



# REGOLAMENTO OBEDIENCE FIDASC 01/01/2025

## SCOPO

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

## REGOLE PARTICOLARI

- 1) FIDASC – Settore Obedience riconosce le carriere svolte in altri Enti per cui se un binomio ha i titoli per accedere in una classe, ottenuti in gare di altri Enti che usano il regolamento in vigore per FIDASC nell'anno corrente, può farlo.
- 2) Gli steward di gara possono gareggiare ma deve essere previsto un secondo steward per la categoria nella quale essi concorrono; in tal caso, il Direttore di Gara è tenuto a montare il campo, decidere l'ordine degli esercizi e le condotte ed è vietato farlo fare agli steward iscritti alla competizione.
- 3) I Direttori di Gara sono autorizzati a giudicare i propri congiunti qualora regolarmente iscritti alle competizioni da loro giudicate.
- 4) Un tecnico di Obedience FIDASC legato ad una ASD con regolare contratto di collaborazione, non può giudicare una gara presso il centro nel quale presta la propria attività. Eccezioni possono essere concesse dal Responsabile Nazionale.
- 5) All'interno del campo di gara possono sostare solo i tecnici di gara, nessun'altra figura (ed esempio un fotografo) deve essere ammessa se non col favore del singolo concorrente.

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

Si dovrà creare il binomio, a cura del responsabile della associazione o società sportiva per la quale si compete, nel portale del sito <http://www.sportdata.org> e iscriversi tramite sportdata.

## MODALITA' DI ASSEGNAZIONE DELLE GARE

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

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

- 1) Richiesta al responsabile regionale
- 2) Inoltro al responsabile regionale da parte dell'ASD del modulo per la richiesta gare di Obedience compilato in ogni sua parte con il quale si impegna a rispettare i Regolamenti generali FIDASC e in particolare quelli dell'Obedience FIDASC e dichiara di avere un campo regolamentare e tutte le attrezzature necessarie. Gare mancanti di dati essenziali, come Direttore di Gara o Steward, o fuori termine non potranno essere approvate

## ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

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

- 1) disporre di un terreno cintato di almeno 30m x 20m (un terreno di 40m x 25m è preferibile); la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore. Il Direttore di Gara decide se la dimensione del campo è da ritenersi valida;
- 2) disporre nei pressi di punto ristoro e servizi igienici;
- 3) designare un Direttore di Gara e uno Steward abilitati da FIDASC;
- 4) nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento della gara;
  - a. un assistente che trascriva i giudizi formulati dal Direttore di Gara;
  - b. uno steward di gara.
- 5) Uno Steward non potrà concorrere nella classe nella quale presta la sua opera. Uno Steward è autorizzato a svolgere la sua opera anche nelle classi nelle quali compete un membro della famiglia;



- 6) predisporre una segreteria funzionante per trascrivere i risultati sui fogli di giudizio tenendo conto dei punteggi attribuiti ai vari esercizi e stilare la classifica;
  - 7) disporre delle attrezzature e materiali necessari agli esercizi come più in basso meglio specificato;
  - 8) programmare affinché un Direttore di Gara non sia impegnato per più di 7 ore in una giornata, considerando la seguente tabella di durata media dei giudizi. In caso di superamento del limite di 7 ore, l'organizzazione dovrà aggiungere un Direttore di Gara e uno Steward o fare la gara in due giorni.
- Un cane di classe Predebuttanti o Debuttanti si giudica in 8 minuti
  - Un cane di Classe 1 si giudica in 15 minuti
  - Un cane di classe Predue 2 o 3 si giudica in 20 minuti

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

### CAMPIONATI REGIONALI DI OBEDIENCE FIDASC

Nei campionati regionali vengono assegnati i titoli di campioni regionali:

- Classe 3
- Classe 2
- **Classe Predue**
- Classe 1
- Classe Debuttanti
- Classe Predebuttanti

### CAMPIONATO ITALIANO DI OBEDIENCE FIDASC

Durante la finale FIDASC, solitamente nel mese di dicembre, viene organizzato il Campionato Italiano di Obedience FIDASC, durante il quale vengono assegnati i seguenti titoli:

- Classe 3: Campione Italiano Classe 3 Obedience FIDASC
- Classe 2: Promessa Italiano Obedience FIDASC
- **Classe Predue: Promessa Italiano Classe Predue Obedience FIDASC**
- Classe 1: Promessa Italiano Classe 1 Obedience FIDASC
- Debuttanti: Promessa Debuttante Italiano Obedience FIDASC
- Predebuttanti: Promessa Predebuttante Italiano Obedience FIDASC

Al Campionato Italiano possono partecipare tutti i Binomi tesserati FIDASC che abbiano partecipato ad almeno due gare FIDASC, in qualsiasi classe, nel periodo di riferimento, ottenendo una qualifica (Eccellente, Molto Buono, Buono) oppure ottenendo un podio (primo, secondo o terzo) con qualifica (Eccellente, Molto Buono, Buono) in una gara FIDASC in qualsiasi regione.

Il binomio qualificato dovrà, in occasione della finale del Campionato Italiano, gareggiare nella classe più alta raggiunta. È possibile gareggiare in una classe più alta di quella nella quale sono state conseguite le qualifiche solo se il binomio ha già gareggiato in detta classe con qualifica almeno una volta durante il campionato FIDASC per l'anno in questione.

### CLASSI DI LAVORO

Sono previste **sei** classi:

- a) Classe Predebuttanti: non è obbligatoria e vi sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 10 mesi di età. **Possono permanere in tale classe per tutto il campionato in corso** oppure fino al raggiungimento di cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe
- b) Classe Debuttanti: non è obbligatoria e vi sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 12 mesi di età. **Possono permanere in tale classe per tutto il campionato in corso** oppure fino al raggiungimento di cinque qualifiche



di "Eccellente" in questa classe

- c) Classe 1: sono ammessi tutti i soggetti che abbiano compiuto i 12 mesi di età. Possono permanere in tale classe per tutto il campionato in corso oppure fino al raggiungimento di cinque qualifiche di "Eccellente" in questa classe
- d) Classe Predue: non è una classe obbligatoria e vi sono ammessi tutti i soggetti che non abbiano conseguito qualifica in classe 2, che abbiano compiuto 12 mesi di età e che abbiano conseguito almeno una qualifica di "eccellente" in classe 1. Possono permanere in tale classe per tutta la carriera del binomio
- e) Classe 2: sono ammessi i soggetti che abbiano compiuto i 12 mesi di età e conseguito almeno una qualifica di "Eccellente" in classe 1 o in Predue. Possono permanere in tale classe per tutta la carriera del binomio
- f) Classe 3: sono ammessi i soggetti che abbiano compiuto i 15 mesi di età ed abbiano conseguito almeno una qualifica di "Eccellente" in classe 2

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

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

Un binomio che abbia raggiunto detti limiti può comunque iscriversi al Campionato Nazionale nella classe nella quale ha concorso nell'anno di riferimento e nella quale ha già ottenuto le cinque qualifiche di Eccellente.

L'eccellente preso alle finali vale come firma per passare di classe.

## CONDIZIONI GENERALI DI AMMISSIONE ALLE GARE

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

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

- 1) Possono partecipare alle prove di Obedience:
  - cani di tutte le razze e meticci, di età superiore a 10 mesi per la classe Predebuttanti, 12 mesi per le classi Debuttanti, 1, Predue e 2 e 15 mesi per la classe 3
  - cani castrati o sterilizzati possono competere nelle prove di Obedience
  - femmine in calore potranno partecipare, ma saranno giudicate dopo tutti gli altri cani e dovranno essere tenute fuori dal terreno di gara finché tutti gli altri binomi non avranno concluso la gara.
- 2) Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive e o contagiose, con tenia, scabbia o altri vermi, aggressivi, ferite o con zoppie, visibilmente in stato di gravidanza o di allattamento. Cani che portano cerotti, bende o fasce non possono partecipare.
- 3) Se necessario il Direttore di Gara controllerà i cani fuori del ring prima dell'inizio della competizione.
- 4) Cani aggressivi non sono ammessi sul luogo della competizione. Il Direttore di Gara squalificherà il cane che attacca o cerca di attaccare una persona o un altro cane. A discrezione del Direttore di Gara e in rapporto alla gravità del fatto, l'incidente potrà essere segnalato al Responsabile Nazionale.
- 5) Tutti i cani partecipanti devono essere in regola con le vaccinazioni previste per la zona in cui si svolge la gara.
- 6) È richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto.
- 7) Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane o cane altrui da parte di un conduttore sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri provvedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.
- 8) Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste dalle norme stabilite da FIDASC.

## GIUDIZI

Tutti i giudizi sono inappellabili. I binomi verranno valutati dal momento del loro ingresso sul terreno di prova al momento in cui lo lasceranno. Valutazioni e risultati saranno compilati sulle alleghe schede di giudizio che saranno consegnate al conduttore tranne alle finali o in "gare speciali".



## OBBLIGHI DEL CONDUTTORE E ACCESSORI DEL CANE

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

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

È proibito punire il cane.

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

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

Il conduttore dovrà avere il cane sul lato sinistro durante gli esercizi. Tra gli esercizi il cane dovrà essere sotto controllo e nelle vicinanze (a destra o a sinistra del conduttore).

Se c'è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso di tenere il cane sul lato destro durante o tra gli esercizi. Il concorrente o il team leader di questo binomio, tuttavia, deve discutere l'accomodamento con il Direttore di Gara prima dell'inizio della competizione.

Qualunque accomodamento eccezionale dovrà essere giustificato e non dovrà essere tale da causare disturbo agli altri cani e concorrenti. Per esempio, se un concorrente è su una sedia a rotelle, negli esercizi di gruppo sarà posto all'estremità della linea in modo da non passare accanto a nessun altro cane.

## ALTRE REGOLE

Negli esercizi di gruppo (Esercizio 1) della classe 1 e 2, il numero minimo di cani in un gruppo è 3 e il massimo è 6. In una competizione in cui il numero di cani non è divisibile per 3, il Direttore di Gara può prevedere due gruppi di 7 cani. **In classe Predue il numero massimo consigliato di cani è di 3. Dovessero essere 4 o 5 i concorrenti totali, il Direttore di Gara può fare un solo gruppo.**

In classe 3 il numero minimo di cani negli esercizi di gruppo (Esercizi 1 e 2) è 3 e il massimo 4, con l'eccezione di soli 5 cani in classe 3.

Il Direttore di Gara ha il diritto di decidere per le classi 1, 2, Predue e 3 in quale ordine dovranno essere svolti gli esercizi durante la competizione e in che modo gli esercizi sono raggruppati. L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti. Per la classe Predebuttanti e Debuttanti, gli esercizi si effettueranno in base all'ordine definito nella classe.

## ATTREZZATURA

È responsabilità del comitato organizzatore disporre della seguente attrezzatura (così come delle regole e istruzioni) sul luogo della competizione.

### Barriere:

- **Due salti aperti** larghi approssimativamente 1 m e regolabili in altezza da circa 10 cm a 60 cm ad intervalli di 10 cm. I montanti laterali saranno alti circa 1 metro. I salti saranno costruiti in modo da essere aperti, cioè c'è solo una plancia di circa 3-5 cm o una barra rotonda di circa 3-5 cm di diametro all'altezza richiesta e una barra di connessione dei supporti alla base. Ci devono essere supporti solo per la barra e i supporti saranno posti in modo tale che il cane possa far cadere la barra indipendentemente dalla direzione dalla quale salta. I supporti saranno leggermente concavi (a forma di cucchiaio) in modo che il vento non faccia cadere la barra. Il salto non deve avere ali laterali. I salti non devono essere necessariamente uguali.

### Riporti:

Sono necessari per lo svolgimento delle gare i seguenti oggetti che l'organizzazione deve mettere a disposizione dei conduttori:

- Tre set (piccolo - medio - grande) di riportelli legno.
  - per la classe 3 ogni serie include tre riportelli della medesima dimensione (dello stesso tipo e colore)



- per la classe Predue e 2 sono necessari solo due riportelli della medesima dimensione (stesso tipo e colore)
- per la classe 1 dovrà essere disponibile un riportello di ogni dimensione.

Ogni serie differisce in dimensioni e peso per essere adatta a cani di taglia piccola, media e grande. Il peso del riportello più grande non sarà più di circa 450 g. Tuttavia il conduttore può scegliere la taglia che preferisce. Il Direttore di Gara deve controllare che i riportelli ottemperino ai requisiti. I riporti dovranno essere interamente in legno e la parte centrale non dovrà essere ricoperta e non dovrà avere scritte. **Ogni marchio sui laterali deve essere presente su entrambe i lati e su tutti i riportelli del set.**

È possibile per il conduttore utilizzare i propri riportelli (interamente in legno) in tutte le classi, salvo diversa indicazione da parte del responsabile nazionale per particolari esigenze di carattere sanitario o organizzativo.

I riportelli devono essere uguali tra loro per peso, misura e colore.

- Oggetti in legno di circa 2 cm x 2 cm x 10 cm per gli esercizi di discriminazione olfattiva nelle classi Predue, 2 e 3. L'organizzazione fornisce sempre gli oggetti per la discriminazione olfattiva che dovranno essere "vergini" e non precedentemente utilizzati (nuovi)  
**In classe Predue il numero dei legnetti è 10 volte il numero dei cani partecipanti.**  
In classe 2 il numero di oggetti è 6 volte il numero di cani partecipanti.  
In classe 3 il numero di oggetti è 8 volte il numero di cani partecipanti.

#### **Coni e marcatori:**

- Diversi coni alti circa 40 – 50 cm o un barile.

Per l'esercizio numero 2 della classe Debuttanti e per gli esercizi 1.8, 2.9, P2.9 e 3.8 sono necessari diversi coni (da 3 a 6) alti circa 40-50 cm. o un barile di pari altezza e del diametro di circa **50 – 70 cm**. L'area coperta dai coni o dal barile non dovrà essere inferiore a 0,4 – 0,6 m<sup>2</sup>. Lo spazio occupato dai coni (altezza x profondità) dei coni dovrà essere di **60-80 cm x 60-80 cm**.

I coni di un gruppo di esercizi (Deb.2 -1.8 - 2.9 – P2.9 - 3.8) dovranno essere tutti uguali. Potranno essere tutti dello stesso colore o di colori differenti. Nella disposizione dei coni dovrà essere mantenuto lo stesso ordine di colori per tutti i cani nella medesima classe.

Nelle gare internazionali e di campionato dovranno sempre essere utilizzati i coni.

*Vedasi la descrizione nel capitolo VII Appendice 4.1.*

- Un numero sufficiente di marcatori, piccoli coni e coppette dovranno essere disponibili per indicare, ove necessario, i punti di inizio e fine degli esercizi e i punti di fermata, svolta etc...

I marcatori e i coni dovranno essere adatti allo scopo. Nello scegliere la dimensione, il colore e la visibilità, dovrà essere considerata la loro funzione. Per esempio, se sono necessari per il cane, per conduttore, per il Direttore di Gara o per lo steward. Ad esempio, i coni che indicano gli angoli del box dovranno essere di circa 15 cm e facilmente visibili. Alcuni coni, coppette, adesivi, che indicano le distanze o i punti dove dovrà essere dato un comando dovranno essere poco appariscenti per il cane.

#### **Altro materiale che dovrà essere disponibile:**

- cartelli nei quali siano mostrati i punti attribuiti.
- cartelli sui quali sono scritte le posizioni del controllo a distanza oppure disegni o un pannello elettrico.
- gesso, nastro o mezzi equivalenti che possono essere usati per segnare, ad es. i quadrati e i cerchi.



## QUALIFICHE

### Classe Predebuttanti

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

### Classe Debuttanti

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

### Classi 1 - Predue - 2 - 3

Eccellente	1° categoria	80%	256 – 320 punti
Molto buono	2° categoria	70%	224 - meno di 256 punti
Buono	3° categoria	60%	152 - meno di 224 punti

Qualora due o più cani terminino gli esercizi con lo stesso punteggio nella stesura della classifica finale si terrà conto della somma dei punti dei seguenti esercizi:

- 2 (condotta) e 4 (richiamo) per la classe Predebuttanti
- 2 (invio a un gruppo di coni/barile e ritorno), 3 (condotta senza guinzaglio) e 4 (richiamo) per la classe Debuttanti
- 1.2 (condotta), 1.4 (richiamo), 1.5 (invio in avanti) e 1.9 (impressione generale) per la Classe 1
- **P 2.2 (condotta), P 2.4 (richiamo), P 2.5 (invio in avanti) e P 2.10 (impressione generale) per la Classe Pre2** 2.2 (condotta), 2.4 (richiamo), 2.5 (invio in avanti) e 2.10 (impressione generale) per la Classe 2
- 3.3 (condotta), 3.5 (richiamo) 3 3.6 (invio in avanti) per la Classe 3

Se la somma dà gli stessi risultati, questi tre esercizi saranno ripetuti ma il risultato non determinerà il maggior punteggio per il binomio nella competizione ma solo la classifica.

