ziel = arrivo



| | |
|-------------------------|--|
| Segnali visivi | illimitato |
| Segnali acustici | illimitato |
| Limite di tempo | 1 minuto dalla partenza dalla marcatura fino al ritorno dal CC |

Valutazione guarda – prendi

Compito

Il CC fa aspettare il cane alla bandiera di partenza e si allontana. Mette del cibo oppure un oggetto nella ciottola e si reca alla bandieretta che segnala l'arrivo. Si volta e prende contatto visivo con il cane per tre secondi. Richiama il cane, che deve passare dalla ciottola, e lo fa fermare tra la ciottola e la marcatura laterale (seduto, terra, in piede...). Dopo ulteriori 3 secondi di contatto visivo, il cane viene mandato alla ciottola dove deve prendere l'oggetto (o mangiare il cibo) e di seguito tornare dal CC.

1. Aspettare, contatto visivo e richiamo

Obiettivo

Cane aspetta tranquillamente alla partenza, mentre il CC si allontana. Se il cane aspetta può cambiare la posizione (seduto, terra in piedi).

Cane mantiene il contatto visivo per tre secondi con il CC

Su richiamo del CC il cane torna e passa oltre la ciottola.

Sbagliato

- Cane non aspetta
- Cane non mantiene il contatto visivo per tre secondi
- Cane non torna, non passa oltre la ciottola
- Il cane va alla ciottola (non importa se prende qualcosa o no)

2. Fermarsi, contatto visivo

Obiettivo

Sul tragitto tra la ciottola e la marcatura laterale il CC fa fermare il cane (con o senza il gioco in bocca o il cibo in pancia – qui viene valutato unicamente il fermarsi).

Cane aspetta per tre secondi e mantiene il contatto visivo con il CC.

Sbagliato

- Cane non si ferma
- Cane si ferma prima della ciottola o dopo la marcatura laterale
- Cane non aspetta per tre secondi
- Cane non mantiene il contatto visivo per tre secondi

3. Far tornare il cane alla ciottola e tornare

Obiettivo

Su indicazione del CC, il cane torna alla ciottola dove deve prendere l'oggetto (o mangiare il cibo) e di seguito tornare dal CC (non viene penalizzato se lascia cadere il gioco).

Sbagliato

- Cane non torna alla ciottola (che magari è stata svuotata in precedenza)
- Cane parte prima del segnale del CC
- Cane non mangia / non porta l'oggetto
- Cane non lascia l'oggetto

Attribuzione dei punti

Vale per le tre parti dell'esercizio

3 punti - eccellente

- Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- Nessuna delle parti sono state eseguite senza errori
- CC continua ad influenzare il cane toccandolo
- Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- Cane lascia il percorso
- Cane sporca sul percorso
- 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 FARE PIROETTA SU UNA PEDANA

Descrizione del percorso

Una pedana bassa (paletta di legno) è posizionata per terra a ca. 7 passi dal punto di partenza. Ad un metro dalla pedana e segnata una linea di limite per il CC.

Materiale

Aiutante Segnalazione per il punto di partenza (cono, bandieretta, segatura o simile)
 Pedana (minimo 60x80 cm, massimo 80x100 cm. Superficie piatta (legno, tappeto o materiale sintetico antiscivolo. Per i cani piccoli tenere conto dell'altezza della pedana!

Compito

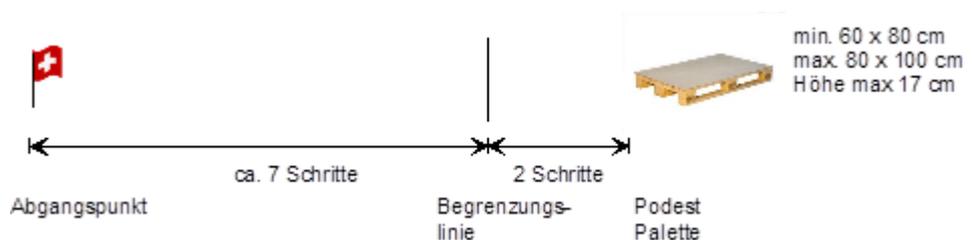
Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza (senza segnale acustico) e si reca alla linea di limite. Fa cenno al cane e gli indica di salire sulla pedana (con le 4 zampe). Sulla pedana il cane deve eseguire una piroetta a sinistra (360°), di seguito una piroetta a destra (360°) (la sequenza destra-sinistra, sinistra-destra è a scelta del CC).

Di seguito il CC fa aspettare il cane sulla pedana (senza segnale acustico), si reca al punto di partenza e fa cenno al cane di tornare da lui.

Il CC conduce il cane unicamente con segnali visivi, senza segnali acustici o contatti fisici. Anche per fa aspettare il cane o richiamarlo con un cenno non sono ammessi segnali acustici.

Schizzo

Traduzione: Abgangspunkt = punto di partenza, Schritte = passi, Begrenzungslinie = linea di limite, Podest = pedana, Höhe = altezza



Segnali visivi

illimitati

Segnali acustici

nessuno

Continuare il lavoro dopo errore

Se durante la 1° piroetta il cane scende dalla pedana, può essere ricondotto sulla pedana (unicamente con segnali visivi) ed eseguire la 2° piroetta.

Se il cane scende durante la 2° piroetta dalla pedana, può essere ricondotto sulla pedana (unicamente con segnali visivi), deve aspettare per essere richiamato con un cenno.

Limite di tempo

1 minuto

Valutazione piroetta sulla pedana

Compito

Il CC fa aspettare il cane al punto di partenza (senza segnale acustico) e si reca alla linea di limite. Fa cenno al cane e gli indica di salire sulla pedana (con le 4 zampe). Sulla pedana il cane deve eseguire una piroetta a sinistra (360°), di seguito una piroetta a destra (360°) (la sequenza destra-sinistra, sinistra-destra è a scelta del CC).