## ESERCIZI E COEFFICIENTI

Pre- Debuttanti	Esercizio	Coeff.	Punti
1.	Sociabilità	1	10
2.	Condotta con guinzaglio	2	20
3.	Seduto fermo	1	10
4.	Richiamo semplice	2	20
5.	Richiamo con salto di una barriera	1	10
6.	Posizioni a distanza	1	10
7.	Terra 30 s. Conduttore in vista (cane da solo)	1	10
8.	Impressione generale	1	10
		10	100



Debuttanti	Esercizio	Coeff.	Punti
1.	Sociabilità	1	10
2.	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno	1	10
3.	Condotta senza guinzaglio	2	20
4.	Richiamo semplice	1	10
5.	Terra durante la marcia	2	20
6.	Tenuta di un oggetto	2	20
7.	Richiamo con salto di una barriera	1	10
8.	Posizioni a distanza	2	20
9.	Terra 1 min. conduttore in vista (cane da solo)	2	20
10.	Impressione generale	1	10
		15	150

Classe 1	Esercizio	Coeff.	Punti
1.	Seduto in gruppo per 1 minuto, conduttori in vista	3	30
2.	Condotta	4	40
3.	Fermata a scelta durante la marcia	3	30
4.	Richiamo	4	40
5.	Invio in avanti in un quadrato	4	40
6.	Controllo a distanza	4	40
7.	Salto di una barriera e riporto	4	40
8.	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno	4	40
9.	Impressione generale	2	20
		32	320

Classe PREDUE	Esercizio	Coeff.	Punti
1.	Terra in gruppo conduttori fuori vista	3	30
2.	Condotta	3	30
3.	Fermo in piedi / seduto / terra durante la marcia (due posizioni)	3	30
4.	Richiamo con fermata	3	30
5.	Invio in avanti con terra e richiamo	4	40
6.	Riporto direttivo	3	30
7.	Discriminazione olfattiva e riporto	3	30
8.	Controllo a distanza	4	40
9.	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, in piedi / terra e salto	3	30
10.	Impressione generale	3	30



	Σ	<b>32</b>	<b>320</b>
--	---	-----------	------------

<b>Classe 2</b>	<b>Esercizio</b>	<b>Coeff.</b>	<b>Punti</b>
1.	Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista	<b>3</b>	<b>30</b>
2.	Condotta	<b>4</b>	<b>40</b>
3.	Fermo in piedi / seduto / terra durante la marcia (due posizioni)	<b>3</b>	<b>30</b>
4.	Richiamo con fermo in piedi	<b>3</b>	<b>30</b>
5.	Invio in avanti con terra e richiamo	<b>4</b>	<b>40</b>
6.	Riporto direttivo	<b>3</b>	<b>30</b>
7.	Discriminazione olfattiva e riporto	<b>3</b>	<b>30</b>
8.	Controllo a distanza	<b>4</b>	<b>40</b>
9.	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, in piedi / terra e salto	<b>3</b>	<b>30</b>
10.	Impressione generale	<b>2</b>	<b>20</b>
		<b>32</b>	<b>320</b>

<b>Classe 3</b>	<b>Esercizio</b>	<b>Coeff.</b>	<b>Punti</b>
1.	Seduto in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista	<b>2</b>	<b>20</b>
2.	Terra in gruppo per 1 minuto, e richiamo	<b>2</b>	<b>20</b>
3.	Condotta	<b>4</b>	<b>40</b>
4.	Fermo in piedi, seduto e terra durante la marcia	<b>3</b>	<b>30</b>
5.	Richiamo con fermo in piedi / seduto / terra	<b>3</b>	<b>30</b>
6.	Invio a distanza con direzioni, terra e richiamo	<b>4</b>	<b>40</b>
7.	Riporto direttivo	<b>3</b>	<b>30</b>
8.	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, posizioni, riporto esalto di una barriera	<b>4</b>	<b>40</b>
9.	Discriminazione olfattiva e riporto	<b>3</b>	<b>30</b>
10.	Controllo a distanza	<b>4</b>	<b>40</b>
		<b>32</b>	<b>320</b>



## REGOLE GENERALI DI GIUDIZIO

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

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

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

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

Qualora il Direttore di Gara si accorga di aver fatto un errore potrà provvedere alla sostituzione del voto autonomamente entro il termine della competizione. Terminata la competizione dovrà confrontarsi con il Referente Nazionale Obedience FIDASC

### Punti attribuiti

Il Direttore di Gara attribuirà i punti seguendo le indicazioni descritte negli esercizi. Le prestazioni in Obedience sono valutate con i seguenti punti:

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

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

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

### Uso del cartellino giallo e rosso

Possono essere utilizzati cartellini gialli e rossi.

- Il cartellino giallo indica un'ammonizione. Il Direttore di Gara può dare un'ammonizione sulla base delle azioni del conduttore o del cane.  
Se il Direttore di Gara mostra il cartellino giallo saranno sottratti 10 punti dal punteggio finale. Se il Direttore di Gara mostra il cartellino giallo due volte si ha la squalifica.
- Il cartellino rosso indica la squalifica.

## REGOLE GENERALI PER GIUDICARE ED EFFETTUARE TUTTI GLI ESERCIZI

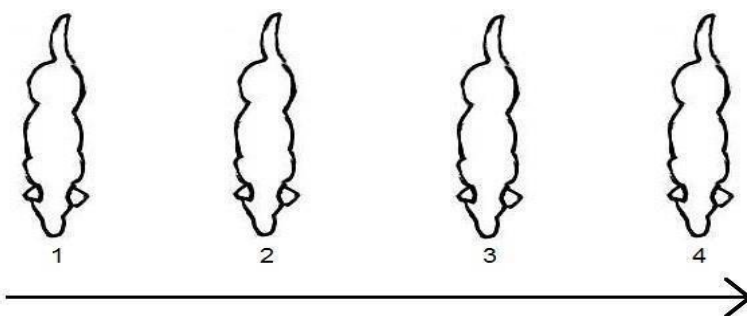
Queste linee guida sono seguite in tutti gli esercizi se non altrimenti specificato nella descrizione degli esercizi.

### Effettuare gli esercizi

1. Tutti i cani possono essere controllati prima di entrare nel ring ed il Direttore di Gara è autorizzato atoccare/manipolare i cani.
2. Il Direttore di Gara può scegliere in quale ordine devono essere effettuati gli esercizi (eccetto per la classe Predebuttanti e Debuttanti). L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti.  
Il conduttore è autorizzato a saltare uno o più esercizi.  
Il conduttore deve informare lo steward e il Direttore di Gara in anticipo su quali esercizi intende saltare, possibilmente prima dell'inizio della competizione e, in ogni caso, prima di assumere la posizione di inizio esercizio.  
In classe 1 e Pre2, comunicandolo con largo anticipo, può essere evitato l'esercizio di gruppo (1.1 – P2.1) ed in questo caso il punteggio per questo esercizio sarà pari a zero. Nelle classi 2 e 3 è obbligatorio partecipare all'esercizio di gruppo (2.1, 3.1 e 3.2) per poter prendere parte alla competizione.
3. Gli esercizi iniziano e terminano con il cane al piede. La posizione al piede è definita come la posizione "seduto" sul lato sinistro del conduttore.
4. Il conduttore cammina a passo normale in tutti gli esercizi meno che in condotta e nelle posizioni in marcia della classe 3. La condotta può anche includere il passo lento e di corsa a seconda delle classi.



5. Tutti gli esercizi iniziano quando lo steward ha posizionato il conduttore e il cane al punto di partenza, il cane è seduto in posizione di partenza e lo steward ha annunciato "inizia l'esercizio" o "comincia l'esercizio". Gli esercizi di gruppo iniziano quando i conduttori sono allineati con i cani seduti in posizione base e lo steward annuncia "inizia l'esercizio" o "comincia l'esercizio".
6. Il conduttore dovrebbe mettere il suo cane al piede al punto di partenza ed essere pronto ad iniziare l'esercizio in un tempo molto breve. In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 la tolleranza può essere un po' maggiore che nelle classi 2 e 3, nelle quali i conduttori dovrebbero essere preparati ad avere i loro cani al piede ed iniziare l'esercizio in un tempo molto breve dopo aver raggiunto il punto di partenza.
7. Tutti gli esercizi si concludono quando lo Steward ha annunciato "esercizio finito" o "grazie".
8. In tutti gli esercizi, se non diversamente specificato, lo steward dà al conduttore, in tutte le fasi dell'esercizio, il permesso di impartire i comandi al cane, anche se non è scritto sistematicamente in tutti gli esercizi.
9. Sta al conduttore decidere se dare o no un secondo comando e quando darlo.
10. I comandi dello steward descritti in queste regole sono solo esempi. È importante che i comandi siano chiari e comprensibili ai conduttori e al Direttore di Gara. Un tono di voce troppo alto è, comunque, sconsigliato.
11. Non è permesso indicare al cane luoghi o direzioni prima o durante l'esercizio (oltre a quelli relativi all'esecuzione dell'esercizio, se sono ammessi). Tali azioni portano a fallire l'esercizio.
12. In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 il conduttore può entrare in campo con il cane al guinzaglio. Durante l'intera prestazione il conduttore deve tenere il guinzaglio invisibile al cane. In nessuna classe, il conduttore è autorizzato a rimettere il guinzaglio al cane tra un esercizio e l'altro. Può mettere il guinzaglio al cane alla fine quando lascia il campo. Il cane deve indossare un collare negli esercizi di gruppo. È demandato alla scelta del conduttore se il cane debba indossare il collare anche durante il resto degli esercizi. In aggiunta, può essere indossato un collare antiparassitario.
13. In classe PreDue, 2 e 3 il conduttore deve lasciare il guinzaglio fuori dal campo o al tavolo dello steward. Questo vale per tutti gli esercizi. Il cane deve indossare un collare negli esercizi di gruppo. È raccomandato che il cane indossi il collare anche durante il resto degli esercizi. In aggiunta, può essere indossato un collare antiparassitario.
14. Il cane dovrà essere vicino al conduttore tra un esercizio e l'altro. Non è necessario che il cane sia al piede e sotto comando, ma dovrà essere a lato del conduttore e sotto controllo (a destra o a sinistra). Se per qualche ragione c'è un ritardo muovendosi da un esercizio al successivo, è permesso mettere il cane a terra, ma non dovrà essere richiamato da questa posizione per continuare con gli esercizi. Il conduttore deve avvicinarsi al cane e dovranno spostarsi insieme al punto di partenza dell'esercizio successivo.
15. Il conduttore dovrà muoversi normalmente utilizzando percorsi in linea retta. Movimenti indefiniti o ambigui, gestualità esagerata, segnali o linguaggio corporeo e movimenti non naturali delle estremità sono penalizzati. Svolte e dietrofront dovrebbero essere a 90° e 180° e dopo il dietrofront il conduttore dovrà ritornare approssimativamente sul suo percorso originale.
16. Negli esercizi nei quali si supera il cane, la distanza tra cane e conduttore dovrebbe essere circa 0,5 m. Il conduttore può superare il cane da entrambi i lati se non altrimenti specificato nell'esercizio.
17. Le direzioni destra e sinistra (ad es. nel riporto diretto) sono definite con riferimento al punto di vista del conduttore, cioè il conduttore fa riferimento al suo lato destro o sinistro quando dirige il cane al punto di partenza. Negli esercizi di gruppo, tuttavia, la direzione è da sinistra a destra di fronte ai cani allineati.  
1=sinistra ...4=destra.



18. Il conduttore non può toccare il cane o accarezzarlo o dare altre forme d'incoraggiamento durante gli esercizi. Un tale comportamento non farà superare l'esercizio. Un leggero incoraggiamento è permesso dopo che l'esercizio è stato completato.
19. Bocconcini o oggetti per il gioco, come palline o altri giochi, non sono ammessi in campo, né durante né tra gli esercizi. Se il Direttore di Gara osserva che un concorrente ha o usa bocconcini o giochi in campo, il concorrente



sarà squalificato.

- 20.** Negli esercizi di direzione il conduttore non può mostrare la direzione o toccare il cane al punto di partenza. Questo farà fallire l'esercizio.  
Un "target mano" è comunque consentito al punto di partenza, prima dell'inizio dell'esercizio. Deve essere veloce, non deve dare l'impressione di mostrare la direzione e deve essere il cane a toccare il palmo della mano del conduttore col muso, non il conduttore che tocca il cane.
- 21.** In caso di eccessivo incoraggiamento, chiedere al cane di eseguire degli esercizi (tricks) giocare con il cane o scherzare, saltare in braccio al conduttore, fare lo slalom tra le gambe del conduttore, ecc., il Direttore di Gara ammonirà il concorrente e
- nelle classi 1 e 2 il Direttore di Gara annoterà questo comportamento nell'impressione generale
  - in classe 3 il Direttore di Gara mostrerà il cartellino giallo
  - in tutte le classi un secondo incidente squalificherà il cane.
- 22.** Il Direttore di Gara ha il diritto di interrompere un esercizio se il cane mostra un'evidente incapacità o nessun'aspirazione per eseguirlo. Tale esercizio non è superato.
- 23.** Il Direttore di Gara ha il diritto di impedire al cane di prendere parte ancora alla competizione se non è in buone condizioni o se causa disturbo abbaiando o uggiolando continuamente.
- 24.** Abbaiare o uggiolare durante un esercizio ha influenza anche sui punti ricevuti.
- 25.** In caso di abbaio o uggiolio sia durante che tra gli esercizi, il Direttore di Gara può dare un primo ammonimento e:
- nelle classi 1, P2 e 2 annoterà questo comportamento nell'impressione generale
  - in classe 3 mostrerà il cartellino giallo.
- Se il comportamento continua il Direttore di Gara squalificherà il cane.
- 26.** L'altezza dei salti non dovrebbe essere più che circa l'altezza del cane al garrese e perciò l'altezza delle barriere sarà alzata o abbassata di conseguenza. In tutte le classi, esclusa la classe 3, l'altezza massima è di 50 cm, in classe 3 è di 60 cm.

### Condotta

- 27.** A parte nella classe Predebuttanti, la condotta in tutte le classi si effettua senza guinzaglio. Nella classe Predebuttanti la condotta si effettua al guinzaglio.
- 28.** Il cane senza guinzaglio deve seguire volentieri il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla all'altezza del ginocchio sinistro del conduttore e seguendo il conduttore su una linea parallela. La distanza tra il cane e il conduttore deve essere percepibile. La distanza dipende in una certa misura dalla taglia del cane. Il cane non deve appoggiarsi al conduttore, toccare il conduttore o in alcun modo intralciarlo o viceversa. Questi sono errori gravi.  
A seconda delle classi, la condotta è verificata in due o tre velocità/andature: normale, lento e veloce. La condotta, a seconda delle classi, include svolte a destra e a sinistra, dietrofront e fermate, così come i passi in tutte le direzioni. Le condotte sono dettagliate nella descrizione degli esercizi in ogni classe.  
Il conduttore deve camminare normalmente e mostrare una distinzione chiara tra le andature richieste per l'esercizio (normale, lento e passo veloce). Il conduttore deve muovere le braccia e i piedi in modo naturale durante gli esercizi e non deve supportare la condotta con il linguaggio del corpo, ad esempio con le mani e i piedi.  
Il cane deve muoversi in modo naturale. Può guardare il conduttore e mantenere il contatto visivo. Questo comportamento è preferibile ma non deve comunque portare a una posizione innaturale della testa o del corpo o a un angolo innaturale tra la testa e la linea dorsale, come ad esempio un angolo minore di 90 gradi.  
Nel valutare la posizione naturale del collo e della linea dorsale, dovrà essere presa in considerazione anche la razza del cane.
- 29.** Nell'esercizio della condotta il conduttore può scegliere di fare il dietrofront (180°) a sinistra o a destra. Il "dietrofront tedesco" è ugualmente accettabile (il cane può girare molto stretto intorno al conduttore sul lato destro). Quando fa un dietrofront il conduttore deve ritornare all'incirca lungo la stessa linea dell'andata.
- 30.** Le svolte a sinistra e a destra durante la condotta devono essere angoli retti (90°). Il conduttore non deve girare la testa, non deve ruotare le spalle o usare il linguaggio corporeo o dare segnali con i piedi.
- 31.** Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia velocità e quando si eseguono i passi in differenti direzioni e nelle svolte e dietrofront da fermi.
- 32.** Quando il conduttore si ferma, il cane deve assumere la posizione al piede immediatamente e senza comando.
- 33.** La camminata all'indietro, per le distanze maggiori nelle classi P2, 2 e 3, dovrà iniziare dalla posizione al piede (uno stop) e finire nella posizione al piede.  
Si noti che anche in classe 3, esercizio 4 (posizioni), l'esercizio deve iniziare dalla posizione al piede e deve



terminare con la posizione al piede.

### **Comandi e segnali con le mani**

34. Le parole di comando usate in queste direttive sono raccomandazioni. Altre parole sufficientemente corte sono accettabili come comandi.
35. Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza e il comando "Resta" è ammesso negli esercizi in cui il conduttore lascia il cane o si gira intorno al cane. Negli esercizi di posizione, comunque, è consentito solo il comando di posizione, non due comandi.
36. I comandi sono comandi verbali. I comandi verbali devono essere usati in tutti gli esercizi e devono essere chiari. Il Direttore di Gara deve avere la possibilità di udire chiaramente i comandi dati al cane. Utilizzare un tono di voce troppo alto, tuttavia, non è gradito e può provocare una perdita di punti.  
In qualche caso segnali con le mani possono essere usati insieme al comando verbale, ma il segnale gestuale dovrà essere dato simultaneamente ad un comando verbale. Se un segnale gestuale è permesso sarà indicato nell'esercizio (vedasi anche punto 40). Quando si usano segnali con le mani, questi devono essere brevi e non superare il comando verbale e non includere altro linguaggio corporeo.  
Si possono usare una o due mani negli esercizi di richiamo con fermata e nelle posizioni a distanza. È permesso l'uso di una mano sola quando si direziona il cane.
37. Nella definizione di linguaggio corporeo rientra il movimento del corpo (non necessariamente fare dei passi), ruotare il corpo, girare la testa o scrollare le spalle, così come dare segnali con i piedi e le mani. Questo riduce il punteggio a seconda della gravità e della situazione.  
Il conduttore può ruotare velocemente la testa nella direzione dove il cane dovrà essere inviato, così come può rapidamente volgere lo sguardo alle spalle quando chiama il cane, come ad esempio nel box. Inoltre un piccolo e breve cenno del capo può essere usato quando il cane viene inviato sul riportello centrale nel riporto diretto della classe 3.
38. Fare passi mentre si impartiscono i comandi (nelle situazioni nelle quali il conduttore dovrebbe stare fermo) fa fallire l'esercizio.
39. Segnali con le mani non sono mai ammessi se il cane è a fianco del conduttore nella posizione al piede. Questo causerà una forte riduzione dei punti, con riduzione di 2-4 punti dipendente da intensità, situazione e durata. Se c'è anche linguaggio corporeo la riduzione è anche più severa. Nelle classi Predebuttanti e Debbuttanti questi segnali saranno considerati solo come doppi comandi.
40. Negli esercizi dove si dirige il cane o dove è necessario ridirigerlo, segnali con le mani sono ammessi simultaneamente al comando vocale quando il cane è a distanza. Tali esercizi o parti di esercizi sono: correre intorno ai coni, dirigere il cane dentro un cerchio e dentro il box e dirigere a riportare il riportello corretto. La riduzione di punti per un simultaneo segnale con le mani non si dovrà applicare, eccetto per i comandi extra o comandi per ridirigere.

### **Esercizi di richiamo e riporto**

41. Il nome del cane può essere combinato al comando in tutti gli esercizi di richiamo / tutte le situazioni di richiamo. Il nome e il comando devono essere legati insieme strettamente in modo che nome e comando non diano l'impressione di due comandi separati. È ammesso anche usare solo il nome del cane.
42. Negli esercizi di richiamo e riporto, il cane può venire direttamente nella posizione al piede o sedersi prima di fronte al conduttore. Se si siede di fronte al conduttore il cane deve, su comando (dopo l'autorizzazione dello steward), assumere rapidamente la sua posizione al piede, passando moltovicino al conduttore. Questo vale anche per il salto della barriera.
43. Negli esercizi di richiamo e riporto, il Direttore di Gara non ha bisogno di sapere se il cane doveva prendere la posizione al piede direttamente o dopo essersi seduto di fronte. Se l'esercizio è effettuato elegantemente si può attribuire il punteggio pieno indipendentemente da quel che ci si aspettava. Questo si applica anche nel richiamo dell'esercizio 3.4.
44. Se un riportello è lanciato in maniera non intenzionale in un posto insoddisfacente (rimbalza fuori dal campo o in un posto dove non può essere raggiunto, ad una distanza troppo corta), dovrà essere rilanciato. Questo può anche essere una scelta del conduttore. Lo steward raccoglie il riportello e lo porge al conduttore. Un secondo lancio tuttavia comporta una riduzione di 2 punti. Se il secondo lancio non ha successo l'esercizio è fallito.
45. Non è permesso lasciare che il cane prenda il riportello prima degli esercizi. Se questo accade, non si possono attribuire più di 5 punti in classe 1, PreDue e in classe 2 & 3 l'esercizio è fallito.
46. Il conduttore può scegliere la dimensione del riportello con cui lavorare. In tutte le classi può utilizzare i riporti messi a disposizione dall'organizzazione o eventualmente utilizzare i propri. In questo caso il Direttore di Gara verificherà che i riportelli personali dei concorrenti siano adatti.



## Giudicare gli esercizi

### Introduzione ai principi basilari di giudizio degli esercizi

Un principio base del giudizio è che la valutazione diminuisce quando si verificano errori. Alcuni errori causano la perdita di 1 punto, alcuni di 2 punti e altri di 3 punti, ecc. La perdita di punti dipende dall'errore. Applichiamo anche il principio che per lo stesso errore abbiamo la stessa perdita di punti in tutti gli esercizi e in tutte le classi. Perciò la perdita di punti per un errore non dipende nella maggior parte dei casi dalla classe o dall'esercizio.

Essenziale in questo principio è che la riduzione è conseguenza dell'errore.

L'errore può essere:

- il cane (o il conduttore) fa qualcosa di sbagliato
- il cane (o il conduttore) non fa qualcosa pur avendo ricevuto un comando
- il cane agisce di sua iniziativa

Un errore è anche mancanza di disponibilità, essere riluttante, ecc.

In alcuni casi può servire un comando aggiuntivo. Ad esempio il cane non obbedisce al comando dimettersi a terra in partenza ed è necessario un secondo comando. L'errore è non essere andato a terra.

In alcuni casi, NON è necessario un secondo comando, ad esempio il cane si è fermato in piedi/a terra nel punto giusto ma lo ha fatto senza comando.

La perdita di punti dovrebbe essere la stessa indipendentemente dalla necessità di dare o meno un secondo comando.

In generale, se il cane non ha obbedito al primo comando

- la riduzione per un secondo /extra comando in classe Pre2, 2 e 3 è di due punti
- la riduzione in classe 1 è di 1 punto in aggiunta
- ci sono situazioni in cui la riduzione per un comando extra può essere 1-2 punti. Queste sono specifiche per qualche esercizio e sono indicate negli esercizi.

Note: In Classe 1, riguardo al doppio comando, ci sono alcune eccezioni, come non obbedire al richiamo, in cui la perdita è di 2 punti per il secondo comando, e il controllo a distanza nel quale non rispettare un cambio di posizione per la prima volta comporta la perdita di 2 punti. Vedi descrizione più dettagliata nelle indicazioni di giudizio dei singoli esercizi.

Alcuni esempi di errori e penalizzazioni:

- Una posizione sbagliata è -2 in tutti gli esercizi, tranne le posizioni in marcia e il controllo a distanza.

Ad esempio nel richiamo con fermate, nel cerchio e nel quadrato, se la fermata è perfetta in ogni altro aspetto, la perdita di punti per la posizione sbagliata è pari a 2.

Per una posizione sbagliata il conduttore non deve necessariamente dare un comando di correzione.

Questo non migliora il punteggio. In alcuni casi il conduttore è in grado di dare e dà un comando di correzione. Questo non deve causare la perdita di altri punti a patto che il cane obbedisca velocemente e l'esecuzione del secondo comando sia perfetta.

Notare le eccezioni descritte negli esercizi, per esempio per le posizioni in marcia e a distanza.

- In molti esercizi una fermata in ritardo fa perdere 3 punti e in alcuni casi può far fallire l'esercizio.
- Azioni indipendenti (il cane agisce senza il comando) determinano una perdita di 3 punti nella maggior parte degli esercizi, nello specifico in quelli in cui il cane deve essere direzionato (vedasi n. 67)

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

**48.** Tutte le deviazioni dall'ideale ridurranno i punti: tutti i comandi extra, i doppi comandi, linguaggio corporeo, deviazioni dalla posizione al piede, deviazioni dal movimento parallelo, ecc.



## Linguaggio del corpo

Il linguaggio del corpo fa calare il punteggio di 1-5 a seconda della durata, dell'intensità e della frequenza.

Per un forte linguaggio del corpo (di lunga durata, forte e intenso, intralciare con le mani), sono sottratti 4-5 punti.

Per piccoli ma chiari segnali con le mani o con la testa, sono sottratti 2-3 punti.

Per una brevissima occhiata al cane, un segnale con le mani quasi impercettibile o un piccolo movimento delle spalle, sono tolti 1-2 punti.

In classe 1 la perdita di punti per il linguaggio del corpo può essere più lieve, ma il punteggio deve essere comunque ridotto.

- 49.** È importante che il cane sia allegro e obbedisca volentieri ai comandi.
- 50.** Nel giudicare la velocità si terrà in considerazione la razza. L'ideale non è lo stesso per tutte le razze. Quando un cane reagisce al comando istantaneamente e impegnandosi, si muove nel modo tipico della sua razza, prende il suo passo e mostra interesse in quello che sta facendo, gli sarà attribuito il punteggio pieno, se non ci sono errori che abbassano il punteggio.

Nell'obbedire a un comando, ad esempio un comando di fermata, deve essere valutata la distanza che il cane percorre dopo che il comando è stato pronunciato. La velocità del cane deve essere tale da permettergli di obbedire al comando (ad esempio una fermata). "C'è più tolleranza per un cane veloce che per uno lento" ma non significa che per un cane veloce la distanza di fermata dettagliata nell'esercizio possa essere più lunga che per un cane lento. Significa che un cane lento è in grado di fermarsi immediatamente al comando. Fare passi per fermarsi è un grave errore. Inoltre, se il cane scivola in avanti dopo un comando di arresto, la distanza viene valutata come se il cane stesse facendo dei passi.

## Comandi/doppi comando/comandi ulteriori

- 51.** In classe 1 la regola generale prevede che, per un secondo/ulteriore comando, dovrebbe essere sottratto 1 punto e un terzo comando fa fallire l'esercizio o parte di esso. Questa regola generale ha due eccezioni in classe 1, nel richiamo (1.4) e controllo a distanza (1.6)
- In tutti gli esercizi e le situazioni di richiamo in tutte le classi, un secondo comando o un comando extra riducono il punteggio di 2 punti.
  - In tutti gli esercizi di controllo a distanza in tutte le classi (1.6, P2.8, 2.8, 3.10) la prima volta che viene dato un secondo comando, il punteggio è ridotto di 2. Ulteriori comandi sulla medesima posizione portano a una perdita di 1 punto.

In classe PreDue, 2 e 3, la regola generale è che 2 punti sono sottratti per un secondo comando e il terzo fa fallire l'esercizio o parte di esso.

In tutte le classi, se il conduttore non dà un comando verbale (chiaro) o si limita a un segnale gestuale, sono sottratti 2 punti.

Si noti che la perdita di punti per un ulteriore comando è una perdita di punti causata da un errore. In alcuni casi, l'errore è non aver obbedito al primo comando.

Parte di un esercizio significa, ad esempio, assumere la posizione di seduto al termine di un esercizio, una posizione nel controllo a distanza o una posizione nell'esercizio P2.3, 2.3 o 3.4.

In esercizi con comandi di direzione e nel controllo a distanza, sono tolti 1-2 punti per un secondo comando. Vedasi le direttive per questi esercizi: 1.5, 1.6, P2.5 e 2.5, P2.8, 2.8 e 3.6, 3.10.

In classe Predebuttanti e Debuttanti dovrebbe essere sottratto 1 punto per un secondo comando e il quarto comando fa fallire l'esercizio.

- 52.** Tutte le punizioni sul cane portano alla squalifica.
- 53.** Se il conduttore tocca il cane durante l'esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti). Questo può portare all'ammonizione. Un "target mano" è ammesso al punto di partenza, cioè significa che il cane può toccare una volta (con la punta del naso) il palmo della mano del conduttore. Questo è permesso solo prima dell'inizio dell'esercizio.
- 54.** Se toccare il cane durante o tra gli esercizi può essere interpretato come punizione, conduttore e cane sono squalificati.
- 55.** Se il cane non assume la posizione al piede o la posizione di partenza di un esercizio (es. seduto o terra), l'esercizio è fallito (=0).
- 56.** Se un cane non assume la posizione al piede (seduto) alla fine di un esercizio:



- in classe 1 non possono essere attribuiti più di 8 punti; un punto è perso per aver disobbedito al primo comando di seduto e 1 per non aver assunto la posizione al piede.
  - In classe 2 e 3 non possono essere assegnati più di 7 punti.
- 57.** Se il cane non siede calmo a fianco del conduttore all'inizio dell'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti
- 58.** Se il conduttore fa passi mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito (=0).
- 59.** Se il cane tocca il conduttore (leggermente) negli esercizi di richiamo o riporto quando si siede di fronte al conduttore o andando alla posizione al piede / spostandosi a fianco del conduttore, si sottrarranno 1- 2 punti. Se urta / sbatte contro il conduttore, non saranno attribuiti più di 7 punti.
- 60.** Abbaia o uggiolare anche occasionalmente durante un esercizio ridurrà i punti. Non si possono attribuire più di 7 punti in caso di abbaio e se il cane abbaia estesamente o continuamente l'esercizio è fallito (=0). Anche se c'è solo un abbaio molto corto all'inizio (o fine) dell'esercizio (potrebbe esprimere entusiasmo) almeno 1 punto dovrebbe essere sottratto. Se l'abbaio o l'uggiolare è continuo ed è ripetuto in diversi esercizi il concorrente è squalificato.
- 61.** Controllare il cane tenendolo per il collare tra un esercizio e l'altro porta ad un'ammonizione e ad una riduzione di punti nell'impressione generale. In classe 3 questo porta a un cartellino giallo ed eventualmente a un cartellino rosso se il comportamento si ripete.
- 62.** Se il cane sporca in campo:
- in classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 durante un esercizio, l'esercizio è fallito (=0) e l'impressione generale è fallita (=0)
  - in classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 tra gli esercizi, l'impressione generale è fallita (=0)
  - in classe PreDue, 2 e 3, durante o tra gli esercizi, il cane è squalificato.

### **Condotta, linee guida per giudicare**

*Vedasi le linee guida generali n. 27-23 e le descrizioni specifiche per ogni classe.*

- 63.** Nel giudicare la condotta, l'immagine generale deve essere presa in considerazione tanto quanto i dettagli. La perdita di punti in condotta dipende dalla frequenza degli errori e dalla loro gravità, grado ed intensità. Elementi da considerare in tutta la condotta: il movimento sia del conduttore che del cane deve essere naturale. Il cane deve seguire il conduttore in maniera consistente, attenta e attiva e con un buon contatto e motivazione, rimanendo alla sua sinistra e mantenendo la posizione e la distanza dal conduttore lungo tutta la condotta, anche nelle svolte e alle differenti velocità. Il cane deve mantenere la posizione con tranquillità, senza stress o pressione e non deve sembrare che il cane ricerchi spesso la posizione corretta durante la condotta.

Il conduttore deve camminare normalmente e mostrare chiaramente tutte le andature richieste dall'esercizio (normale, lenta o veloce). Se il conduttore o il cane si muovono lentamente o con un'andatura diversa dal normale, devono essere sottratti 2-3 punti.

I seduti lenti ed esitanti, non sedersi alla fermata e la necessità di ulteriori comandi in ogni fase, sono errori. Una direzione non corretta (non parallela, troppo aperta o troppo chiusa) durante la condotta in posizione base conduce ad una perdita di 1-3 punti, a seconda del grado e della frequenza dell'errore. Rallentare e fermarsi prima, durante e dopo le svolte o le fermate riduce il punteggio allo stesso modo.

La distanza tra il cane e il conduttore deve essere chiara, tale da poter vedere un leggero spazio. Se il cane è troppo avanti, troppo indietro, cammina storto o sta distante è un errore grave. Il punteggio deve essere ridotto di 2-5 punti, se il cane cammina molto vicino (attaccato) al conduttore, ancor più se lo disturba o intralcia o ancora di più se il cane cammina appoggiandosi o toccando frequentemente il conduttore.

L'esercizio può essere fallito (=0) se il cane è continuamente troppo avanti o appoggiato o se si incontrano frequentemente e con intensità o se il cane e il conduttore sono sempre troppo vicini/attaccati.

L'esercizio può essere fallito (=0) se il cane si allontana dal conduttore o segue il conduttore alla distanza di più di mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio (stando indietro oppure largo). Muoversi in modo naturale significa, tra le altre cose, che il collo e la linea dorsale devono essere naturali.

Il cane può guardare il conduttore e mantenere il contatto visivo. Questo non deve, però, condurre ad un'esagerazione, ad esempio una posizione innaturale della testa o un angolo innaturale della testa e della linea dorsale, come un angolo inferiore a 90 gradi. Il cane che guarda di lato (in un modo innaturale ed esagerato) è ugualmente un grave errore.

Si noti che un portamento naturale della testa (angolo) può essere diverso a seconda della razza. Errori nel



modo naturale di muoversi del cane possono condurre a una grave riduzione del punteggio(2-5 punti). Questo può anche portare a far fallire l'esercizio, specialmente se sono commessi anche altri errori.

L'esercizio della condotta fallisce (=0) se:

- il cane lascia il conduttore o lo segue a una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio
- il cane pigola frequentemente e/o abbaia durante l'esercizio
- il cane necessita spesso di un ulteriore comando
- il cane arranca o rimane indietro la maggior parte del tempo



### **Anticipare il comando, iniziare l'esercizio troppo presto o agire autonomamente**

- 64.** Se un cane anticipa il comando (cioè, non mantiene la posizione al piede correttamente: sobbalza, si alza, ma non fa passi avanti), quando inizia l'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti.
- 65.** In classe 1, (in esercizi dove il cane viene inviato dal conduttore) se il cane lascia il conduttore (inizial'esercizio) dopo che l'esercizio è iniziato ma prima del comando del conduttore (per esempio su comando dello steward), il conduttore può chiamare il cane una volta sola. Se il cane ritorna e completa l'esercizio si possono attribuire al massimo 7 punti. Se non ritorna ma continua l'esercizio, l'esercizio è fallito (=0).
- 66.** In classe Pre2, 2 e 3, se il cane inizia l'esercizio (lascia il conduttore) prima del comando, non c'è possibilità di richiamarlo e l'esercizio è fallito (=0).
- 67.** Se il cane agisce di propria iniziativa (indipendentemente) durante un esercizio, ad esempio si ferma senza comando, va a terra senza comando, per regola generale il punteggio è ridotto di 3 punti.
- Ad esempio:
- il cane si ferma autonomamente in un qualsiasi punto durante un invio in avanti o al box (fuori) o durante l'invio su un riporto o ai coni/barile. Il cane ha bisogno di un comando per proseguire. Si perdono 3 punti
  - il cane si ferma da solo nel box. Anche se non è necessario un ulteriore comando per proseguire, la riduzione è sempre di 3 punti
  - il cane va a terra autonomamente (senza che sia stato dato il comando) dentro al box si perdono 3 punti

### **Lasciare il campo**

- 68.** Nelle classi 2 e 3, se un cane lascia il campo durante o tra gli esercizi essendo fuori controllo, è squalificato.
- 69.** In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1, se il cane lascia il campo tra un esercizio e l'altro o durante un esercizio essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte. Se il cane ritorna possono continuare con la competizione, ma non potranno essere assegnati più di 5 punti nell'impressione generale e l'esercizio in questione è fallito (=0). Se il cane lascia il campo una seconda volta è squalificato.
- 70.** Negli esercizi di gruppo:  
Se il cane lascia il campo durante un esercizio di gruppo (quando il conduttore è fuori vista) e va dal conduttore che è fuori dal campo (classe Pre2, 2 e 3), questo non implica la squalifica dalla competizione, se il cane è chiaramente sotto controllo e va direttamente dal conduttore. L'esercizio, comunque, è fallito (=0) e la valutazione generale viene fortemente ridotta. In classe 2 non può essere assegnato un punteggio maggiore di 5 e corrisponde a un cartellino giallo in classe 3.  
In classe 1, i conduttori sono nel campo, quindi lasciare il campo viene giudicato come per gli altri esercizi e non possono essere assegnati più di 5 punti nell'impressione generale.

### **Lasciare il conduttore senza lasciare il campo**

- 71.** Nelle classi PreDue, 2 e 3, se il cane lascia il conduttore durante un esercizio (interrompe l'esercizio) o tra gli esercizi ed è fuori controllo, ma non lascia il campo, il conduttore può chiamare il cane (una sola volta) senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore l'esercizio è fallito (=0), ma cane e conduttore possono continuare con l'esercizio successivo.  
In classe PreDue e 2 questo causa una forte riduzione di punti nell'impressione generale, non può essere assegnato un punteggio maggiore di 5.  
In classe 3 questo porta ad un'ammonizione. Il Direttore di Gara mostrerà il cartellino giallo.

Se il cane non ritorna al secondo comando, o si allontana una seconda volta, ne consegue la squalifica (sia in classe 2 che 3). In classe 3 il Direttore di Gara mostra il cartellino rosso.

- 72.** In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1, se il cane lascia il conduttore durante un esercizio o tra gli esercizi essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore possono continuare con la competizione, ma questo sarà annotato nell'impressione generale e causerà una severa riduzione di punti, non potrà essere assegnato un punteggio maggiore di 7. L'esercizio implicato è fallito (=0). Se il cane lascia il conduttore un'altra volta, ne consegue la squalifica.



### **Esercizi di riporto**

**73.** Lasciar cadere il riportello / oggetto:

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

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

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

Non lasciare il riportello al conduttore su comando ma anzi trattenerlo fermamente è un errore grave e causa una riduzione del punteggio.

### **Impressione generale**

**75.** Nelle competizioni (in Classe 1 e 2) nelle quali gli esercizi di una classe sono divisi in più ring, così che due o più Direttori di Gara giudicano una classe, ad esempio un Direttore di Gara giudica alcuni esercizi e l'altro il resto, entrambi i Direttori di Gara assegnano un punteggio di impressione generale e il punteggio finale sarà dato dal punteggio inferiore.

Se, comunque, le linee guida dicono che, in relazione ad un determinato errore non è possibile assegnare un punteggio superiore a 7 o che non può essere assegnato un punteggio maggiore di 5 o che l'impressione generale è 0 se..., il punteggio finale dell'impressione generale non può essere più alto neanche se l'altro Direttore di Gara avrebbe assegnato un punteggio maggiore. Il punteggio finale può però essere inferiore se l'altro Direttore di Gara ha assegnato un punteggio più basso.





per ogni metro di spostamento. Se anticipa il comando di richiamo potrà avere al massimo 8 punti. Il Direttore di Gara terrà conto della velocità del cane nel tornare dal Conduttore. Altri errori a discrezione del Direttore di Gara.

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

**Comandi:** “Resta”, “Vieni o salta”, (“Piede”)

**Esecuzione:**

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

**Direttive:**

Comandi ripetuti: -1 per ogni doppio comando, il cane tocca l'ostacolo -1, fa cadere la stecca -1, il cane non salta, l'esercizio è fallito.