Di seguito il CC fa aspettare il cane sulla pedana (senza segnale acustico), si reca al punto di partenza e fa cenno al cane di tornare da lui.

Il CC conduce il cane unicamente con segnali visivi, senza segnali acustici o contatti fisici.

Anche per fa aspettare il cane o richiamarlo con un cenno non sono ammessi segnali acustici.

Valutazione

1. Aspettare, salire sulla pedana e far tornare il cane con un cenno

Obiettivo

All'inizio del lavoro il cane aspetta sul punto di partenza e sale sulla pedana – aspetta al termine del lavoro tranquillamente il segnale visivo del CC e torna dal CC sempre su segnale visivo.

Sbagliato

- Influenzare il cane con segnali acustici
- Non sale sulla pedana
- Cane non aspetta

2. Piroetta a destra (non importa la sequenza)

Obiettivo

Il cane esegue la piroetta una volta a destra 360° (senso orario), senza lasciare la pedana.

Sbagliato

- Influenzare il cane con segnali acustici
- Cane non esegue giro di 360°
- Cane scende dalla pedana (con una o più zampe da parte alla pedana)

3. Piroetta a sinistra (non importa la sequenza)

Obiettivo

Il cane esegue la piroetta una volta a sinistra 360° (senso antiorario), senza lasciare la pedana.

Sbagliato

- Influenzare il cane con segnali acustici
- Cane non esegue giro di 360°
- Cane scende dalla pedana (con una o più zampe da parte alla pedana)

Osservazione

Se il cane esegue due piroette nella stessa direzione, non è considerato come sbagliato, ma viene considerata solo come una direzione.

2 AGGIRARE UN COPERTONE D'AUTO CON LE ZAMPE ANTERIORI SUL COPERTONE

Descrizione del percorso

Un copertone d'auto è messo per terra.

Materiale

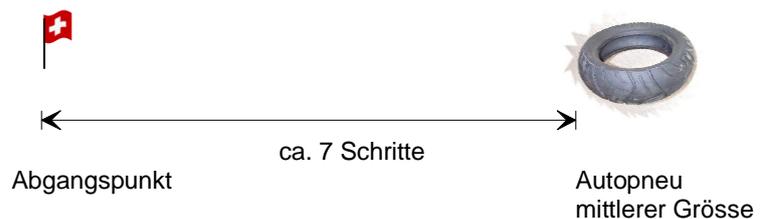
Aiutante: marcatura di partenza, copertone d'auto di media grandezza

Compito

Il CC conduce il cane dal punto di partenza al copertone d'auto. Il cane deve posizionarsi con le zampe anteriori sul copertone e lo aggira in direzione destra o sinistra il copertone, le zampe posteriori devono essere all'esterno del copertone per terra. Quando il cane ha aggirato completamente il copertone con le zampe anteriori e posteriori (360°) il CC lo conduce sul punto di partenza.

Schizzo

Traduzione: Abgangspunkt = punto di partenza, Schritte = passi, Autopneu mittlerer Grösse = copertone d'auto di media grandezza



Segnali visivi illimitati

Segnali acustici illimitati

Continuare il lavoro dopo errore Se il cane scende dal copertone prima di aver aggirato la metà (180°), può continuare la seconda metà (seconda 180°). La prima parte viene valutato come sbagliata. Se scende nella seconda metà dal copertone viene valutato unicamente la prima parte, se questa era senza errori.

Limite di tempo 1 minuto

Valutazione aggirare un copertone d'auto con le zampe anteriori sul copertone

Compito

Il CC conduce il cane dal punto di partenza al copertone d'auto. Il cane deve posizionarsi con le zampe anteriori sul copertone e lo aggira in direzione destra o sinistra il copertone, le zampe posteriori devono essere all'esterno del copertone per terra. Quando il cane ha aggirato completamente il copertone con le zampe anteriori e posteriori (360°) il CC lo conduce sul punto di partenza..

1. Andare verso il copertone e salirvi

Obiettivo

Cane si reca (senza guinzaglio) con il CC al copertone e vi sale con le zampe anteriori. Cane torna, al termine del lavoro con il CC al punto di partenza

Sbagliato

- Il CC tocca il cane
- Cane non sale con le zampe anteriore sul copertone
- Cane non torna con il CC al punto di partenza

2. Aggirare il copertone: prima metà

Obiettivo

Il cane aggira la prima parte del copertone (180°) a destra o a sinistra, sempre con le zampe anteriori sul copertone, quelle posteriori per terra. Il CC può mettersi e muoversi dove e come vuole, ma non può toccare il cane.

Sbagliato

- CC tocca il cane
- Cane scende dal copertone con le zampe anteriori (mette una o entrambe zampe a lato del copertone)

3. Aggirare il copertone: seconda metà

Obiettivo

Cane aggira le seconda metà del copertone (180°) a destra o sinistra, sempre con le zampe anteriori sul copertone, quelle posteriori per terra. Il CC può mettersi e muoversi dove e come vuole, ma non può toccare il cane.

Sbagliato

- CC tocca il cane
- Cane scende dal copertone con le zampe anteriori (mette una o entrambe zampe a lato del copertone)

3 SALTARE ATTRAVERSO UN CERCHIO HULA HOP ANDATA E RITORNO

Descrizione del percorso

A 7 passi dal punto di partenza va posato a terra un cerchio Hula Hop. Il CC prende in mano il cerchio e lo tiene con entrambe mani, verticale, davanti a se all'altezza del petto del cane. La posizione del CC = girato a 90° dal cane. Per stabilizzare il Hula Hop il CC lo può tenere tra le gambe (ginocchia).

Materiale

Aiutante: marcatura del punto di partenza (coni, bandierette, segatura o simile)
 Cerchio Hula Hop, diametro minimo 80 cm

Compito

Al punto di partenza il cane aspetta il segnale di partenza. Salta attraverso il cerchio, gira dietro al CC e salta nuovamente attraverso il cerchio. Ora il CC ferma il cane e gli indica che invertire la direzione per saltare (direzione invertita) nuovamente attraverso il cerchio, passa dietro al CC e salta nuovamente attraverso il cerchio. Il CC tiene per tutto il tempo il cerchio con entrambi mani e rimane sul posto, mentre il cane lavora. Il cerchio va tenuto all'altezza del petto del cane. Al termine del lavoro il cane torna dal CC.

Schizzo

Traduzione: Hulahoopreif = cerchio Hula Hop, Abgangspunkt = punto di partenza, Schritte = passi



Segnali visivi

illimitati, le mani rimangono sul cerchio

Segnali acustici

illimitati

Continuare il lavoro dopo errore

Se il cane salta solo una volta attraverso il cerchio e torna troppo presto, il CC deve dar seguito alla 3° parte del lavoro (salti in direzione B). Un secondo tentativo per lo stesso lavoro non è permesso

Limite di tempo

1 minuto fin dopo il 4° salto

Valutazione saltare attraverso un cerchio hula hop andata e ritorno

Compito

Al punto di partenza il cane aspetta il segnale di partenza. Salta attraverso il cerchio, gira dietro al CC e salta nuovamente attraverso il cerchio. Ora il CC ferma il cane e gli indica che invertire la direzione per saltare (direzione invertita) nuovamente attraverso il cerchio, passa dietro al CC e salta nuovamente attraverso il cerchio. Il CC tiene per tutto il tempo il cerchio con entrambi mani e rimane sul posto, mentre il cane lavora. Il cerchio va tenuto all'altezza del petto del cane. Al termine del lavoro il cane torna dal CC.

1. Aspettare fino al richiamo e tornare al CC al termine del lavoro

Obiettivo

Il cane aspetta al punto di partenza finché il CC si è messo in posizione con il cerchio. Al termine del lavoro il cane torna dal CC.

Sbagliato

- Cane non aspetta
- Cane non torna (né all'inizio né alla fine del lavoro)

2. Salti nella direzione A

Obiettivo

Cane salta attraverso il cerchio, gira dietro al CC e salta nuovamente il cerchio. Se il cane tocca il cerchio durante il salto non è considerato errore.

Sbagliato

- Il cerchio viene tenuto troppo basso
- Il cerchio non viene tenuto con entrambe mani
- Cane non salta due volte nella stessa direzione attraverso il cerchio
- Cane non passa dietro il CC
- CC si muove = lascia la posizione

3. Salti nella direzione B

Obiettivo

Cane si ferma (su segnale acustico o da solo) dopo il secondo salto, si gira e salta nell'altra direzione attraverso al cerchio, gira nuovamente dietro al CC e salta per la seconda volta attraverso il cerchio. Se il cane tocca il cerchio durante il salto non è considerato errore.

Sbagliato

- Cane non cambia direzione
- Il cerchio viene tenuto troppo basso
- Il cerchio non viene tenuto con entrambe mani
- Cane non salta due volte nella stessa direzione attraverso il cerchio
- Cane non passa dietro il CC
- CC si muove = lascia la posizione

4 FARE RETROMARCIA SALENDO SU UN CASSONE

Descrizione del percorso

Dal quadrato di partenza (2mx2m) viene formato una strada che è delimitata con dei nastri, lunga 5 passi, larga 1 m per arrivare al cassone. Nastri massimi fino a 10 cm sopra terra.

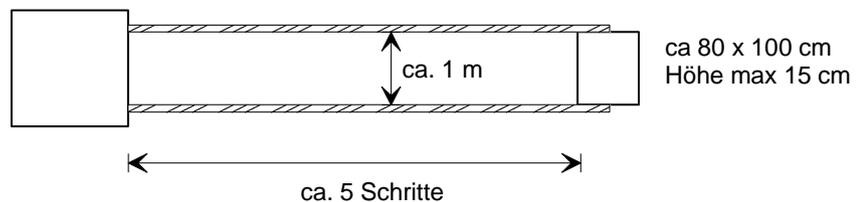
Materiale

- Aiutante:** Marcatura per la partenza (segatura o simile)
 Nastro per delimitare la strada e pali per fissare i nastri
 Cassone di ca. 80x100 cm, altezza massima 15 cm. Superficie piatta (legno, tappeto o materiale sintetico antiscivolo).
- CC:** collare (in aggiunta alla pettorina), dal quali il cane può sfilarsi senza dover essere aperto.

Compito

Il CC mette il cane nella posizione desiderata (frontale, ma anche laterale o leggermente spostato lateralmente). Il CC può accovacciarsi. Il CC fa aspettare il cane e lo trattiene con entrambi mani al collare. Il cane aspetta finché il CC, dopo un secondo, dà il segnale di sfilarsi retrocedendo dal collare (che è tenuto senza muoverlo) e sempre retrocedendo cammina senza fermarsi verso il cassone per poi salirvi. Lì aspetta per 3 secondi prima che il CC lo richiama nel quadrato di partenza. Arrivato dal CC il cane infila la testa (fino minimo all'altezza della fronte) nel collare che il CC tiene senza muoverlo. Di seguito il CC fa passare il collare sopra le orecchie del cane. Il cane può naturalmente anche infilarsi nel collare da solo.

Schizzo



| | | | |
|--------------------|----------------------------------|--|-------------------|
| | Abgangs- viereck 2 m x 2 m | Bänder zur seitlichen Begrenzung der Strasse max. bis 10 cm über Boden | Podest Palette |
| Traduzione: | quadrato di partenza | Nastri per la delimitazione della strada, massimo 10 cm sopra la terra | cassone podio |

Segnali visivi illimitato

Segnali acustici illimitato

Continuare il lavoro dopo errore se il cane non va verso il cassone o non vi sale il CC lo può richiamare in qualsiasi momento per farlo infilare nel collare.