**ESERCIZIO 6. Posizioni a distanza [Coeff. 1]**

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

**Esecuzione:**

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

**Direttive:**

Non è eseguita nessuna posizione = 0. Posizione eseguita con comando ripetuto ma prima che il Commissario abbia segnalato di assumere la posizione successiva = -1 punto ad ogni comando. È effettuata una sola posizione = -4 punti. Il cane si sposta all'indietro o lateralmente = -1 punto ogni metro. Se il cane torna dal Conduttore = 0 punti. Altri errori a discrezione del Direttore di Gara.

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

**Comandi:** “Terra”, “Resta”, “Piede”

**Esecuzione:**

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

**Direttive:**

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

**ESERCIZIO 8. Impressione generale [Coeff. 1]**

La valutazione generale terrà conto di più fattori:

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





## CLASSE DEBUTTANTI

### ESERCIZIO 1.

#### Sociabilità

[Coeff. 1]

#### Esecuzione:

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

### ESERCIZIO 2.

#### Invio intorno a un gruppo di coni / un barile e ritorno

[Coeff. 1]

#### Comandi:

“Gira” - “Destra/sinistra” – (“Piede”)

È consentito usare segnali gestuali in contemporanea al comando verbale nel caso in cui sia necessario reindirizzare il cane.

#### Descrizione:

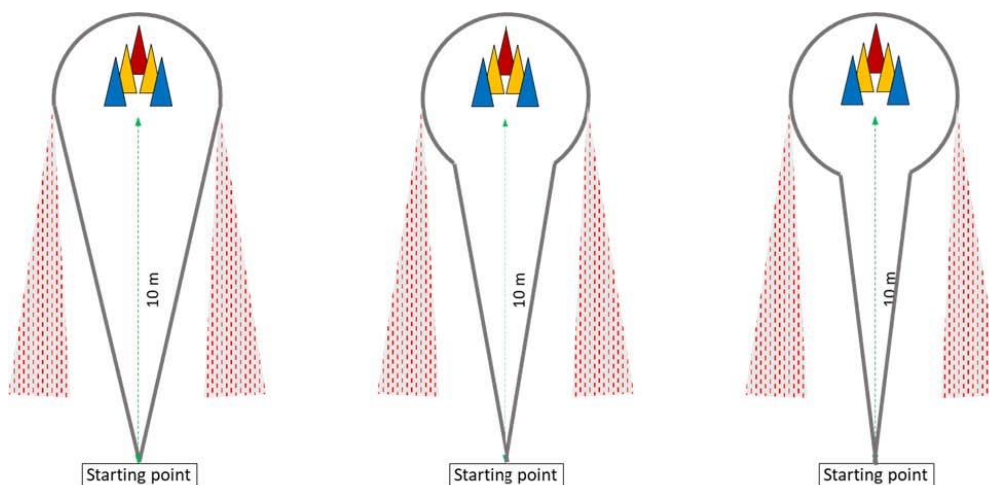
Un gruppo di coni (3-6) o un barile (entrambi alti circa 40-50 cm) sono posti ad una distanza di circa 10 metri dal punto di partenza. La disposizione dell'esercizio è mostrata nella figura sotto. Alcune alternative per la collocazione dei coni sono riportate nella Parte VII Appendice 4.

In Classe 1 non deve esserci una grossa distanza tra i coni, perché potrebbe invitare il cane a passare in mezzo.

Il cane non deve vedere il posizionamento dei coni / barile, quindi gli oggetti devono essere preparati primache il conduttore prenda posto al punto di partenza.

#### Esecuzione:

Il conduttore si posiziona con il cane al piede al punto di partenza, rivolto verso i coni/barile. Lo Steward dichiara l'inizio dell'esercizio e autorizza il conduttore che invia il cane a correre intorno al gruppo di coni/barile. Il percorso del cane intorno ai coni / barile può essere in senso orario o antiorario. Il cane deve correre verso il gruppo di coni / barile e tornare dal conduttore mantenendo il focus verso il centro del gruppo in andata e verso il conduttore al ritorno, e poi prendere la posizione al piede. Vedi figura sotto per alcuni suggerimenti sulle traiettorie. L'ideale è che il giro intorno al gruppo di coni/barile non sia troppo stretto. Prendendo in considerazione la razza, distanze accettabili intorno al cono sono fino a circa mezzo metro per le taglie medie, fino ad un metro per le taglie grandi.



*L'immagine rappresenta tre traiettorie possibili, tutte ugualmente valide. Si ricercano simmetria e distanza ragionevole dai coni così come il focus sulla linea centrale o verso il Conduttore. Una distanza troppo breve si quantifica con 5-10cm per cani di taglia media.*

*L'area segnata in grigio (su entrambi i lati perché il cane può girare in senso orario o in senso antiorario) è considerata non ideale perché mostra un focus spostato a destra o a sinistra. Per un focus leggermente spostato sul lato il voto cala di ½ -1 punto, se invece la deviazione dalla traiettoria ideale è marcata si perdono 1-2 punti.*



### Direttive per il giudizio:

Deve essere sottolineata la volontà di seguire il comando e le indicazioni, la reattività del cane e il seguire una traiettoria ragionevolmente breve ma che allo stesso tempo lasci una distanza adeguata e chiara intorno ai coni / barile. Devono essere valutate inoltre una ragionevole simmetria e il concentrarsi sulla linea centrale in andata e al ritorno verso il conduttore. Il cane può percorrere la traiettoria intorno essere intorno ai coni / barile in senso orario o in senso antiorario.

Il cane deve mostrare una velocità buona e costante, almeno un trotto veloce. Un'esecuzione lenta / riluttante fa perdere 1 - 5 punti. Nel valutare velocità e distanza dal gruppo di coni / barile, si deve tenere conto di razza e struttura del cane.

Se il cane si ferma o torna indietro prima di aver raggiunto i coni/barile, deve essere ridiretto a girare intorno ai coni/barile. Si sottraggono 3 punti se il cane gira intorno ai coni/barile con un solo comando di ridirezione (si possono perciò attribuire 7 punti se l'esercizio è perfetto in tutti gli altri aspetti).

Se il cane gira avendo già raggiunto i coni/barile, ma non passando intorno, non si possono dare più di 5 punti. Un'alternativa è quella di ridirigere il cane a girare intorno ai coni/barile e perdere quindi solo 3 punti.

Se viene utilizzato un comando di richiamo non si possono attribuire più di 8 punti. Se il cane fa due giri intorno ai coni/barile non si possono dare più di 8 punti.

Fallire l'esercizio (0):

- se il cane gira prima di aver raggiunto i coni/barile (per ottenere punti dovrebbe aver raggiunto la distanza di circa 1,5 - 2 m o meno dal cono/barile più vicino).
- se è necessario un terzo comando "gira" o
- se è necessario un secondo comando di richiamo.

Se il cane ha bisogno di essere reindirizzato, il conduttore può usare segnali gestuali con le mani in contemporanea al comando di direzione.

La razza e struttura del cane saranno considerati nel giudicare la prontezza di esecuzione.

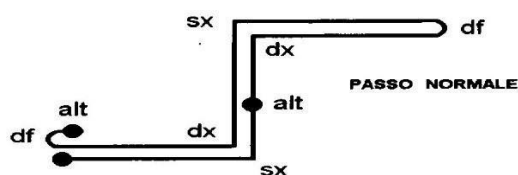
Inoltre, se la traiettoria del cane è molto vicina ai coni/barile, o se non è ragionevolmente diretta e simmetrica, se non è rettilinea, il voto cala di  $\frac{1}{2}$  - 2 punti.

Se il cane tocca o si scontra con un cono/coni o con il barile, vengono sottratti da 1 a 3 punti, a seconda della forza/intensità della collisione. Se il cane fa cadere un cono/coni, vengono sottratti 2-3 punti. Se il cane corre tra il gruppo di coni, non si possono dare più di sette punti.

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

### ESERCIZIO 3. Condotta senza guinzaglio

[Coeff. 2]



**Comandi:**

"X Piede" o altri

Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.

**Esecuzione:**



Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra o alla destra, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schemastabilito, che comprende: 2 cambi di direzione a Sinistra, 2 a Destra, 2 dietrofront, 1 fermata. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale.

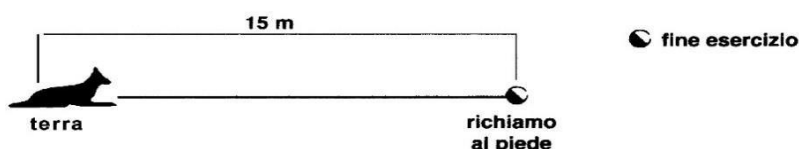
#### Direttive:

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

### ESERCIZIO 4.

#### Richiamo

[Coeff. 2]



#### Comandi:

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

#### Esecuzione:

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

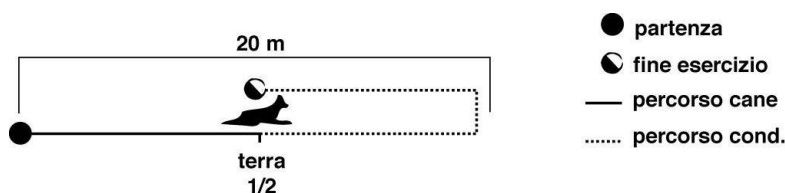
#### Direttive:

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

### ESERCIZIO 5.

#### Terra durante la marcia

[Coeff. 2]



#### Comandi:

“X Piede”, “Terra”, o altri

#### Esecuzione:

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

#### Direttive:

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





### **ESERCIZIO 6.**

#### **Tenuta di un oggetto**

**[Coeff. 2]**

**Comandi:** "X Prendi", o altri

#### **Esecuzione:**

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

#### **Direttive:**

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

### **ESERCIZIO 7.**

#### **Richiamo con salto di una barriera**

**[Coeff. 1]**

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

#### **Esecuzione:**

Il Conduuttore lascia (su comando dello Steward) il cane seduto di fronte (2 – 4 m) al salto, gira intorno al salto andando sull'altro lato (circa 2 – 4 m) e richiama il cane al salto su comando dello Steward. Il cane dovrà saltare e prendere la posizione al piede. L'altezza del salto sarà approssimativamente l'altezza del cane al garrese. La massima altezza è, tuttavia, 50 cm. (vedere figura in appendice).

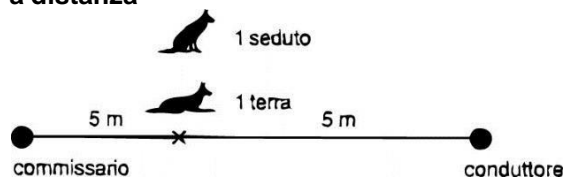
#### **Direttive:**

Se il cane saltando tocca il salto (anche leggermente) o fa cadere la stecca, il punteggio massimo è di 8 punti. Se il cane si appoggia sul salto, il salto è rovesciato o se non effettua il salto, l'esercizio è fallito. Altri errori a discrezione del Direttore di Gara.

### **ESERCIZIO 8.**

#### **Posizioni a distanza**

**[Coeff. 2]**



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

#### **Esecuzione:**

Il cane sarà collocato nel posto indicato dallo Steward in posizione SEDUTO. Il Conduuttore si allontanerà di circa 5 m. Lo Steward si mette a 5 metri alle spalle del cane, in modo da poter segnalare al Conduuttore le posizioni che deve assumere il cane. Le posizioni sono 2, TERRA e SEDUTO (una sola volta). Dopo

aver effettuato le posizioni, dietro autorizzazione, il Conduuttore tornerà dal cane e, su indicazione dallo Steward, lo metterà al piede nella posizione di base.

#### **Direttive:**

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



### **ESERCIZIO 9.**

### **Terra da solo in minuto**

**[Coeff. 1]**



● **conduttore in vista**

**Comandi:** "X Terra", "Resta", "Piede" o altri

**Esecuzione:**

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

**Direttive:**

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

### **ESERCIZIO 10.**

### **Valutazione generale**

**[Coeff. 1]**

La valutazione generale terrà conto di più fattori:

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



## CLASSE 1

### **ESERCIZIO 1.1**      **Seduto in gruppo, 1 minuto, conduttori in vista**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:**                    "Seduto", "Resta"

#### **Esecuzione:**

Devono esserci almeno tre cani in un gruppo, ma non più di sei. I conduttori entrano in campo con il loro cane al guinzaglio e tolgono il guinzaglio quando sono fermi nella posizione di partenza con il cane al piede. Il guinzaglio deve essere posto fuori vista.

L'esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati a circa 3 m di distanza l'uno dall'altro con i loro cani in posizione al piede e senza guinzaglio. Lo Steward annuncia "Inizia l'esercizio, lasciate il vostro cane". L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani e lo Steward ha annunciato "Esercizio finito".

I conduttori lasciano i loro cani e si allontanano di circa 15 m, su una stessa linea, e si girano fronte ad essi. Trascorso 1 minuto, ai conduttori viene detto di camminare allineati verso i cani, superare i loro cani ad una distanza di circa 0,5 m e di fermarsi in piedi circa 3 m dietro al proprio. Ai conduttori viene detto quindi di ritornare a fianco del loro cane. Il periodo di un minuto inizia quando tutti i conduttori hanno raggiunto la distanza di 15 metri e hanno fatto dietro front.

#### **Direttive per il giudizio:**

Un cane che non si siede (posizione di partenza, due comandi, vedi regole generali § 55), si alza, si mette a terra o si muove più della lunghezza del proprio corpo, fallisce l'esercizio (0 punti). Se il cane si alza o si mette a terra dopo che il minuto è passato e i conduttori si stanno muovendo verso i loro cani, non possono essere attribuiti più di 6 punti.

Un cane che non si siede (due comandi vedi regole generali § 55), si alza, si mette a terra o si muove più della lunghezza del proprio corpo ottiene 0 punti. Se il cane si alza o si mette a terra dopo che il minuto è passato e i conduttori si stanno muovendo verso i loro cani, non possono essere attribuiti più di 6 punti.

Tutti i movimenti riducono il punteggio. L'irrequietezza, come spostare il peso da un lato o da una zampa all'altra, riduce i punti. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non dovrebbe dare l'impressione di irrequietezza o di ansietà.

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

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio verrà squalificato (cartellino rosso). L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo. Se invece il cane si alza senza disturbare gli altri cani (ad esempio si sposta per andare dal conduttore) l'esercizio e l'impressione generale saranno falliti (=0) ma il cane non verrà squalificato e potrà pertanto continuare con gli altri esercizi della classe.

### **ESERCIZIO 1.2**      **Condotta**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:**                    "Piede"

#### **Esecuzione:**

La condotta di classe 1 è eseguita a passo normale comprendente svolte a sinistra e a destra, dietrofronte fermate. La condotta è eseguita anche a passo di corsa, ma solo con svolte a destra. Deve esserci unaneta differenza di velocità tra passo normale e passo di corsa. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il Conduttore muove due o tre passi da fermo avanti e indietro. Tutti i concorrenti in una prova o competizione dovranno effettuare la condotta secondo lo stesso schema.



Tempo consigliato circa 1 min. Si tenga in considerazione che alcune razze/conduttori impiegano più/menotempo per lo stesso schema/distanza.

*Le regole generali descrivono la condotta in maggior dettaglio.*

#### **Direttive per il giudizio:**

Note: le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio.

Vedere le linee guida generali per giudicare la condotta § 63. Queste devono essere seguite ma si terrà anche in considerazione la classe giudicando la condotta.

Il cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio. Se il cane e il conduttore si muovono lentamente (durante l'andatura normale e di corsa), devono essere tolti 2 - 4 punti. Se il cane rimane indietro è un errore grave che fa perdere 2 - 5 punti. Mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela, storta) nella posizione al piede fa perdere 1 - 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo lo svolgimento riduce il punteggio.

Il movimento del cane e del conduttore nella condotta deve essere naturale. Una posizione innaturale del cane e altre esagerazioni sono errori gravi. Questo criterio vale anche per il conduttore e si tratta di errori che possono far fallire l'esercizio.

La distanza tra cane e conduttore deve essere visibile. Il punteggio viene ridotto se un cane cammina molto vicino al conduttore in modo da disturbarlo o intralciarlo, anche di più se il cane si appoggia o tocca il conduttore.

### **ESERCIZIO 1.3**

#### **Posizioni in marcia**

**[Coeff. 3]**

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

**Descrizione:** Il Conduttore decide quale posizione delle tre posizioni, in piedi/seduto/terra, il cane deve prendere e la comunica al Direttore di Gara/Steward prima dell'inizio della competizione (inizio della Classe).

**Esecuzione:** Tutte le fasi dell'esercizio, sono eseguite su autorizzazione dello Steward.

Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore, senza fermarsi, comanda al cane di fermarsi in piedi/seduto/terra e il cane deve assumere la posizione corretta immediatamente. Non è consentito dare un doppio comando per la posizione, questo porta a fallire l'esercizio.

Il conduttore cammina circa 10 metri (luogo indicato ad es. con un marcatore o cono), fa dietro front e si ferma di fronte al cane. Dopo circa tre secondi, su autorizzazione dello Steward, il conduttore ritorna verso il cane lungo una linea parallela a quella che ha percorso, supera il cane ad una distanza di circa 0,5 metri, lasciando il cane alla sua sinistra, fa dietro front quando ha superato il cane (1-2 m), ritorna a fianco al cane e lo mette al piede.

#### **Direttive per il giudizio:**

Nota: nell'esercizio delle posizioni la diminuzione dei punti per la posizione sbagliata è valutata in modo più severo che in altri esercizi.

L'esercizio è fallito se il cane

- si ferma nella posizione sbagliata, (vedere eccezioni sotto)
- cambia la posizione corretta prima che il Conduttore abbia fatto dietro front, (vedere eccezioni sotto)
- si ferma prima del comando,
- necessita di un comando extra oppure
- se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane.

Tuttavia, se il cane si è fermato immediatamente e perfettamente al comando, ma nella posizione sbagliata l'esercizio è perfetto in tutti gli altri aspetti, possono essere attribuiti 6 punti.





3 - 5m.

Vedere la figura per l'es. 5 della Classe 1.

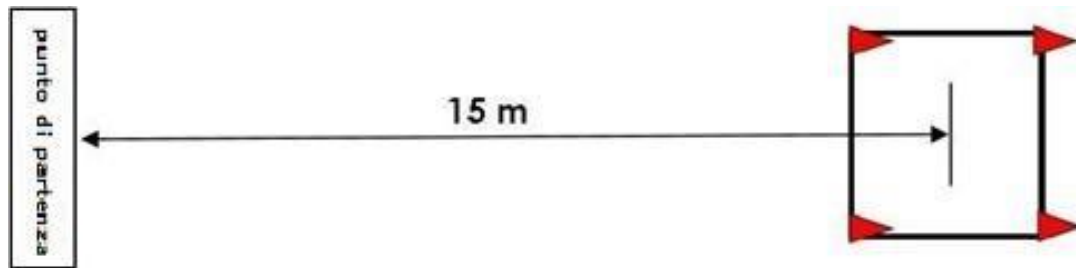


Figura Esercizio 1.5 (vedere Parte VII Appendice 5 per i dettagli per comporre il quadrato).