Limite di tempo 1 minuto

Valutazione: fare retromarcia salendo su un cassone

Compito

Il CC mette il cane nella posizione desiderata (frontale, ma anche laterale o leggermente spostato lateralmente). Il CC può accovacciarsi. Il CC fa aspettare il cane e lo trattiene con entrambi mani al collare. Il cane aspetta finché il CC, dopo un secondo, dà il segnale di sfilarsi retrocedendo dal collare (che è tenuto senza muoverlo) e sempre retrocedendo cammina senza fermarsi verso il cassone per poi salirvi. Lì aspetta per 3 secondi prima che il CC lo richiama nel quadrato di partenza. Arrivato dal CC il cane infila la testa (fino minimo all'altezza della fronte) nel collare che il CC tiene senza muoverlo. Di seguito il CC fa passare il collare sopra le orecchie del cane. Il cane può naturalmente anche infilarsi nel collare da solo.

1. Posizionare il cane nella posizione desiderata, sfilare la testa dal collare e infilarla nel collare.

Obiettivo

Il cane assume la posizione desiderata, aspetta e sfila, su indicazione del CC retrocedendo la testa dal collare (che è tenuto senza muoverlo). Il cane torna su richiamo dal CC e infila la testa, minimo fino all'altezza della fronte, nel collare che viene tenuto tranquillamente.

Sbagliato

- Cane non assume la posizione desiderata
- CC tocca il cane per farlo assumere la posizione desiderata
- Cane retrocede al contatto con il CC quando questo tocca il collare (evitare)
- Cane non aspetta il segnale acustico per sfilare la testa dal collare
- Cane non si sfila dal collare / CC toglie il collare al cane
- Cane non torna
- Cane non infila la testa fino all'altezza della fronte / CC mette il collare al cane

2. retrocedere

Obiettivo

Cane cammina all'indietro rimanendo all'interno della "strada" fino al cassone (è permesso correggere il cane, senza deduzione di punti, richiamandolo fino prima del quadrato di partenza).

Sbagliato

- Cane oltrepassa il nastro di delimitazione con una zampa (toccare e/o camminarvi sopra non è considerazione come errore)
- Cane si volta e va al cassone camminando in avanti
- Cane non raggiunge il cassone

3. Salire retrocedendo sul cassone

Obiettivo

Cane sale sul cassone retrocedendo e aspetta per 3 secondi in qualsiasi posizione

Sbagliato

- Cane non sale retrocedendo sul cassone
- Cane non aspetta per 3 secondi con le quattro zampe sul cassone

5 3 ESERCIZI A STILE LIBERO SCELTI INDIPENDENTEMENTE

Materiale

CC: il CC deve portare il materiale necessario

Compito

Il conduttore con il cane mostrano tre esercizi di libera scelta, che il cane ama eseguire. Questo può essere “fare il coniglietto”, inchino abbassando l'avancorpo, strisciare, camminare sulle gambe posteriori, portare in bocca qualcosa di particolare o riportarlo, saltare nelle braccia del CC,...., Non ci sono limiti alla fantasia del CC 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 capovolga.

Il CC descrive all'EC gli esercizi che intende eseguire. Segnali visivi e acustici sono ammessi, toccare il cane è vietato (tranne che il contatto fisico sia previsto dagli esercizi, come saltare nelle braccia del CC).

Il cane non può essere travestito. Esercizi che vengono richiesti nel regolamento, ma che non vengono richiesti il giorno del concorso, non sono ammessi quali esercizi a stile libero.

| | |
|-------------------------|------------|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | illimitati |
| Limite di tempo | 1 minuto |

Non sono ammessi come esercizi “stile libero” in questo livello:

- Un singolo dare la zampa
- Rotolarsi
- Piroetta (roteare il corpo intorno a sé stesso)
- Abbaiare (come nei concorsi CTUS)
- Cane fa il morto (Päng)

Valutazione degli esercizi a stile libero scelti indipendentemente

Ogni esercizio annunciato ed eseguito è considerato come compito parziale e viene valutato singolarmente.

Attribuzione dei punti

Vale per le tre parti dell'esercizio

Principio

Tutto quello che non è escluso (vedi sopra) è permesso.

Alla fantasia del CC e del C non sono messi limiti.

Ricorda: in caso di dubbio a favore del binomio

3 punti - eccellente

- Tutte le tre parti sono state eseguite senza errori

2 punti – molto buono

- Due parti sono state eseguite senza errori

1 punto – buono

- Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

- Nessuna delle parti è stata eseguita senza errori
- CC continua a influenzare il cane toccandolo
- Cane morde parte degli oggetti sul percorso
- Cane lascia il percorso
- Cane sporca sul percorso
- 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 IL MAZZO DI CHIAVE

Descrizione del percorso

Con l'utilizzo di nastri di plastica, viene segnato per terra un quadrato delle dimensioni di 12 x 12 passi. L'erba non dovrebbe essere tagliata troppo corta, in modo da poter nascondere bene un mazzo di chiavi.

Marcatura circa 7 passi all'esterno del quadrato.

Materiale

Aiutante: nastri di plastica, 4 pali o simile dove possono, negli angoli, fissare e tirare i nastri. Altezza da terra del nastro circa 10 cm.
Segatura o simile.

CC: Mazzo di chiavi

Dimensioni del mazzo di chiavi:
4-6 chiavi attaccate a un portachiavi, delle dimensioni massime di 12x6x3cm,
non sono ammessi colori sgargianti.

Esempio mazzo di chiavi:



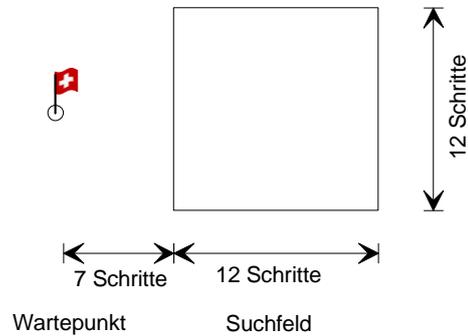
Compito

Il CC con il cane, è posizionato sulla marcatura a 7 passi dal quadrato marcato e consegna il mazzo di chiavi all' EC. Di seguito il CC e il cane si voltano con la schiena verso il quadrato, sempre a 7 passi dal quadrato, in modo che l'EC possa nascondere il mazzo lontano dalla loro vista. L'EC deve cercare un posto per nascondere il mazzo che non sia troppo visibile. Se il cane dovesse osservare l'EC nascondere il mazzo, questo fa finta di nascondere il mazzo in vari posti. Di seguito si reca dal CC che toglie il guinzaglio al cane e lo manda in direzione del quadrato per cercare il mazzo di chiavi. Il cane deve segnalare il mazzo e restare sul posto oppure riportarlo. Il sistema di segnalazione è a discrezione del CC. Se il cane riporta, deve portare il mazzo al CC. Se il cane segnala, il CC annuncia il ritrovamento all'EC e si reca dal cane che rimane vicino al mazzo di chiavi fino all'arrivo del CC. Questo raccoglie il mazzo e mette il cane al guinzaglio.

Il cane non può allontanarsi dal quadrato per più di 5 metri.

Schizzo

Traduzione: Wartepunkt = punto d'attesa, Schritte = passi, Suchfeld = campo di ricerca



- | | |
|-------------------------|--|
| Segnali visivi | illimitati |
| Segnali acustici | illimitati |
| Limite di tempo | 1 minuto (il cronometrando inizia nel momento in cui il cane lascia la marcatura e termina al momento che il CC tiene il mazzo di chiavi tra le mani). |

Valutazione perso il mazzo di chiave

Compito

Il CC con il cane, è posizionato sulla marcatura a 7 passi dal quadrato marcato e consegna il mazzo di chiavi all' EC. Di seguito il CC e il cane si voltano con la schiena verso il quadrato, sempre a 7 passi dal quadrato, in modo che l'EC possa nascondere il mazzo lontano dalla loro vista. L'EC deve cercare un posto per nascondere il mazzo che non sia troppo visibile. Se il cane dovesse osservare l'EC nascondere il mazzo, questo fa finta di nascondere il mazzo in vari posti. Di seguito si reca dal CC che toglie il guinzaglio al cane e lo manda in direzione del quadrato per cercare il mazzo di chiavi. Il cane deve segnalare il mazzo e restare sul posto oppure riportarlo. Il sistema di segnalazione è a discrezione del CC. Se il cane riporta, deve portare il mazzo al CC. Se il cane segnala, il CC annuncia il ritrovamento all'EC e si reca dal cane che rimane vicino al mazzo di chiavi fino all'arrivo del CC. Questo raccoglie il mazzo e mette il cane al guinzaglio.

Il cane non può allontanarsi dal quadrato per più di 5 metri.

Valutazione

1. Ricerca

Obiettivo

Il cane cerca durante tutto il tempo, finché ha trovato il mazzo di chiavi oppure il tempo è scaduto. (Attenzione: ci sono diversi modi di ricerca a dipendenza della razza e individuo! Non viene valutato il sistema di ricerca – lentamente o veloce, naso alto o basso).

Sbagliato

- Cane rimane dal CC
- Cane rimane – senza aver trovato – fermo in piedi, seduto o sdraiato per più di ca. 10 secondi.
- Cane guarda il CC, EC, altre persone, cani o oggetti per più di circa 10 secondi.
- Cane scava, si rotola, cerca topi....fa con evidenza tutt'altro che cercare, per più di circa 10 secondi
- Cane lascia la zona di ricerca (si allontana oltre 5 metri dal campo di ricerca)

2. Trovare l'oggetto

Obiettivo

Cane trova il mazzo di chiavi, in modo che lo nota anche l'EC. (cane deve solo trovare, non segnalare o riportare per ottenere questo punto!).

Sbagliato

- Cane non trova il mazzo di chiavi

3. Segnalare / riportare

Obiettivo

Il cane porta (se lascia cadere non ci sono penalizzazioni) al CC oppure lo segnala abbaiando, aggirando, fermo in piedi, sdraiato, seduto, toccando (anche in alternanza) finché il CC è arrivato dal cane.

Sbagliato

- Cane non riporta correttamente dal CC o non lo segnala correttamente:
- Riportare:
 - Cane riporta solo per un tratto, lascia per terra il mazzo di chiavi e non può essere motivato a riportarlo entro il tempo limite dal CC.
 - Cane riporta il mazzo di chiavi, ma non lo lascia.
- Segnalare
Cane segnala, ma si allontana prima che il CC lo raggiunge (CC può invitare il cane a rimanere sul posto oppure a tornare sul posto di ritrovamento).

2 Mucchio

Descrizione del percorso

Per terra viene marcato un quadrato di 2 x 2 m (con segatura o simile). A 15 passi dal quadrato, sono ammucchiati 8 oggetti dietro una linea della lunghezza di 2 m.

Materiale

Aiutante: 8 oggetti da gioco (che non lasciano odore di cibo, che non fanno rumori, oggetti per gioco di qualsiasi genere), segatura o simile per marcature.

CC: 1 oggetto di ricerca personale (senza cibo).

Dimensioni degli oggetti dell'aiutante e oggetto di ricerca del CC
Massimo 12x12x10 cm oppure 20x6x6 cm.

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato marcato e lascia aspettare il cane. Il CC si allontana per 15 passi dove è posizionato un mucchio fatto di oggetti estranei. Il CC appoggia il suo oggetto a lato del mucchio e torna dal cane nel quadrato. L'EC posiziona gli oggetti estranei sopra l'oggetto personale, in modo da coprire completamente l'oggetto personale del CC.

Il cane deve trovare il suo oggetto e tornare con l'oggetto in bocca dal CC che non può lasciare il quadrato. Il sistema di riporto è libero.