**Esecuzione:** Prima di cominciare la prova, il conduttore deve informare il Direttore di Gara se intende fermare il cane nella posizione in piedi e poi comandare il terra nel quadrato o se intende fermarlo direttamente a terra nel quadrato. Tutti gli altri comandi, eccetto l'in piedi, il terra ed eventuali comandi necessari per riposizionare il cane, devono essere dati su indicazione dello Steward.

Il cane deve seguire i comandi dati, se ad esempio il comando è quello per fermarsi in piedi nel quadrato, deve eseguire l'in piedi, e se il comando è per andare a terra direttamente, la posizione deve essere immediata.

La valutazione scende se il cane agisce da solo. Questo significa che i comandi "in piedi" e/o "terra" nel quadrato devono essere sempre dati.

Su autorizzazione dello Steward, il conduttore invia il cane dal punto di partenza verso il quadrato. Il cane si deve muovere in linea retta verso il quadrato, e deve entrare dal lato frontale.

Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore comanda di fermarsi in piedi e poi di mettersi a terra, oppure di mettersi direttamente a terra. Se il cane riceve il comando per fermarsi in piedi, la posizione in piedi deve essere chiara e stabile (~3 sec) prima di dare il comando di terra. Il conduttore dà i comandi di fermo in piedi e terra indipendentemente.

Dopo autorizzazione, il conduttore cammina verso il cane, prende posizione al suo fianco e su istruzione dello Steward, dà il comando per assumere la posizione al piede.

Per evitare di perdere punti per comandi aggiuntivi, il conduttore non deve usare più di quattro comandi durante questo esercizio. Quattro comandi comprendono il comando di in piedi nel quadrato. Se in alternativa il conduttore decide di fermare il cane direttamente a terra, usa solo tre comandi. Se il cane deve essere riposizionato, il conduttore può accompagnare i comandi verbali con segnali gestuali.

Segnali con le mani possono essere combinati con comandi vocali quando il cane è a distanza.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorsodiritto.

Non è permesso indicare al cane le direzioni (es. il quadrato) o toccare il cane al punto di partenza (anche prima di iniziare l'esercizio). Questo porta a fallire l'esercizio. Una "tocca mano" è consentito prima dell'inizio dell'esercizio, ma deve essere il cane a toccare il conduttore e non viceversa e non deve dare l'impressione di indicare un posto o la direzione. Vedere direttive generali § 20 & § 53.

Se il conduttore si muove (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito (0 punti), Se c'è eccessivo movimento (linguaggio corporeo), non si possono attribuire più di 8 punti.

E' consentito usare segnali gestuali con le mani solo nel caso in cui il cane debba essere indirizzato/riposizionato. Un segnale gestuale quando il cane è al fianco del conduttore fa perdere 2 punti.



Se il cane si muove lentamente o molto lentamente, si attribuiranno solo circa 7-8 punti.

Se il cane agisce indipendentemente il punteggio diminuisce. Se il cane si ferma lungo il percorso verso il quadrato oppure nel quadrato ma prima di ricevere il comando, perde 3 punti.

Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato e l'esercizio è fallito (0 punti).

La valutazione scende se il conduttore usa più di sei comandi (incluso il comando di fermo in piedi)/ più di cinque comandi (terra diretto).

La penalità per i comandi extra di direzione/ridirezione dipende dalla loro forza/intensità e dalla volontà del cane di obbedire ai comandi e perciò la riduzione può essere di 1-2 punti.

Il quadrato

Se il cane entra nel quadrato da un lato o da dietro, si sottraggono  $\frac{1}{2}$  - 1 punto.

Per ricevere punti, l'intero corpo del cane deve essere all'interno del quadrato. La coda invece non deve necessariamente essere all'interno del perimetro.

Se il cane viene fermato al comando (in piedi) vicino al bordo o a cavallo del bordo del quadrato e deve essere riposizionato, è necessario dare un altro comando di in piedi prima del comando di terra, oppure il comando di terra può essere dato direttamente dopo i comandi usati per riposizionare il cane. In entrambi i casi, se il cane ha reagito immediatamente ai comandi e le posizioni sono giuste, i punti persi sono 2.

Se il cane assume la posizione sbagliata nel quadrato (su comando), si perdono 2 punti, se la posizione in piedi non è chiara e stabile, oppure se la durata è troppo breve, si perdono 1 - 2 punti.

Se il cane si ferma da solo nella posizione sbagliata, i punti persi sono 3.

L'esercizio fallisce se il cane si muove fuori dal quadrato prima della fine. Se il cane si muove, striscia nel quadrato, oppure annusa, la penalizzazione è di 1 - 3 punti. Se il cane cambia posizione prima che il conduttore lo abbia raggiunto, perde 2 - 3 punti. Se il cane si mette seduto o in piedi prima che il conduttore abbia dato il comando per la posizione al piede, non possono essere attribuiti più di 8 punti.

Per un secondo comando di in piedi o di terra in Classe 1 la penalizzazione è di 1 punto. L'esercizio fallisce anche solo uno di questi comandi deve essere ripetuto una terza volta.

## **ESERCIZIO 1.6**

### **Controllo a distanza, seduto/terra, 4 cambi**

**[Coeff. 4]**

#### **Comandi:**

“Terra”, (“Resta”), “Seduto”, “Terra”

E' consentito usare segnali gestuali contemporanei e in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. Possono essere usate entrambe le mani o una sola.

#### **Descrizione:**

Il punto di partenza è tra due marcatori distanziati di circa 0,8-1 m. Una linea immaginaria che connette i due marcatori costituisce un riferimento. Il cane deve cambiare posizione quattro volte (seduto-terra-seduto-terra) su comando del conduttore senza spostarsi dal punto di partenza.

Lo Steward indica al conduttore quando dare il comando per la posizione successiva e di quale posizione si tratta usando cartelli con scritte o disegni, oppure un tabellone elettronico.

Lo Steward deve posizionarsi dietro al cane ad una distanza di 3 - 5m, in modo tale da non poter vedere quando esegue il cambio di posizione.

Lo Steward deve indicare il cambio successivo dopo circa 3 secondi.

#### **Esecuzione:**

Il conduttore (su indicazione dello Steward) mette il cane a terra al punto di partenza davanti alla linea immaginaria (riferimento) in modo che questa formi una tangente.

Il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 5 m di distanza, rivolto verso il cane. Il cane deve cambiare posizione 4 volte (seduto / terra) e rimanere sul posto. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni è sempre seduto/terra (due volte) e perciò l'ultimo comando per cambiare posizione è “terra”. Lo Steward deve indicare il cambio di posizione ogni 3 secondi circa.

Il conduttore deve usare comandi vocali. Quando si trova posizionato a distanza di fronte al cane, può utilizzare



anche segnali gestuali con le mani, ma devono essere brevi e contemporanei ai comandi vocalicorrispondenti. Dopo l'ultimo comando di terra, il conduttore ritorna dal cane (su indicazione dello Steward) e lo mette seduto al piede (sempre su indicazione).

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la velocità con la quale sono cambiate le posizioni, la chiarezza delle stesse, quanto bene vengono mantenute e quanto il cane si muove. Se il cane si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, sommando i movimenti totali dal punto di partenza in ogni direzione, l'esercizio fallisce (=0). Se il cane si muove per una distanza corrispondente ad una lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 6 punti. Nel calcolare la distanza dei movimenti, vengono sommati gli spostamenti compiuti dal cane in ogni direzione (avanti e indietro, laterali, ecc).

Se il cane manca una posizione delle 4, prende ad esempio quella sbagliata o sono necessari tre tre comandi per una posizione, non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane perde due posizioni, non possono essere assegnati più di 5 punti.

Non possono essere assegnati più di 8 punti se il cane ha bisogno di due comandi per un cambio di posizione. Non eseguire il cambio al secondo comando porta a perdere la posizione. Se il cane ha bisogno di un secondo comando per una posizione, il voto cala di 2 punti, se servono altri secondi comandi per le altre posizioni, il voto cala di 1 punto per ogni comando extra.

E' possibile dare un terzo comando per la posizione se fatto entro il tempo concesso, la posizione è comunque persa ma il cane può continuare con il cambio successivo.

Un uso prolungato della voce, gesti esagerati o di eccessiva durata, fanno calare il punteggio (vedi linee guida generali).

Se il cane si siede prima del ritorno del conduttore, non possono essere assegnati più di 8 punti. Comandi aggiuntivi dati al cane alla posizione di partenza, e dal terra al piede alla fine dell'esercizio, fanno calare il voto di 1 punto in accordo con le linee guida per la Classe 1.

### **ESERCIZIO 1.7**

#### **Salto di una barriera e riporto**

**[Coeff. 4]**

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

Il conduttore può usare il proprio riportello di legno, ma oggetti adatti devono essere disponibili sul campo gara.

#### **Esecuzione:**

Il conduttore si posiziona con il cane seduto al piede, di fronte al salto ad una distanza approssimativa di 2 - 4m, a sua discrezione. L'altezza del salto deve essere regolata secondo quella approssimativa del garrese del cane, ma non può essere superiore a 50cm.

Lo Steward consegna il riportello di legno al conduttore. Il conduttore lancia il riportello oltre il salto e chiede al cane di saltare l'ostacolo, prendere il riportello e tornare saltando di nuovo. Il comando di riporto non può essere dato più tardi del momento in cui il cane comincia a saltare. Il conduttore può usare il proprio riportello, ma il Direttore di Gara deve controllare che sia di legno e idoneo.

Tutti i comandi eccetto quello di riporto, devono essere dati dopo autorizzazione dello Steward.

#### **Direttive per il giudizio:**

Se il cane deve cercare il riportello per un breve momento e lavora attivamente, non deve essere penalizzato. Se il cane saltando tocca il salto (anche leggermente) o fa cadere la stecca, il punteggio massimo è di 8 punti. Se il cane si appoggia sulla barriera l'esercizio è fallito (0 punti). Se il cane salta solo in una direzione ma riporta il riportello, non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se il cane evita di saltare in entrambe le direzioni, l'esercizio è fallito. Fallisce anche se il cane non riporta o se la barriera cade. Se il cane anticipa il comando, devono essere tolti 2-3 punti.

Un secondo comando, ad esempio un secondo "porta" o "salta", riduce il punteggio di 1. Se il cane lascia la sua posizione mentre il conduttore lancia il riportello, l'esercizio è fallito.

*Se il riportello cade, o se il cane lo mastica/morde, vedi le linee guida generali per il giudizio degli esercizi.*



## **ESERCIZIO 1.8**

### **Invio intorno a un gruppo di coni / un barile e ritorno**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:** “Gira” - “Destra/sinistra” – (“Piede”)

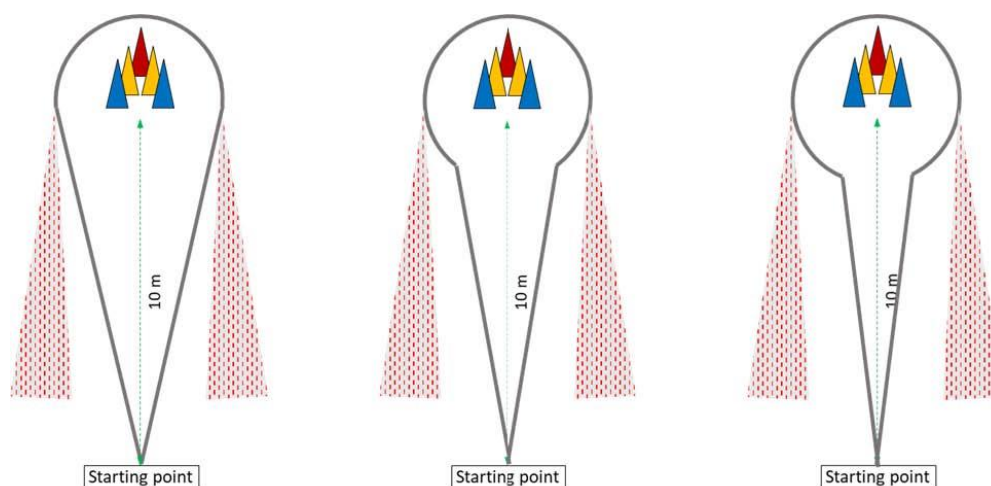
E' consentito usare segnali gestuali in contemporanea al comando verbale nel caso in cui sia necessario reindirizzare il cane.

**Descrizione:** Un gruppo di coni (3-6) o un barile (entrambi alti circa 40-50 cm) sono posti ad una distanza di circa 10 metri dal punto di partenza. La disposizione dell'esercizio è mostrata nella figura sotto. Alcune alternative per la collocazione dei coni sono riportate nella Parte VII Appendice 4.

In Classe 1 non deve esserci una grossa distanza tra i coni, perché potrebbe invitare il cane a passare in mezzo.

Il cane non deve vedere il posizionamento dei coni / barile, quindi gli oggetti devono essere preparati prima che il conduttore prenda posto al punto di partenza.

**Esecuzione:** Il conduttore si posiziona con il cane al piede al punto di partenza, rivolto verso i coni/barile. Lo Steward dichiara l'inizio dell'esercizio e autorizza il conduttore che invia il cane a correre intorno al gruppo di coni/barile. Il percorso del cane intorno ai coni / barile può essere in senso orario o antiorario. Il cane deve correre verso il gruppo di coni / barile e tornare dal conduttore mantenendo il focus verso il centro del gruppo in andata e verso il conduttore al ritorno, e poi prendere la posizione al piede. Vedi Appendice 4.2 per alcuni suggerimenti sulle traiettorie. L'ideale è che il giro intorno al gruppo di coni / barile non sia troppo stretto. Prendendo in considerazione la razza, distanze accettabili intorno al cono sono fino a circa mezzo metro per le taglie medie, fino ad un metro per le taglie grandi.



*L'immagine rappresenta tre traiettorie possibili, tutte ugualmente valide. Si ricercano simmetria e distanza ragionevole dai coni così come il focus sulla linea centrale o verso il Conduttore. Una distanza troppo breve si quantifica con 5-10cm per cani di taglia media.*

*L'area segnata in grigio (su entrambi i lati perché il cane può girare in senso orario o in senso antiorario) è considerata non ideale perché mostra un focus spostato a destra o a sinistra. Per un focus leggermente spostato sul lato il voto cala di ½ -1 punto, se invece la deviazione dalla traiettoria ideale è marcata si perdono 1-2 punti.*

### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere sottolineata la volontà di seguire il comando e le indicazioni, la reattività del cane e il seguire una traiettoria ragionevolmente breve ma che allo stesso tempo lasci una distanza adeguata e chiara intorno ai coni / barile. Devono essere valutate inoltre una ragionevole simmetria e il concentrarsi sulla linea centrale in andata e al ritorno verso il conduttore. Il cane può percorrere la traiettoria intorno essere intorno ai coni / barile in senso orario o in senso antiorario.

Il cane deve mostrare una velocità buona e costante, almeno un trotto veloce. Un'esecuzione lenta / riluttante fa perdere 1 - 5 punti. Nel valutare velocità e distanza dal gruppo di coni / barile, si deve tenere conto di razza e struttura



del cane.

Se il cane si ferma o torna indietro prima di aver raggiunto i coni/barile, deve essere ridiretto a girare intorno ai coni/barile. Si sottraggono 3 punti se il cane gira intorno ai coni/barile con un solo comando di ridirezione (si possono perciò attribuire 7 punti se l'esercizio è perfetto in tutti gli altri aspetti).

Se il cane gira avendo già raggiunto i coni/barile, ma non passando intorno, non si possono dare più di 5 punti. Un'alternativa è quella di ridirigere il cane a girare intorno ai coni/barile e perdere quindi solo 3 punti.

Se viene utilizzato un comando di richiamo non si possono attribuire più di 8 punti. Se il cane fa due giri intorno ai coni/barile non si possono dare più di 8 punti.

Fallire l'esercizio (0):

- se il cane gira prima di aver raggiunto i coni/barile (per ottenere punti dovrebbe aver raggiunto la distanza di circa 1,5 - 2 m o meno dal cono/barile più vicino).
- se è necessario un terzo comando "gira" o
- se è necessario un secondo comando di richiamo.

Se il cane ha bisogno di essere reindirizzato, il conduttore può usare segnali gestuali con una mano in contemporanea al comando di direzione.

La razza e struttura del cane saranno considerati nel giudicare la prontezza di esecuzione.

Inoltre, se la traiettoria del cane è molto vicina ai coni/barile, o se non è ragionevolmente diretta e simmetrica, se non è rettilinea, il voto cala di  $\frac{1}{2}$  - 2 punti.

Se il cane tocca o si scontra con un cono/coni o con il barile, vengono sottratti da 1 a 3 punti, a seconda della forza/intensità della collisione. Se il cane fa cadere un cono/coni, vengono sottratti 2-3 punti. Se il cane corre tra il gruppo di coni, non si possono dare più di sette punti.

Mostrare la direzione al cane o toccare il cane al punto di partenza porta a fallire l'esercizio. (Vedere le direttive generali § 20 & 53).

## **ESERCIZIO 1.9      Impressione generale**

**[Coeff. 2]**

### **Direttive per il giudizio:**

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

Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi (anche una sola volta), ma resterà in campo, non si possono attribuire più di 7 punti assumendo che il cane sia ritornato (non più di due richiami).

Se il cane non ritorna dal conduttore, o se lascia una seconda volta, è squalificato.

Se il cane lascia il campo, durante un esercizio o tra gli esercizi, ma ritorna immediatamente al richiamo (due richiami), non si possono attribuire più di 5 punti.

Se il cane sporca in campo, non si possono attribuire punti (=0) per l'impressione generale.

Nota: non possono essere assegnati voti più alti di quelli indicati sopra, anche se il voto finale per l'impressione generale è calcolato con la media dei voti assegnati da due o più Direttori di Gara che valutano diversi esercizi.

Vedi linee guida generali per il giudizio § 75.





## CLASSE PREDUE

### ESERCIZIO P2.1 Terra in gruppo per 1 minuti, conduttori fuori vista 30 sec [Coeff. 3]

**Comandi:** "Terra", ("Resta"), "Seduto"

**Esecuzione:**

Il gruppo deve essere costituito da 3 cani, se ci sono solo 4 o 5 iscritti totali, a discrezione del Direttore di Gara, si può formare un unico gruppo. I cani possono essere condotti in campo senza guinzaglio, ma devono indossare il collare. I cani sono posizionati a terra, e poi al piede, uno alla volta. Lo Steward indica quando dare i comandi e dirige tutte le fasi dell'esercizio.

L'esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati ad una distanza di circa 4-5 metri l'uno dall'altro con i cani nella posizione al piede e lo Steward dichiara "Inizia l'esercizio". I conduttori danno quindi il comando di terra dal piede uno alla volta, seguendo le indicazioni dello Steward. L'ordine è da sinistra a destra.