Schizzo

Traduzione: Abgangsviereck = quadrato di partenza, Schritte = passi, Spielzeuge = oggetti (giocattoli)



Segnali visivi illimitati (CC non può influenzare il cane nella scelta dell'oggetto)

Segnali acustici illimitati (CC non può influenzare il cane nella scelta dell'oggetto)

Limite di tempo 1 minuto dall'invio del cane verso il mucchio

Valutazione mucchio

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato marcato e lascia aspettare il cane. Il CC si allontana per 15 passi dove è posizionato un mucchio fatto di oggetti estranei. Il CC appoggia il suo oggetto a lato del mucchio e torna dal cane nel quadrato. L'EC posiziona gli oggetti estranei sopra l'oggetto personale, in modo da coprire completamente l'oggetto personale del CC.

Il cane deve trovare il suo oggetto e tornare con l'oggetto in bocca dal CC che non può lasciare il quadrato. Il sistema di riporto è libero.

Valutazione

1. Aspettare e andare verso il mucchio

Obiettivo

Cane aspetta nel quadrato il ritorno del CC

Cane va verso il mucchio e torna nel quadrato dal CC.

Sbagliato

- Cane lascia il quadrato prima del segnale del CC
- Cane non va verso il mucchio

2. Cercare

Obiettivo

Cane cerca nel mucchio il suo oggetto

Sbagliato

- Cane è vicino al mucchio, ma non cerca
- Cane prende un oggetto non suo
- Cane prende più di un oggetto, non importa quali
- CC influenza il cane per aiutarlo a trovare il suo oggetto (No! Lascia! Cambia! ecc)

3. Riporto (qui viene valutato, come il cane riporta, non quello che riporta!)

Obiettivo

Cane prende l'oggetto, per il quale si è deciso e lo porta dal CC nel quadrato (lasciar cadere non viene penalizzato). Se il cane prende più oggetti in bocca è sufficiente che riporta almeno un oggetto nel quadrato.

Sbagliato

- Cane non porta l'oggetto dal CC nel quadrato
- Cane porta l'oggetto, ma non lo lascia
- Cane non riporta nessun oggetto

3 CERCARE DUE OGGETTI PERSONALI

Descrizione del percorso

Per terra è segnato con della segatura o simile, un quadrato delle dimensioni di 2x2 m. A 30 passi da questo quadrato, si trovano 4 nascondigli per gli oggetti personali, ad esempio cespuglio, albero, fascio di erba, tubi o simili.

Materiale

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

CC: 2 oggetti di ricerca personali
 Dimensioni degli oggetti: massimo 12x12x10 cm oppure 20x6x6 cm.

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato marcato e consegna gli oggetti personali all'EC che si allontana a vista a 30 passi dal CC e cane. Di lì passa da un nascondiglio all'altro chinandosi per far finta di piazzare l'oggetto. Dietro i nascondigli da lui scelti appoggia un oggetto per volta.

Dopodiché torna per via diretta da CC e cane. Il cane deve cercare e riportare gli oggetti personali al CC che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarli chiaramente (abbaiando, stando fermo in piedi, seduto o sdraiato). Il modo di riportare o segnalare è a discrezione del CC. Se il cane segnala l'oggetto, il CC si reca dal cane e torna con il cane e l'oggetto nel quadrato marcato e rimanda il cane a cercare il secondo oggetto. Il lavoro termina quando il cane ha riportato il secondo oggetto nel quadrato, se il cane segnala il lavoro termina quando il CC è arrivato dal cane.

Schizzo

Traduzione:

Abgangsviereck = quadrato di partenza

Schritte = passo

Verstecke = nascondigli



Segnali visivi illimitati **Segnali acustici** illimitati

Seconda partenza No. Se il cane torna prima del termine del compito e senza oggetto/segnalazione nel quadrato, una seconda partenza non è permessa.

Limite di tempo 1 minuto, dalla partenza del cane dal quadrato. Se il cane segnale il tempo va fermato nel momento in cui il CC è arrivato dal cane alla seconda segnalazione.

Valutazione cercare due oggetti personali

Compito

Il CC si posiziona con il cane nel quadrato marcato e consegna gli oggetti personali all'EC che si allontana a vista a 30 passi dal CC e cane. Di lì passa da un nascondiglio all'altro chinandosi per far finta di piazzare l'oggetto. Dietro i nascondigli da lui scelti appoggia un oggetto per volta.

Dopodiché torna per via diretta da CC e cane. Il cane deve cercare e riportare gli oggetti personali al CC che è rimasto nel quadrato, oppure segnalarli chiaramente (abbaiando, stando fermo in piedi, seduto o sdraiato). Il modo di riportare o segnalare è a discrezione del CC. Se il cane segnala l'oggetto, il CC si reca dal cane e torna con il cane e l'oggetto nel quadrato marcato e rimanda il cane a cercare il secondo oggetto. Il lavoro termina quando il cane ha riportato il secondo oggetto nel quadrato, se il cane segnala il lavoro termina quando il CC è arrivato dal cane.

Valutazione

1. Cercare

Obiettivo

Il cane cerca durante tutto il tempo in modo intenso.

(Attenzione: ci sono diversi modi di ricerca a dipendenza della razza e individuo! Non viene valutato il sistema di ricerca – lentamente o veloce, naso alto o basso).

Sbagliato

- Cane non si allontana
- Cane si ferma per più di 10 secondi (in piedi, sdraiato o seduto) senza aver trovato un oggetto.
- Cane guarda il CC, EC, altre persone, cani o oggetti per più di circa 10 secondi.
- Cane scava, si rottola, cerca topi fa con evidenza qualcos'altro che cercare per più di circa 10 secondi

2. Trovare e riportare/segnalare il primo oggetto (la sequenza non è importante)

Obiettivo

Cane trova l'oggetto e lo riporta al CC che è rimasto nel quadrato (lasciar cadere non viene penalizzato) oppure lo segnala (abbaiando, in piedi, seduto, sdraiato, toccandolo. Anche alternando) finché il CC è arrivato dal cane.

Sbagliato

- Cane non trova
- Cane non riporta l'oggetto nel quadrato o non segnala correttamente
- Cane riporta l'oggetto, ma non lo lascia.

3. Trovare e riportare/segnalare il secondo oggetto (sequenza non è importante)

- Criteri uguali al primo oggetto

4 CERCARE CIBO IN BICCHIERI

Descrizione del percorso

Con della segatura o simile, viene marcata una linea della lunghezza di 2 m. A 10 passi di distanza si trovano, ben fissati nel terreno, dei paletti per il recinto di pecore. A questi paletti, all'altezza della testa del cane, sono appesi 5 bicchieri identici (a dipendenza del cane, il bicchiere deve esser appeso più alto o più basso, il cane deve poter annusare il bicchiere da sotto). La distanza tra i paletti è di 2 passi. Ogni paletto è munito di un numero.

Ogni bicchiere ha sul fondo 5 fori di circa 3 mm di diametro.

Materiale

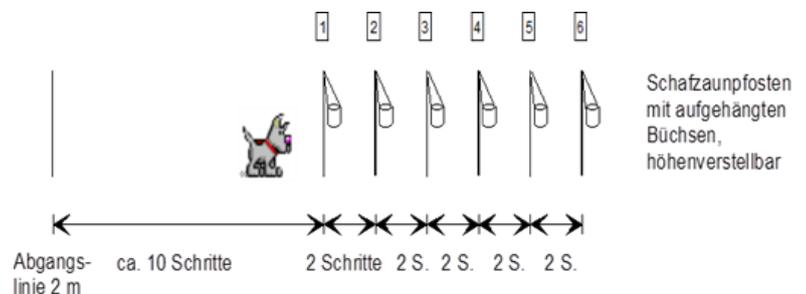
Aiutante: 6 bicchieri idonei con coperchio (es. 1000gr Yoghurt della Migros, 750gr Yoghurt della COOP) bocconcini gustosi secchi, sassolini, 5 paletti per il recinto per pecore, cartelli di numerazione 1-6.
 Segatura o simile

Compito

Il CC si posiziona con il cane dietro la linea marcata. Su segnale dell'EC il CC e il cane (libero o al guinzaglio) passano a lato dei bicchieri. Il cane deve segnalare i bicchieri contenenti bocconcini. Il modo di segnalazione è libero. Il CC deve annunciare immediatamente: "segnalazione sì o no". Il lavoro termina al terzo annuncio. Si può passare solo una volta dai bicchieri.

Schizzo

Traduzione:
 Abgangslinie = linea di partenza
 Schritte = passi
 Schafzaunpfosten mit aufgehängten Büchsen, höhenverstellbar =
 Paletti recinto pecore con
 Bicchieri attaccati e l'altezza modificabile



Segnali visivi illimitati

Segnali acustici illimitati

Limite di tempo 1 minuto, dalla partenza alla terza segnalazione.

Valutazione cercare cibo in bicchieri

Il CC si posiziona con il cane dietro la linea marcata. Su segnale dell'EC il CC e il cane (libero o al guinzaglio) passano a lato dei bicchieri. Il cane deve segnalare i bicchieri contenenti bocconcini. Il modo di segnalazione è libero. Il CC deve annunciare immediatamente: "segnalazione sì o no". Il lavoro termina al terzo annuncio. Si può passare solo una volta dai bicchieri.

1. Annuncio della segnalazione

Obiettivo

Cane segnala il primo bicchiere con cibo in maniera che CC e EC lo possano capire. CC è in grado di annunciare in quale bicchiere si trova il cibo.

Sbagliato

- Segnalazione errata, cioè segnala un bicchiere nel quale si trovano sassolini

2. Annuncio della segnalazione

Obiettivo

Cane segnala il secondo bicchiere con cibo in maniera che CC e EC lo possano capire. CC è in grado di annunciare in quale bicchiere si trova il cibo.

Sbagliato

- Segnalazione errata, cioè segnala un bicchiere nel quale si trovano sassolini

3. Annuncio della segnalazione

Obiettivo

Cane segnala il terzo bicchiere con cibo in maniera che CC e EC lo possano capire. CC è in grado di annunciare in quale bicchiere si trova il cibo.

Sbagliato

- Segnalazione errata, cioè segnala un bicchiere nel quale si trovano sassolini

Attenzione

CC: può essere annunciato solo 3 volte un ritrovamento. Dopo il 3°annuncio, oppure dopo aver passato tutti i bicchieri, il lavoro è terminato. I bicchieri possono essere fatti passare una sola volta.

Aiutante: Il cibo deve sempre trovarsi negli STESSI bicchieri. Questi sono marcati all'interno, sia sul bicchiere che sul lato inferiore del coperchio. Devono essere utilizzati unicamente BOCCONCINI SECCHI. Dopo il percorso il cibo è da togliere dai bicchieri. (Considerato che i bicchieri possono prendere l'odore del cibo, quelli per i bocconcini e quelli per i sassolini sono da tenere separati.)

Dopo ogni passaggio di cane, i bicchieri devono essere cambiati di posizione, onde evitare che il CC seguente possa copiare. Il EC deve annotare la posizione dei bicchieri con cibo ogni volta di nuovo.

I numeri non possono essere marcati sui contenitori, bensì per terra o sul paletto.

5 CALZE (DEVE ESSERE PER FORZA L'ULTIMO LAVORO DI FIUTO!)

Descrizione del percorso

Cinque cartelli recanti numeri sono posizionati uno dietro l'altro per terra. Distanza tra i cartellini: 2 passi.

Per terra, a 10 passi dal primo cartello va marcato con segatura o simile, una linea della lunghezza di 2 m.

Materiale

Aiutante:

- materiale per la marcatura, cartelli di numerazione 1-5
- 4 calze identiche della misura minima 40, di cotone non troppo leggero o lana, oppure quadrati di tessuto* (vedi sotto), inoltre per ogni CC è necessaria una calza uguale. Le calze possono avere piccoli buchi. In caso di pioggia calze supplementari neutre a sufficienza.