I conduttori lasciano i loro cani e camminano diritto tutti insieme, allineati, fino al bordo del campo e quindi si portano fuori della vista dei cani. Il periodo di 30 secondi inizia quando tutti i conduttori sono fuori vista. Trascorsi i 30 secondi, ai conduttori viene detto di rientrare insieme e allinearsi all'interno del campo e di restare altri 30 secondi in vista davanti ai cani. Trascorso il minuto totale, ai conduttori viene detto di camminare insieme fino a portarsi dietro ai loro cani, superandoli ad una distanza di circa 0,5 m e fermandosi circa 3 metri dietro di loro dopo aver fatto dietrofront. Su indicazione dello Steward i conduttori tornano quindi a fianco dei loro cani e, uno per uno da destra a sinistra, li rimettono al piede così che il cane che ha ricevuto per primo il comando di terra, sarà l'ultimo a rimettersi seduto. L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani, tutti i cani hanno assunto la loro posizione al piede e lo Steward ha annunciato "Esercizio terminato".

Ai conduttori si dovrebbe ricordare che non devono dare i loro comandi a voce troppo alta. Questo può influenzare gli altri cani e portare ad essere penalizzati fortemente nel punteggio dell'esercizio.

**Direttive per il giudizio:**

Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del Conduttore (ad es. su comando "terra" o "seduto" del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane agisce senza alcuno comando, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane ha reagito troppo presto (si è messo a terra o rimesso al piede) deve rimanere al suo posto e in posizione (terra o seduto). Non rimanere in posizione all'inizio dell'esercizio, lo fa fallire (=0). Alla fine dell'esercizio, se il cane si siede e poi si rimette a terra da solo, non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se un cane a terra si appoggia sul fianco, non possono essere attribuiti più di 7 punti, come anche se non si rimette seduto alla fine.

Un cane che non va a terra (due comandi), che si mette in piedi o seduto mentre i conduttori sono fuori vista, striscia per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo o si sdraia sulla schiena, fallisce l'esercizio (=0). Se un cane si siede o si mette in piedi dopo che è trascorso il minuto e i conduttori si stanno muovendo verso i loro cani, non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se il cane si sposta dalla posizione l'esercizio fallisce (0).

Tutti i movimenti portano a perdere punti. Segni di irrequietezza, come spostare il peso da un lato all'altro o da un piede all'altro, sono penalizzati. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, mostrare interesse per una distrazione dentro o fuori dal campo. In questo caso però non deve dare l'impressione di essere irrequieto o ansioso.

Se il cane abbaia (qualche abbaio) perde 1-2 punti; se abbaia più volte (in più episodi), viene penalizzato ancora di più. Se abbaia per la maggior parte del tempo, l'esercizio fallisce (0). Questo vale anche se il cane uggiola.

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio verrà squalificato (cartellino rosso). L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo. Se invece il cane si alza senza disturbare gli altri cani (ad esempio si sposta per andare dal conduttore) il cane non verrà squalificato e potrà pertanto continuare con gli altri esercizi della classe ma non potranno essere attribuiti più di 5 punti.

### ESERCIZIO P2.2 Condotta [Coeff. 3]

**Comandi:** "Piede"

**Esecuzione:** Nota: le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per l'esecuzione della condotta § 27-32.



Lo scopo della condotta è che il cane segua in maniera attiva il conduttore, con costanza e buon collegamento, al suo fianco sinistro mantenendo posizione e distanza per tutto lo schema, comprese le svolte, i dietrofront, le fermate e le diverse andature.

La condotta della Classe Predue ha una durata massima di 1 minuto.

E' eseguita a diverse velocità, normale, lenta e veloce, con svolte, dietrofront e fermate. Deve esserci una netta differenza tra le andature normale e lenta, così come tra normale e veloce. Il cane deve essere valutato anche mentre fa due passi avanti e indietro, e mentre percorre una breve distanza direttamente indietro (5 - 8 passi, 2 - 3 m). La condotta indietro comincia e finisce con una fermata. Lo Steward indica al conduttore quando partire e quando fermarsi. E' importante assicurarsi che il percorso per la condotta indietro sia sicuro e in piano. Tutti i concorrenti di una prova o competizione, devono eseguire l'esercizio della condotta secondo lo stesso schema / distanze.

Tempo suggerito: Si tenga in considerazione che alcune razze/conduttori possono impiegare più o meno tempo nel percorrere lo stesso schema (distanze).

#### **Direttive per il giudizio:**

Nota: Le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per giudicare § 63.

Queste direttive devono essere seguite ma nel giudizio della condotta si deve tener conto della Classe.

Un cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio (0 punti). Se cane e conduttore si muovono lentamente (durante le andature normale e di corsa) devono essere sottratti 2 - 4 punti. Se il cane rimane indietro è un errore grave e devono essere sottratti 2 - 5 punti.

Mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere 1 - 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo una svolta e prima delle fermate sono errori da penalizzare.

Il movimento di cane (e conduttore) in condotta deve essere naturale. Una posizione innaturale del cane ed esagerazioni sono errori gravi. Questo criterio si applica anche al conduttore e sono errori che possono persino far fallire l'esercizio. La distanza tra cane e conduttore deve essere chiara. Il punteggio deve essere ridotto se il cane cammina troppo vicino al conduttore, ancora di più se lo disturba o lo ostacola, e in modo ancora più severo se il cane si appoggia al conduttore o lo tocca.

E' ammessa una certa attenzione da parte del conduttore quando cammina all'indietro. Non si sottrarranno più di 1-2 punti se la condotta all'indietro non è abbastanza corretta.

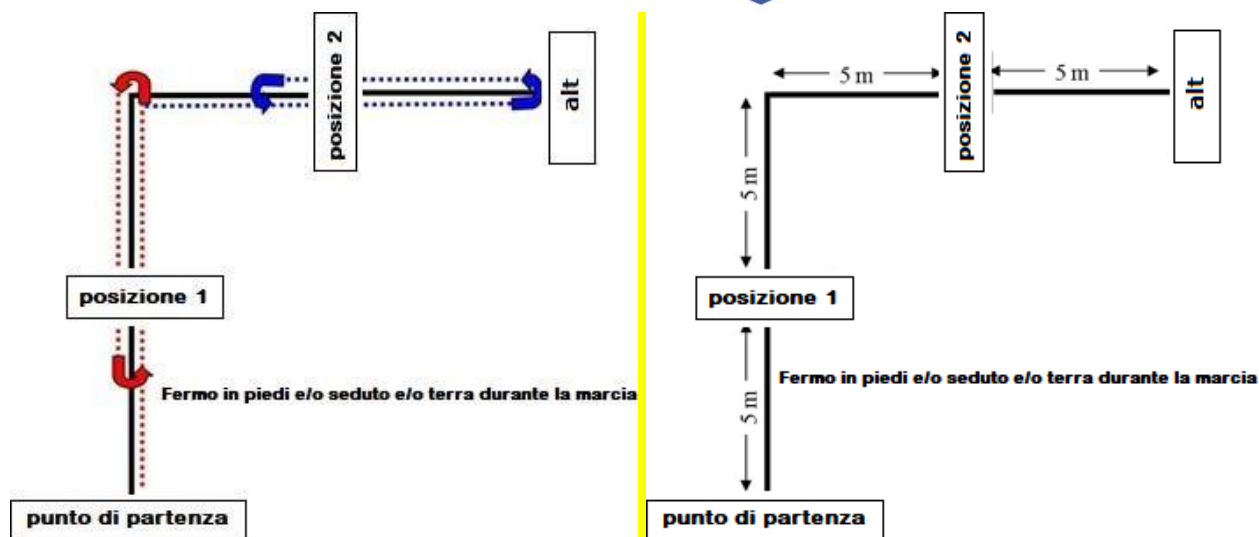
### **ESERCIZIO P2.3 Fermo in piedi e/o seduto e/o terra durante la marcia [Coeff. 3]**

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

#### **Descrizione:**

L'esercizio si svolge secondo lo schema rappresentato nella figura allegata. Il cane deve effettuare due delle tre posizioni in piedi/seduto/terra. Il Conduttore decide quali posizioni devono essere eseguite e in che ordine. Deve essere presente una svolta, a destra o a sinistra. La direzione della svolta è la stessa per tutti i concorrenti. Il punto di partenza, quello di svolta (sinistra / destra 90°) ed il punto di arrivo devono essere segnalati da marcatori, ad esempio piccoli coni.

Il punto in cui il cane riceve il comando di fermata (in piedi / seduto / a terra) è approssimativamente a metà (~5 m) di una linea di 10 metri. Vedi figura sotto.



### Esecuzione:

Lo Steward comunica al conduttore quando partire, quando dare il comando di in piedi / seduto / terra, quando fare dietrofront e quando fermarsi alla fine dell'esercizio. La svolta al marcatore viene fatta in autonomia, come anche riprendere il cane in condotta dopo le fermate.

Il conduttore e il cane si allontanano dal punto di partenza camminando a passo normale, a fianco del primo tratto lineare che precede la svolta. Dopo aver camminato per circa metà della distanza (circa 5 m), dopo indicazione dello Steward, il conduttore chiede al cane di prendere la prima posizione (in piedi / seduto / terra) e il cane deve eseguire quella corretta. Non è consentito dare un secondo comando per la posizione. Questo porta a fallire la posizione.

Il conduttore continua a camminare per 5 m (circa al prossimo punto di svolta), fa dietro front su comando dello Steward, continua a camminare verso il suo cane, lo supera ad una distanza di circa 0,5 m lasciandolo alla sua sinistra, continua a camminare per circa 2 m, fa dietro front su comando dello Steward e torna indietro. Una volta raggiunto il cane, il conduttore dà il comando piede senza fermarsi, rallentare o accelerare. L'esercizio continua in modo simile alla prima fase. Dopo la svolta (destra / sinistra) e dopo aver camminato per circa 5 m verso il secondo punto (quello di fine), il conduttore chiede al cane la seconda posizione e prosegue come nella prima parte.

Le posizioni in piedi, seduto e terra dovranno essere parallele alle linee immaginarie che collegano i punti di partenza / svolta / arrivo. La distanza tra il cane e il punto di svolta deve essere di circa 0,5 m tenendo in considerazione le dimensioni del cane. Gli angoli devono essere di 90°, non arrotondati. Conduttore e cane devono superare i coni dal lato destro lasciandoli sul lato sinistro. L'andatura deve essere naturale, non più o meno veloce della condotta a passo normale.

### Direttive per il giudizio:

Nota: nell'esercizio delle posizioni la diminuzione per le posizioni sbagliate è valutata più rigidamente della diminuzione in altri esercizi.

Per ottenere punti per l'esercizio, deve essere eseguita correttamente almeno una posizione. Se il cane fallisce una posizione, non possono essere attribuiti più di 7 punti per l'esercizio.

Fallire (=perdere) una posizione Il cane manca una posizione,

- se esegue la posizione sbagliata,
- se dopo aver ricevuto il comando si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo,
- se cambia posizione da una corretta,
- se il conduttore dà un secondo comando per la posizione,
- se dopo essersi fermato riprende a muoversi e si sposta per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo,
- se il conduttore usa un evidente segnale gestuale con la mano oppure evidente linguaggio corporeo per la posizione.

Se il cane non prova neanche a fermarsi al comando di posizione, ad esempio non si ferma prima che il conduttore giri per tornare indietro, l'esercizio è fallito (=0). E' consentito usare un secondo comando per fermare il cane, e se questo si ferma prima che il conduttore abbia raggiunto il punto di svolta successivo, l'esercizio può essere portato a termine ma non sarà possibile attribuire più di 6 punti.



Nel giudizio devono essere considerati la condotta e il fatto che le posizioni (in piedi /seduto / terra) siano parallele alle linee immaginarie che collegano i punti di partenza / svolta / fine.

Muoversi, eseguire delle posizioni in piedi / seduto / terra lente, non dritte, una condotta mal eseguita, cambiare andatura, accelerare / rallentare prima dei comandi, angoli arrotondati, non mantenere la traiettoria corretta (parallela alla linea immaginaria che collega i marcatori), e girarsi per guardare il cane sono considerati errori. La riduzione del punteggio per questi errori è di 1 - 4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato, deve essere tolto 1 punto.

Non è consentito usare un secondo comando per le posizioni. Se vengono usati comandi aggiunti, la posizione in questione è persa.

Aiuti gestuali e linguaggio del corpo associati ai comandi delle posizioni in piedi / seduto / terra sono considerati errori gravi e devono essere fortemente penalizzati. A seconda dell'intensità e della durata di questi gesti, la posizione può essere considerata fallita, oppure può determinare la perdita di 1 - 5 punti. Vedi linee guida generali § 48.



## ESERCIZIO P2.4

### Richiamo con fermata

[Coeff. 3]

**Comandi:** "Terra" - ("Resta") - "Vieni" - "In piedi" - "Vieni" - "seduto" - "Vieni" - "terra" - "Vieni" - ("Piede")

Comandi vocali DEVONO essere utilizzati in tutte le parti dell'esercizio. Per il comando di fermata, è possibile usare contemporaneamente un segnale gestuale (Segnale gestuale: con una sola mano o con due, per la fermata)

**Descrizione:** La distanza del richiamo è di circa 20m. Quando il cane ha percorso metà di questa distanza, riceve il comando di fermata (in piedi, seduto o terra a scelta del conduttore). Il punto di partenza e quello della fermata possono essere indicati con un marcatore, come un piccolo cono, semisfera, ecc. Il marcatore per la fermata deve essere posizionato in modo da essere chiaramente in vista ma laterale rispetto alla traiettoria del cane. Questo marcatore indica il punto in cui dare il comando, il comando della fermata deve quindi essere dato nel momento in cui il cane è all'altezza del marcatore a metà della distanza del richiamo.

#### Esecuzione:

Il conduttore posiziona il cane a terra al punto di partenza, si allontana per circa 20 m nella direzione indicata e fa dietro front per mettersi di fronte al cane. Su autorizzazione dello Steward, il conduttore richiama il cane. Quando il cane ha percorso circa metà della distanza e si trova all'altezza del marcatore, il conduttore (in autonomia) ordina al cane di fermarsi. La posizione di fermata sarà scelta dal conduttore prima dell'inizio della gara. La metà della distanza è segnata da un marcatore, laterale rispetto alla traiettoria del cane (marcatore a metà strada indica il punto in cui il conduttore deve dare il comando, non quello in cui il cane deve fermarsi). Il cane deve partire immediatamente al richiamo, e cominciare a fermarsi non appena riceve il comando di fermata.

Dopo autorizzazione dello Steward (dopo circa 3 secondi), il conduttore richiama nuovamente il cane al piede.

Tutti i comandi devono essere vocali e chiari. Un gesto può essere usato in associazione al comando verbale della fermata. Il gesto deve essere contemporaneo al comando verbale e non superarne la durata. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme (uno dopo l'altro) e non devono dare l'impressione di essere due comandi separati.

#### Direttive per il giudizio:

E' importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo e accuratamente a quello di fermata. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un'andatura lenta così come anticipare la fermata sono considerati errori. Un approccio esageratamente lento o riluttante può addirittura far fallire l'esercizio. Nel giudicare la velocità e la fermata, si deve tener conto della razza e della struttura del cane. Il cane deve partire immediatamente al richiamo e cominciare subito a fermarsi al comando di fermata. Quando si valuta la fermata, si deve anche considerare la velocità del cane.

Se è necessario un secondo richiamo (alla partenza o dopo il comando di fermata) i punti persi sono 2. Se è necessario un terzo comando di richiamo, che sia alla partenza o dopo la fermata, l'esercizio fallisce, così come se il conduttore arriva ad utilizzare un totale di 4 richiami.

Se il cane si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo prima del primo richiamo, l'esercizio è fallito (=0). Se il cane si alza in piedi o si muove per una distanza inferiore prima del richiamo non possono essere attribuiti più di 8 punti.

Può esserci una certa tolleranza sulla fermata immediata per cani veloci o pesanti, ma non per cani lenti. Il cane dovrebbe cominciare a fermarsi immediatamente al comando.

Indipendentemente dalla velocità del cane, perché la fermata sia giudicata perfetta / abbastanza accurata, non deve aver percorso una distanza superiore alla sua lunghezza dal momento in cui riceve il comando. Un cane più lento deve essere in grado di eseguire una fermata più precisa. Passi in approccio alla fermata sono un errore grave e vengono penalizzati. Allo stesso modo viene penalizzato anche il cane che scivola prima di fermarsi.

Se il cane non riesce a fermarsi entro una distanza pari a tre volte la lunghezza del suo corpo, si considera come se avesse mancato la fermata e non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane non accenna a volersi fermare, l'esercizio fallisce (=0). Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, o se cambia posizione dopo la fermata, perde 2 punti a condizione che il resto dell'esercizio sia perfetto.



## ESERCIZIO P2.5

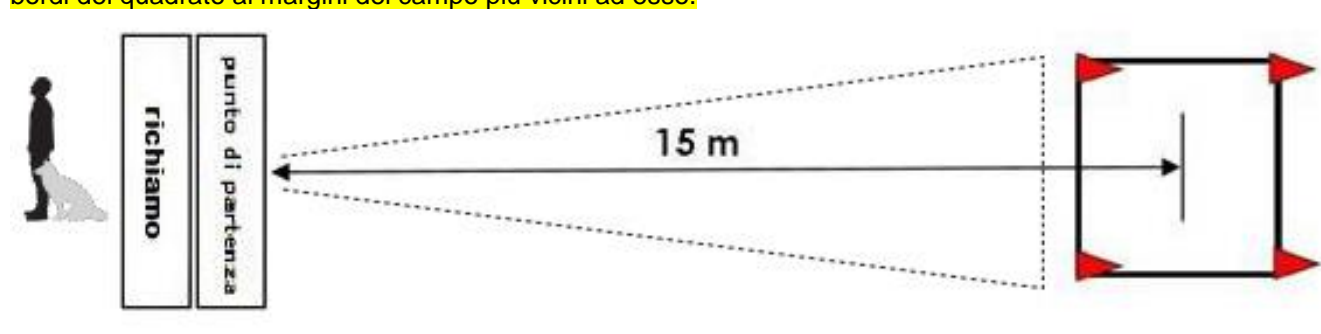
### Invio in avanti nel quadrato, terra e richiamo

[Coeff. 4]

**Comandi:** “Avanti” - “Destra/Sinistra” - (“In piedi”) - “Terra” - “Vieni”

Sono ammessi segnali gestuali con le mani quando il cane è distante, purché siano usati in contemporanea ai comandi vocali, anche per i comandi “in piedi” e “terra”.

**Descrizione:** Un quadrato di 3 m x 3 m è posizionato a circa 15 m dal punto di partenza. 15 m è la distanza tra il punto di partenza e il centro del quadrato. Coni (alti circa 10-15cm) delimitano il quadrato ad ogni angolo. Delle linee visibili (nastro adesivo, gesso, strisce) collegano i coni lungo il loro margine esterno. Deve esserci una distanza di almeno 3 - 5 m dai bordi del quadrato ai margini del campo più vicini ad esso.



**Esecuzione:** Prima di iniziare l'esercizio, il conduttore deve informare il Direttore di Gara se intende fermare il cane prima in piedi e quindi a terra nel quadrato o se intende metterlo direttamente a terra.

Tutti i comandi esclusi “in piedi”, “terra” ed eventuali comandi per reindirigare il cane, devono essere dati dopo autorizzazione dello Steward.