La calza viene consegnata al CC prima dell'inizio del primo lavoro di fiuto, il quale deve mettere la calza in una tasca per farle assumere l'odore del CC. Ogni CC riceve una calza nuova, cioè non utilizzata.

La stessa procedura può essere fatta utilizzando dei quadrati di tessuto delle dimensioni di 30x30 cm. Il tessuto può essere di spugna, lenzuola di flanella, tessuto pesante di lino o jeans.

Se vengono usati quadrati di tessuto, possono essere confezionati dall'organizzatore. I bordi non devono essere cuciti. Tutti i quadrati devono essere fatti degli stessi tessuti e non distinguibili a occhio nudo dal CC. Attenzione: Jeans, togliere eventuali decorazioni di metallo.

Possono essere utilizzate o le calze oppure i quadrati di tessuto.

Compito

Il CC si posiziona con il cane dietro la linea marcata. Su indicazione dell'aiutante il CC consegna all'EC la calza che ha tenuta in tasca. L'EC tiene in mano la calza del CC e nell'altra le calze neutre. La calza del CC non può venire in contatto con le calze neutre, per evitare la contaminazione di odore. Ora il CC volta la schiena al percorso e aspetta con il cane al guinzaglio dietro la linea marcata, in modo che non possa vedere come l'EC posiziona le calze. L'EC posiziona ora le 4 calze e la calza del CC separatamente vicino ai cartelli di numerazione. L'EC si annota la posizione della calza del CC e torna da questo.

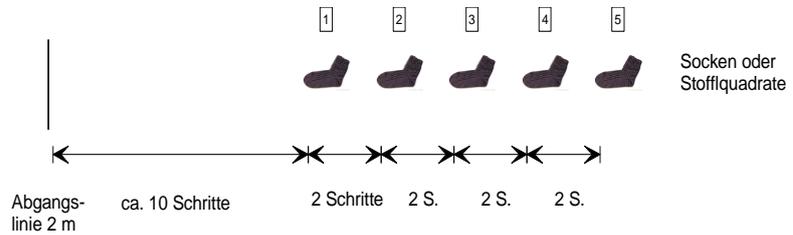
Su segnale dell'EC il CC con il cane (libero o al guinzaglio) cammina a lato delle calze. Il cane deve segnalare la calza del CC. Il modo di segnalazione è libero. È permesso anche riportare la calza (lasciar cadere la calza non viene penalizzato). L'importante che segnali/riporti la calza giusta. Il lavoro termina con il riporto/segnalazione della calza. È permesso un solo passaggio vicino alle calze.

Se non vengono utilizzate calze, la stessa procedura può essere fatta utilizzando i quadrati di tessuto.

Schizzo

Traduzione:

Abgangslinie = linea di partenza
 Schritte= passi
 Socken = calze
 Stoffquadrate = quadrati di tessuto



Segnali visivi illimitati

Segnali acustici illimitati

Limite di tempo 1 minuto, dalla partenza alla segnalazione.

Attenzione:

CC: è permesso un unico tentativo. Tentare di indovinare non è permesso. Dopo la segnalazione oppure dopo aver passato tutte le calze, il lavoro termina. Un secondo passaggio non è permesso.

Valutazione calze

Compito

Il CC si posiziona con il cane dietro la linea marcata. Su indicazione dell'aiutante il CC consegna all'EC la calza che ha tenuta in tasca. L'EC tiene in mano la calza del CC e nell'altra le calze neutre. La calza del CC non può venire in contatto con le calze neutre, per evitare la contaminazione di odore. Ora il CC volta la schiena al percorso e aspetta con il cane al guinzaglio dietro la linea marcata, in modo che non possa vedere come l'EC posiziona le calze. L'EC posiziona ora le 4 calze e la calza del CC separatamente vicino ai cartelli di numerazione. L'EC si annota la posizione della calza del CC e torna da questo.

Su segnale dell'EC il CC con il cane (libero o al guinzaglio) cammina a lato delle calze. Il cane deve segnalare la calza del CC. Il modo di segnalazione è libero. È permesso anche riportare la calza (lasciar cadere la calza non viene penalizzato). L'importante che segnali/riporti la calza giusta. Il lavoro termina con il riporto/segnalazione della calza. È permesso un solo passaggio vicino alle calze.

Se non vengono utilizzate calze, la stessa procedura può essere fatta utilizzando i quadrati di tessuto

Valutazione

1. Cercare

Obiettivo

Cane segnala, chiaro per il EC, la calza. (Il cane non deve toccare la calza con il naso, cani sentono odori a distanza!)

Cane non deve far passare tutte le calze, se segnala/riporta subito.

Sbagliato

- Cane non sente l'odore della calza giusta.

2. Trovare

Obiettivo

Cane reagisce, visibile per il EC, alla calza giusta

Sbagliato

- Cane non reagisce visibile per il EC, alla calza giusta
- CC influenza il cane per trovare la calza giusta.

3. Segnalare / riportare

Obiettivo

Cane segnala chiaramente la calza del CC (abbaia, si immobilizza, sdraiato, seduto, in piedi, toccare, scodinzolando (anche alternando) oppure riporta la calza giusta al CC (lasciar cadere non viene penalizzato).

Sbagliato

- Cane non segnala / riporta la calza del CC
- Cane riporta la calza del CC, ma non la lascia
- Cane riporta / segnala una calza neutra
- CC ignora la segnalazione del cane e lo invita a continuare nella ricerca (dopo la segnalazione da parte del cane, anche della calza sbagliata, il lavoro è terminato).

Attribuzione dei punti

Vale per le tre parti dell'esercizio

3 punti - eccellente

- Tutte le tre parti sono state eseguite senza errore

2 punti – molto buono

- Due parti sono state eseguite senza errore

1 punto – buono

- Una parte eseguita senza errori

0 punti – insufficiente

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