Il conduttore deve dare i comandi che ha dichiarato e il cane deve seguirli, quindi se il conduttore dichiara di fermare il cane in piedi e dà il comando corrispondente, il cane deve fermarsi in piedi, se invece dà direttamente il comando di terra, il cane deve mettersi a terra immediatamente.

Il punteggio si abbassa se il cane agisce in autonomia, i comandi di in piedi e terra nel quadrato devono sempre essere dati dal conduttore.

Quando lo Steward dà il permesso, il conduttore invia il cane dal punto di partenza al quadrato

Il cane si deve muovere in linea retta ed entrare nel quadrato dal lato frontale. Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore dà il comando di in piedi e poi di terra o direttamente di terra. Se il cane riceve il comando di in piedi, la posizione deve essere stabile (~ 3 sec) prima di dare il comando di terra. Il conduttore dà i comandi di in piedi e / o terra in autonomia.

Dopo autorizzazione, il conduttore si dirige verso il cono di destra, a circa 2 m dal cono gli viene chiesto di svoltare a sinistra, di nuovo dopo circa 3 m per poi camminare verso il punto di partenza. Raggiunto il punto di partenza e dopo indicazione dello Steward, il conduttore si ferma e richiama il cane al piede restando di schiena. Il comando di richiamo dal quadrato può essere accompagnato da un leggero movimento della testa del conduttore.

Per evitare di perdere punti, il conduttore non dovrebbe usare più di quattro comandi durante questo esercizio, se uno dei quattro comandi è l'in piedi. Se invece il conduttore decide di fermare il cane direttamente a terra nel quadrato, il numero di comandi da usare è tre. Se il cane ha bisogno di esser reindirizzato nel quadrato, segnali gestuali possono essere utilizzati in associazione ai comandi vocali di direzione.

#### Direttive per il giudizio:

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diretto.

Mostrare al cane le direzioni (ad es. il quadrato) o toccare il cane al punto di partenza (anche prima dell'inizio dell'esercizio) porta a fallire l'esercizio. E' consentito un "tocca mano" prima dell'inizio, ma deve essere il cane a toccare la mano del conduttore e non viceversa, e non deve dare l'impressione di essere un gesto che indica un posto o una direzione. Vedi linee guida generali § 20 & 53.

Se il conduttore si muove (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio non è superato (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo) da parte del conduttore, non si possono attribuire più di 8 punti.



I segnali gestuali sono consentiti solo se il cane deve essere indirizzato/reindirizzato. Un segnale gestuale dato quando il cane è di fianco al conduttore fa perdere 2 punti.

Se il cane si muove lentamente o molto lentamente, possono essere assegnati al massimo 6-7 punti.

Se il cane agisce per conto proprio viene penalizzato: se si ferma mentre va verso il quadrato, oppure se si ferma o va a terra senza comando, perde 3 punti.

#### Il quadrato

Se il cane entra nel quadrato da un lato o da dietro, si sottraggono  $\frac{1}{2}$  - 1 punto.

Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato e l'esercizio è fallito (=0).

Per ricevere punti, il corpo del cane a terra deve essere completamente all'interno del quadrato, fatta eccezione per la coda che può sporgere dai margini.

Se il cane viene fermato in piedi e si ferma vicino al perimetro del quadrato o sopra allo stesso e deve essere richiamato all'interno, il conduttore deve usare un altro comando di in piedi prima del comando di terra, oppure direttamente il terra, dopo averlo rediretto. In entrambi i casi la penalizzazione è di 2 punti, se la risposta del cane è immediata e le posizioni sono chiare.

Se il cane prende la posizione sbagliata (su comando) nel quadrato, il voto cala di 2 punti, se la posizione in piedi non è chiara o stabile oppure se è mantenuta per un tempo non sufficiente, il voto cala di 1 - 2 punti.

Se il cane prende autonomamente la posizione sbagliata, i punti persi sono 3.

L'esercizio fallisce (=0) se il cane si siede o si alza in piedi prima che il conduttore abbia eseguito la seconda svolta. Se il cane si alza (seduto o in piedi) dopo la seconda svolta e prima del richiamo, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane si muove / striscia nel quadrato senza alzarsi, perde 2

- 3 punti. Se si muove attraversando il bordo del quadrato prima che lo Steward dia autorizzazione a richiamare, l'esercizio fallisce. Se tuttavia anticipa leggermente il richiamo del conduttore e ad esempio parte appena prima, seguendo il comando dello Steward, i punti persi sono 2 - 3.

Un secondo comando di richiamo, in piedi o terra fa perdere 2 punti. Se anche uno solo di essi deve essere ripetuto una terza volta l'esercizio è fallito.

### ESERCIZIO P2.6

#### Riporto direttivo

[Coeff. 3]

**Comandi:** "Piede" - "In piedi" - "Destra/Sinistra" - "Porta" - "Lascia" - ("Piede")

E' consentito l'uso di segnali gestuali con una mano in aggiunta ai comandi verbali per indicare le direzioni.

#### Descrizione:

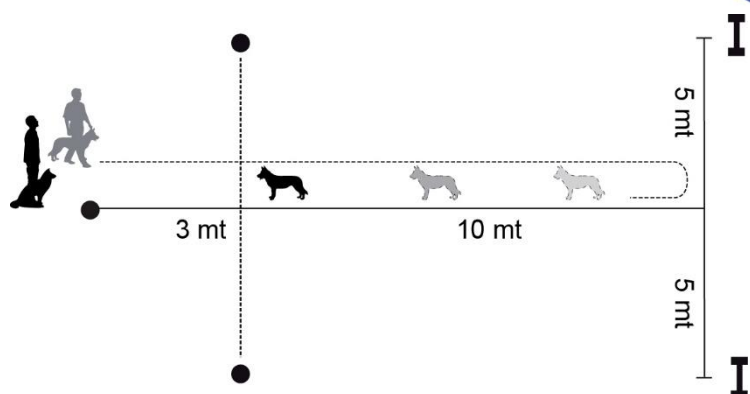
Due riportelli di legno sono posizionati in linea ad una distanza di 10 metri circa l'uno dall'altro, in modo da essere chiaramente visibili. La scelta del riportello da riportare è determinata da un sorteggio cieco.

Il punto di partenza si trova ad una distanza di circa 13 m dalla metà del segmento immaginario che collega i due riportelli. Un piccolo marcatore (un pezzo di nastro, un segno con il gesso, ecc) è posizionato a circa 3 mt dal punto di partenza.

Dopo aver dichiarato l'inizio dell'esercizio, lo Steward posiziona i due riportelli di legno in linea ad una distanza di circa 10 m l'uno dall'altro, in modo da essere ben visibili. Independentemente da quale riportello sia stato estratto, lo Steward li posa nello stesso ordine (che sia da destra a sinistra o da sinistra a destra) e nella stessa posizione per tutti i concorrenti.

Il conduttore e il cane si posizionano al punto di partenza di fronte al marcatore (di fronte al punto di mezzo della linea immaginaria che collega i due riportelli). Comincia l'esercizio.

Figura Esercizio P2.6 I riportelli devono essere posizionati orizzontalmente, ad almeno 3 metri dal bordo del campo.



**Esecuzione:** Cane e conduttore si posizionano al punto di partenza di fronte al marcatore, ad una distanza di circa 3 m. Dopo che lo Steward ha dichiarato l'inizio dell'esercizio e i riporti sono stati posizionati, Il conduttore viene autorizzato a camminare con il cane in condotta dal punto di partenza verso la linea immaginaria che collega i riportelli (il conduttore decide quanti passi di condotta fare e quando affrontare il dietrofront e l'alt in piedi, considerando che l'area in cui si può lasciare il cane non può superare la linea dei riporti e il marcatore). In autonomia, quindi, il conduttore, chiede al cane di fermarsi in piedi tra la linea immaginaria dei riporti e il marcatore, rivolto in direzione del punto di partenza, lascia il cane e torna al punto di partenza rivolto in direzione dei riportelli.

Il conduttore non deve fermarsi mentre dà al cane il comando di fermata e lo lascia. Dopo circa 3 secondi lo Steward dice al conduttore di inviare il cane al riportello determinato dal sorteggio, il cane deve riportarlo e consegnarlo correttamente. Il comando di direzione (destra / sinistra) e il comando di riporto devono essere dati insieme, quindi un comando di riporto dato successivamente deve essere considerato come comando aggiuntivo.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi di riporto / direzione, la prontezza d'esecuzione e l'andata verso il riportello corretto per la via più breve.

Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza porta a fallire l'esercizio (un "contatto con la mano", cane che tocca il conduttore, è consentito, vedi linee guida generali).

Per ottenere punti, il cane non deve muoversi per una distanza superiore alla lunghezza del proprio corpo dalla sua posizione in piedi prima del comando di riporto.

Un cane che si mette a terra o si siede (posizione sbagliata) o si muove non può ottenere più di 8 punti. Se il cane si muove più di una lunghezza prima del comando l'esercizio non è superato (0 punti).

La penalizzazione per i comandi aggiuntivi per inviare / reindirizzare il cane è di 1 - 2 punti a comando, a seconda dell'intensità del comando e della volontà del cane di eseguire.

La penalizzazione per una condotta non corretta sarà di 1 punto.

Se il cane si dirige chiaramente al riportello sbagliato, ma dopo essere fermato e reindirizzato prende quello corretto e lo riporta, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane è ridiretto dal riportello sbagliato senza fermarlo, vengono sottratti 2 punti. Se il cane solleva il riportello sbagliato l'esercizio è fallito (0 punti).

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

### **ESERCIZIO P2.7 Discriminazione olfattiva e riporto**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:** "Cerca" - "Lascia" - ("Piede")

#### **Esecuzione:**

Il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede, lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e gli consegna un oggetto di legno da riportare (10 cm x 2 cm x 2 cm) precedentemente segnato per identificarlo. E' possibile utilizzare una matita o una penna a sfera, non un pennarello (pennarello con punta di feltro, indelebile, magic marker, ecc). Il conduttore può tenere in mano l'oggetto per circa 10 secondi. Il cane non può toccare o annusare l'oggetto in questa fase. Lo Steward chiede al conduttore di riconsegnare l'oggetto e di voltarsi. Il conduttore può decidere se lasciare che il cane veda o meno quando gli oggetti vengono posizionati. E' consentito usare un comando di piede o di resta.



Lo Steward si allontana di circa 10 m dal conduttore per posizionare a terra 10 oggetti identici, compreso quello del conduttore, senza toccarlo. Lo Steward piazza gli altri 9 oggetti direttamente con le mani toccandoli. Gli oggetti possono essere posizionati solo lungo una linea orizzontale con i legnetti orizzontali, ad una distanza di circa 25 cm uno dall'altro e secondo lo stesso schema per tutti i concorrenti della Classe.

La posizione dell'oggetto del conduttore può cambiare da un conduttore all'altro. L'oggetto del conduttore non deve essere il primo o l'ultimo della linea. Il conduttore è quindi autorizzato a girarsi di nuovo ed inviare il cane a cercare l'oggetto segnato. Il cane deve trovare l'oggetto del conduttore, riportarlo e consegnarlo secondo le direttive generali.

Il cane può lavorare per circa mezzo minuto, se è attivo e concentrato. Utilizzare oggetti nuovi per ogni concorrente

#### **Direttive per il giudizio:**

Devono essere enfatizzate la volontà del cane di lavorare, la sua efficienza e velocità. L'esercizio fallisce (=0) se il cane annusa o tocca l'oggetto all'inizio dell'esercizio, prima che venga riconsegnato allo Steward, ed anche se il conduttore dà indicazioni al cane mentre è agli oggetti. Se il cane solleva l'oggetto sbagliato una sola volta ma poi prende quello corretto, non possono essere attribuiti più di 7 punti. L'esercizio non è superato (0 punti) se il cane prende l'oggetto sbagliato due volte.

L'esercizio non è fallito se il cane annusa gli oggetti o li sfiora appena mentre cerca quello corretto.

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

### **ESERCIZIO P2.8**

#### **Controllo a distanza**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:** "Terra" - "Resta" - 2 x ["Seduto" / "In Piedi" / "Terra"]

E' consentito usare segnali gestuali con le mani in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. E' possibile usare una mano o entrambe.

#### **Esecuzione:**

Il cane deve cambiare posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) seguendo i comandi del conduttore e rimanendo sul posto.

Il punto di partenza è tra due marcatori posti alla distanza di circa 0,8 - 1 m. La linea immaginaria che collega i due marcatori costituisce un riferimento. Il conduttore, dopo essere stato autorizzato dallo Steward, posiziona il cane a terra davanti alla linea immaginaria che collega i due marcatori in modo che questa sia tangente, lascia poi il cane e si sposta al punto stabilito, ad una distanza di circa 5 m dal punto di partenza. L'ordine delle posizioni da eseguire dovrebbe essere sempre seduto / in piedi / terra o in piedi / seduto / terra. Ogni posizione deve essere eseguita due volte e l'ultimo comando deve essere "terra". L'ordine di cambi di posizione deve essere lo stesso per tutti i concorrenti della Classe.

Lo Steward mostra al conduttore quando dare il comando per la posizione successiva e quale posizione chiedere usando cartelli con scritte o disegni, oppure un tabellone elettronico. Lo Steward deve posizionarsi a circa 3 - 5 metri dal cane, in modo tale da non poterlo vedere mentre esegue i comandi e deve dare una nuova indicazione ogni 3 secondi circa.

Il conduttore deve usare comandi vocali e può accompagnarli a gesti quando si trova a distanza dal cane. I comandi sia vocali che gestuali devono essere brevi e contemporanei. Dopo l'ultimo comando di "terra" il conduttore torna dal cane e, su indicazione dello Steward, lo rimette seduto al piede.

#### **Direttive per il giudizio:**

Devono essere valutati la velocità con la quale il cane cambia posizione, la chiarezza delle posizioni, quanto sono in linea, come vengono mantenute e quanto il cane si muove. Se il cane si muove dal punto di partenza per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 5 punti. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo dal punto di partenza (in qualunque direzione). Nel valutare la distanza degli spostamenti, si devono sommare i movimenti dal punto di partenza in tutte direzioni (avanti, indietro, laterali).

Se il cane non esegue una delle sei posizioni, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni non più di 5 punti. Inoltre, se il cane salta una posizione e prende direttamente quella successiva, non possono essere assegnati più di 5 punti.

Il cane deve cambiare posizione su comando almeno 4 volte per ricevere punti.

Se il cane ha almeno una volta bisogno di due comandi per eseguire un cambio di posizione / per prendere la posizione corretta, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Non eseguire un secondo comando per una posizione porta a perdere la posizione. Ad esempio, la prima volta che serve un secondo comando per una posizione si perdono 2 punti, se servono



altri comandi aggiuntivi per una posizione la penalizzazione è di 1 punto per ogni comando.

E' possibile utilizzare un terzo comando per una posizione (ma la posizione si considera mancata) entro il tempo a disposizione, in modo tale da consentire l'esecuzione della successiva.

Un uso esagerato della voce, gesti troppo evidenti o prolungati oltre il tempo del comando verbale comportano perdita di punti (vedi le linee guida generali).

Se il cane si rimette seduto prima del ritorno del conduttore, non possono essere assegnati più di 8 punti.

E' possibile prendere punti per questo esercizio anche se 3 - 4 posizioni sono state eseguite con un comando aggiuntivo a condizione che questi siano stati eseguiti immediatamente, le posizioni risultanti siano buone e chiare, e l'esercizio sia eseguito in accordo con le direttive secondo ogni altro aspetto.

## **ESERCIZIO P2.9**                      **Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata e salto di una barriera**                      **[Coeff. 3]**

**Comandi:**                      “Gira” - “In piedi / Terra” - “Sinistra / Destra” – “Salta” - (“Piede”)

Segnali gestuali con una mano possono essere usati per redirigere il cane oppure contemporaneamente al comando di fermata e ai comandi di direzione (destra / sinistra) per il salto. Nel caso del gesto associato al comando di fermata è possibile usare due mani.

### **Descrizione:**

Prima dell'inizio della prova, il Conduttore comunica quale posizione (in piedi, o terra) il cane deve eseguire mentre torna dal conduttore. Il Conduttore dichiara anche quale salto dovrà affrontare il cane

Due barriere aperte sono posizionate a circa 5 m di distanza una dall'altra. L'altezza delle barriere deve essere regolata in base all'altezza al garrese del cane in gara, ma non oltre i 50 cm.

Un gruppo di coni (3 - 6) o un barile (in entrambi i casi alti approssimativamente 40 - 50 cm) sono posizionati ad una distanza di circa 15 m dalla linea immaginaria che collega i salti. La disposizione dell'esercizio è mostrata nella figura sotto, ed esempi per la disposizione dei coni si trovano nell'Appendice 4.

Il punto in cui dare il comando di fermata al cane (a circa 2 m di fronte ai coni) può essere indicato posizionando dei conetti, dei piccoli pezzi di tubo, delle semisfere o altri marcatori visibili al conduttore ma chiaramente esterni rispetto alla traiettoria del cane e poco appariscenti. Vedi figura in basso.

Il cane non deve vedere posizionare i coni / barile, quindi gli oggetti devono essere disposti prima che conduttore e cane arrivino al punto di partenza.

Quando il cane ha corso intorno ai coni / barile e si è fermato nella posizione stabilita (in piedi / terra), il conduttore riceverà il comando dallo Steward per inviare il cane al salto.

Il punto di partenza dell'esercizio può essere scelto dal conduttore. Può posizionarsi ad una distanza compresa tra cinque e sette metri (5 – 7 m) di fronte alla linea immaginaria che collega le due barriere.

Le figure per la struttura consigliata per tutte le barriere si trovano alla fine di queste linee guida, nella



Parte VII, Appendici 1.1 & 1.2. Suggerimenti per la disposizione dei coni nella Parte VII Appendice 4.

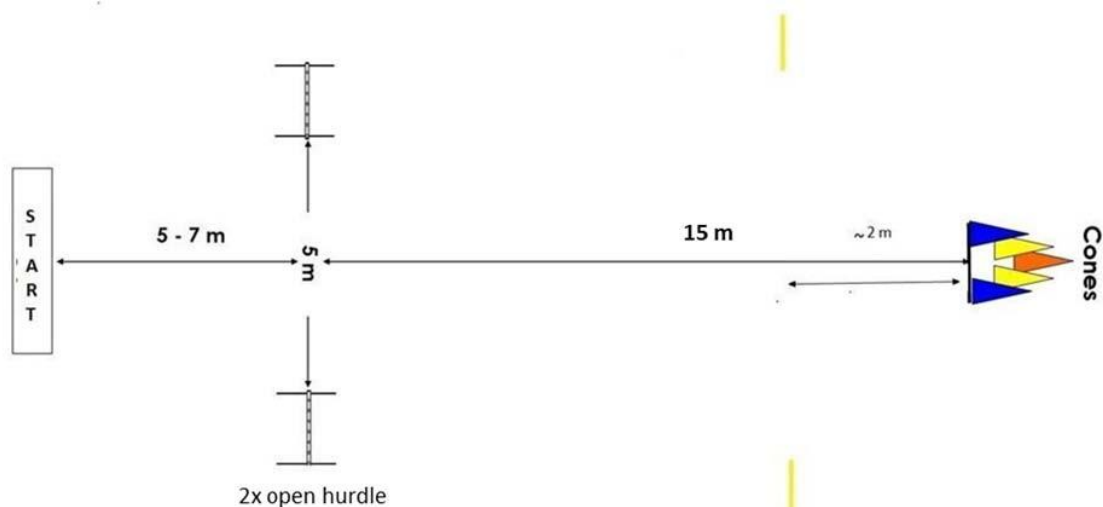


Figura Esercizio 2.9. I marcatori che indicano la distanza di 2 m sono opzionali.

#### Esecuzione:

Il conduttore si posiziona al punto che ha scelto davanti alle barriere, con il cane al piede e lo Steward comunica l'inizio dell'esercizio. Su istruzione dello Steward, il conduttore invia il cane a girare intorno al gruppo di coni / barile. La traiettoria intorno ai coni/barile può essere percorsa dal cane in senso orario o in senso antiorario. La traiettoria ideale non è troppo stretta (vicina) intorno ai coni/barile. Deve esserci uno spazio distinto tra il cane e i coni /barile. A seconda della razza, distanze adeguate possono essere fino a circa mezzo metro per i cani di taglia media, fino ad un metro per quelli di taglia grande.

Quando il cane sta tornando indietro ed ha superato il gruppo di coni / barile chiaramente di almeno ~ 2 metri, il conduttore dà autonomamente il comando di fermata nella posizione scelta. Il conduttore deve usare un comando vocale, ma può accompagnarlo con un gesto in contemporanea.

Durante la fermata (circa 3 sec) lo Steward comunica al conduttore di inviare il cane al salto con la parola "comando", il conduttore fa poi ripartire il cane, lo dirige a saltare al salto corretto e a tornare al piede.

Il conduttore deve attendere che lo Steward abbia detto "comando" prima di chiedere al cane di ripartire.

Il conduttore può inoltre dare un comando di salto immediatamente dopo che il cane è ripartito dalla posizione verso le barriere. Non è possibile associare gesti al comando di salto.

#### Direttive per il giudizio:

Deve essere sottolineata la volontà del cane di seguire comandi e direzioni, la sua prontezza di reazione e la scelta di percorrere una via ragionevolmente breve, lasciando comunque una distanza appropriata dai coni / barile. Sono da valutare anche una ragionevole simmetria ed il focus sulla linea centrale o verso il conduttore al ritorno (prima della fermata). La traiettoria intorno ai coni / barile può essere percorsa in senso orario o antiorario.

Il cane deve mostrare una velocità buona e costante, almeno un trotto veloce. Un approccio lento riluttante può far perdere 1 - 5 punti. Nel giudicare la velocità e la distanza dai coni / barile così come la fermata, si deve tenere conto della razza e della struttura del cane.

Se il cane torna prima di aver raggiunto i coni / barile, deve essere reindirizzato affinché ci giri intorno. Se il cane riesce a girare intorno ai coni / barile con un solo comando aggiuntivo, il voto cala di 3 punti (di conseguenza, possono essere assegnati 7 punti per un esercizio perfetto in ogni altro aspetto).

L'esercizio è fallito (0 punti), se il cane non gira intorno ai coni/barile.

Se il cane, dopo aver passato i coni / barile, si ferma autonomamente troppo presto, deve essere richiamato e fermato di nuovo. Non possono essere assegnati più di 7 punti.



Nel valutare la fermata, deve essere presa in considerazione la volontà di rispettare il comando. Il momento in cui dare il comando è a discrezione del conduttore, ma non può essere prima che il cane abbia superato i coni da almeno 2 m.

Un cane che prende la posizione sbagliata non può ottenere più di 8 punti.

Se il conduttore ferma il cane troppo presto ma quando ha chiaramente superato i coni / barile (di almeno un metro), perde 2 punti.

Se il cane anticipa il comando, il voto cala di 2 - 3 punti, se agisce autonomamente i punti persi sono 3.

Se il cane per fermarsi ha bisogno di una distanza superiore a tre volte la lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane non si ferma, l'esercizio è fallito.

Il cane deve mantenere la posizione (in piedi / terra) fino al comando di richiamo o di salto del conduttore. Se il cane riparte presto dopo la fermata, il punteggio cala di 2 - 3 punti. Se il cane parte molto presto (ad esempio ancora prima del comando dello Steward) può addirittura fallire l'esercizio.

Se il cane si dirige chiaramente verso il salto sbagliato, ma viene fermato e reindirizzato con successo, devono essere tolti 3 punti. Se il cane viene reindirizzato con successo dalla direzione (salto) sbagliata, senza bisogno di fermarlo, i punti persi sono 1 - 2.

La riduzione di punti per eventuali comandi aggiuntivi per indirizzare (o reindirizzare) il cane, dipende all'intensità dei comandi stessi e dalla volontà del cane di eseguirli. Può essere di 1 - 2 punti. La penalizzazione per ulteriori comandi aggiuntivi deve essere coerente con le linee guida generali.

Se la traiettoria del cane è troppo vicina ai coni/barile, oppure se non è ragionevolmente diretta o simmetrica, se non è in linea retta, può perdere ½ - 2 punti.

Se il cane tocca o urta uno o più coni / barile, perde 1 - 3 punti, a seconda della forza dell'impatto. Se il cane fa cadere uno o più coni perde 2 - 3 punti. Se il cane corre tra i coni, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane tocca o fa cadere la stecca del salto perde 2 punti.

Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza farà fallire l'esercizio (0 punti). (Vedere le direttive generali § 20 & 53).

**Fallire l'esercizio (=0):**

- Se il cane salta la barriera andando ai coni/barile, l'esercizio è fallito.
- Se il cane necessita di un secondo comando di ridirezione per girare intorno ai coni/barile, cioè un terzo comando "gira", l'esercizio è fallito.
- Se il conduttore dà il comando di fermata (in piedi/terra) chiaramente troppo presto, cioè quando il cane è ancora a lato dei coni/barile, l'esercizio è fallito.
- Se il cane non si ferma su comando, l'esercizio è fallito.
- Se il cane non salta la barriera o salta la barriera sbagliata, l'esercizio è fallito.
- Se il cane si appoggia sulla barriera, l'esercizio è fallito.
- Se la barriera cade, l'esercizio è fallito.
- Se il conduttore mostra le direzioni al cane o tocca il cane al punto di partenza, l'esercizio è fallito. (Vedere le direttive generali § 20 & 53).

## **ESERCIZIO P2.10**

### **Impressione generale**

**[Coeff. 3]**

#### **Direttive per il giudizio:**

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



lavorare insieme e un buono spirito sportivo. Le attività durante e tra gli esercizi influiscono sulla valutazione dell'impressione generale.

Se il cane è fuori controllo e si allontana dal conduttore durante o tra gli esercizi (anche solo una volta) ma è tornato al primo richiamo, non possono essere assegnati più di 5 punti per l'impressione generale. Se il cane non torna al richiamo, oppure si allontana una seconda volta, è squalificato.

Se un cane esce dal campo durante un esercizio o tra gli esercizi, oppure sporca in campo, è squalificato dalla prova. Se invece il cane lascia il campo per raggiungere il conduttore fuori dal campo durante l'esercizio 2.1, non è squalificato ma non possono essere assegnati più di 5 punti per l'impressione generale.

Nota: anche nel caso in cui il voto finale per l'impressione generale sia calcolato sulla media dei voti di due o più Direttori di Gara che incaricati di valutare esercizi diversi, non possono essere assegnati voti superiori a quelli descritti sopra. Vedi linee guida generali per il giudizio § 75.



## CLASSE 2

### **ESERCIZIO 2.1 Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:** "Terra", ("Resta"), "Seduto"

#### **Esecuzione:**

Il gruppo deve essere costituito da almeno tre cani ma non più di sei. I cani devono essere condotti in campo senza guinzaglio, ma devono indossare il collare. I cani sono posizionati a terra, e poi al piede, uno alla volta. Lo Steward indica quando dare i comandi e dirige tutte le fasi dell'esercizio. I cani sono sottoposti a distrazioni, come ad esempio una persona che procede facendo lo slalom tra loro.

L'esercizio inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati ad una distanza di circa 3 metri l'uno dall'altro con i cani nella posizione al piede e lo Steward dichiara "Inizia l'esercizio". I conduttori danno quindi il comando di terra dal piede uno alla volta, seguendo le indicazioni dello Steward. L'ordine è da sinistra a destra (1 -> 6).

I conduttori lasciano i loro cani e camminano diritto tutti insieme, allineati, fino al bordo del campo e quindi si portano fuori della vista dei cani. Il periodo di 2 minuti inizia quando tutti i conduttori sono fuori vista. I cani restano a terra e sono soggetti a distrazioni, per esempio una persona che fa lo slalom tra loro. Trascorsi 2 minuti, ai conduttori viene detto di rientrare insieme e allinearsi all'interno del campo. Trascorsi 2 minuti, ai conduttori viene detto di rientrare insieme e allinearsi all'interno del campo, poi di camminare insieme fino a portarsi dietro ai loro cani, superandoli ad una distanza di circa 0,5 m e fermandosi circa 3 metri dietro di loro dopo aver fatto dietrofront. Su indicazione dello Steward i conduttori tornano quindi a fianco dei loro cani e, uno per uno da destra a sinistra (6 -> 1), li rimettono al piede così che il cane che ha ricevuto per primo il comando di terra, sarà l'ultimo a rimettersi seduto. L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani, tutti i cani hanno assunto la loro posizione al piede e lo Steward ha annunciato "Esercizio terminato".

Ai conduttori si dovrebbe ricordare che non devono dare i loro comandi a voce troppo alta. Questo può influenzare gli altri cani e portare ad essere penalizzati fortemente nel punteggio dell'esercizio.

#### **Direttive per il giudizio:**

Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del Conduttore (ad es. su comando "terra" o "seduto" del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane agisce senza alcuno comando, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane ha reagito troppo presto (si è messo a terra o rimesso al piede) deve rimanere al suo posto e in posizione (terra o seduto). Non rimanere in posizione all'inizio dell'esercizio, lo fa fallire (=0). Alla fine dell'esercizio, se il cane si siede e poi si rimette a terra da solo, non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se un cane a terra si appoggia sul fianco, non possono essere attribuiti più di 7 punti, come anche se non si rimette seduto alla fine.

Un cane che non va a terra (due comandi), che si mette in piedi o seduto mentre i conduttori sono fuori vista, striscia per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo o si sdraia sulla schiena, fallisce l'esercizio (=0). Se un cane si siede o si mette in piedi dopo che sono trascorsi i 2 minuti e i conduttori si sono già riallineati in campo, non possono essere attribuiti più di 6 punti. Se il cane si sposta dalla posizione nell'esercizio fallisce (0).

Tutti i movimenti portano a perdere punti. Segni di irrequietezza, come spostare il peso da un lato all'altro da un piede all'altro, sono penalizzati. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, mostrare interesse per una distrazione dentro o fuori dal campo. In questo caso però non deve dare l'impressione di essere irrequieto o ansioso.

Se il cane abbaia (qualche abbaio) perde 1-2 punti; se abbaia più volte (in più episodi), viene penalizzato ancora di più. Se abbaia per la maggior parte del tempo, l'esercizio fallisce (0). Questo vale anche se il cane uggiola.

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio verrà squalificato (cartellino rosso). L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo. Se invece il cane si alza senza disturbare gli altri cani (ad esempio si sposta per andare dal conduttore) l'esercizio e l'impressione generale saranno falliti (=0) ma il cane non verrà squalificato e potrà pertanto continuare con gli altri esercizi della classe.



## **ESERCIZIO 2.2**

### **Condotta**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:** "Piede"

**Esecuzione:** Nota: le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per l'esecuzione della condotta § 27-32.

Lo scopo della condotta è che il cane segua in maniera attiva il conduttore, con costanza e buon collegamento, al suo fianco sinistro mantenendo posizione e distanza per tutto lo schema, comprese le svolte, i dietrofront, le fermate e le diverse andature.

La condotta della Classe 2 è eseguita a diverse velocità, normale, lenta e veloce, con svolte, dietrofront e fermate. Deve esserci una netta differenza tra le andature normale e lenta, così come tra normale e veloce. Il cane deve essere valutato anche mentre fa due passi avanti e indietro, e mentre percorre una breve distanza direttamente indietro (5 - 8 passi, 2 - 3 m). La condotta indietro comincia e finisce con una fermata. Lo Steward indica al conduttore quando partire e quando fermarsi. È importante assicurarsi che il percorso per la condotta indietro sia sicuro e in piano. Tutti i concorrenti di una prova o competizione, devono eseguire l'esercizio della condotta secondo lo stesso schema / distanze.

Tempo suggerito: Si consiglia che la condotta non duri più di 2 min circa. Si tenga in considerazione che alcune razze/conduttori possono impiegare più o meno tempo nel percorrere lo stesso schema (distanze).

#### **Direttive per il giudizio:**

Nota: Le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per giudicare § 63.

Queste direttive devono essere seguite ma nel giudizio della condotta si deve tener conto della Classe.

Un cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio (0 punti). Se cane e conduttore si muovono lentamente (durante le andature normale e di corsa) devono essere sottratti 2 - 4 punti. Se il cane rimane indietro è un errore grave e devono essere sottratti 2 - 5 punti.

Mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere 1 - 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo una svolta e prima delle fermate sono errori da penalizzare.

Il movimento di cane (e conduttore) in condotta deve essere naturale. Una posizione innaturale del cane ed esagerazioni sono errori gravi. Questo criterio si applica anche al conduttore e sono errori che possono persino far fallire l'esercizio.

La distanza tra cane e conduttore deve essere chiara. Il punteggio deve essere ridotto se il cane cammina troppo vicino al conduttore, ancora di più se lo disturba o lo ostacola, e in modo ancora più severo se il cane si appoggia al conduttore o lo tocca.

È ammessa una certa attenzione da parte del conduttore quando cammina all'indietro. Non si sottrarranno più di 1-2 punti se la condotta all'indietro non è abbastanza corretta.

## **ESERCIZIO 2.3**

### **Fermo in piedi e/o seduto e/o terra durante la marcia**

**[Coeff. 3]**

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

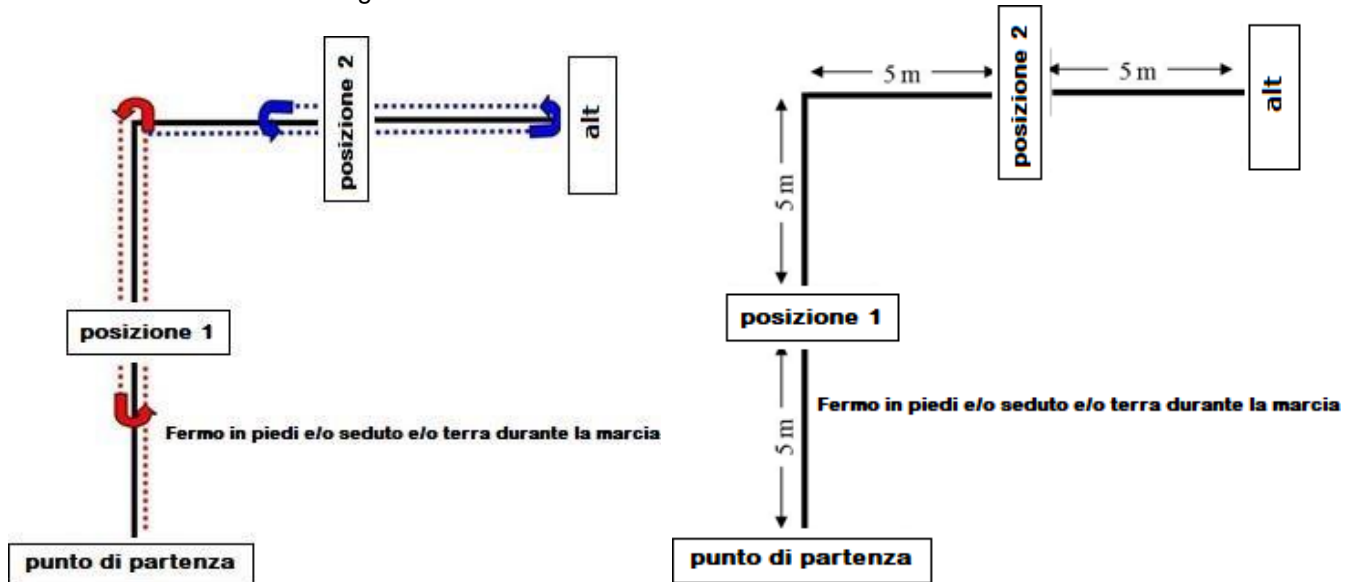
#### **Descrizione:**

L'esercizio si svolge secondo lo schema rappresentato nella figura allegata. Il cane deve effettuare due delle tre posizioni in piedi/seduto/terra. Il Direttore di Gara decide quali posizioni devono essere eseguite e in che ordine. Deve essere presente una svolta, a destra o a sinistra. Le posizioni e la direzione della svolta sono le stesse per tutti i concorrenti. Il punto di partenza, quello di svolta (sinistra / destra 90°) ed il punto di arrivo devono essere segnalati da marcatori, ad esempio piccoli coni.



Il Direttore di Gara / lo Steward deve comunicare ai concorrenti prima dell'inizio della gara (della Classe) quali sono le posizioni scelte, l'ordine in cui devono essere eseguite e la direzione della svolta.

Il punto in cui il cane riceve il comando di fermata (in piedi / seduto / a terra) è approssimativamente a metà (~5 m) di una linea di 10 metri. Vedi figura sotto.



### Esecuzione:

Lo Steward comunica al conduttore quando partire, quando dare il comando di in piedi / seduto / terra, quando fare dietrofront e quando fermarsi alla fine dell'esercizio. La svolta al marcatore viene fatta in autonomia, come anche riprendere il cane in condotta dopo le fermate.

Il conduttore e il cane si allontanano dal punto di partenza camminando a passo normale, a fianco del primo tratto lineare che precede la svolta. Dopo aver camminato per circa metà della distanza (circa 5 m), dopo indicazione dello Steward, il conduttore chiede al cane di prendere la prima posizione (in piedi / seduto / terra) e il cane deve eseguire quella corretta. Non è consentito dare un secondo comando per la posizione. Questo porta a fallire la posizione.

Il conduttore continua a camminare per 5 m (circa al prossimo punto di svolta), fa dietro front su comando dello Steward, continua a camminare verso il suo cane, lo supera ad una distanza di circa 0,5 m lasciandolo alla sua sinistra, continua a camminare per circa 2 m, fa dietro front su comando dello Steward e torna indietro. Una volta raggiunto il cane, il conduttore dà il comando piede senza fermarsi, rallentare o accelerare. L'esercizio continua in modo simile alla prima fase. Dopo la svolta (destra / sinistra) e dopo aver camminato per circa 5 m verso il secondo punto (quello di fine), il conduttore chiede al cane la seconda posizione e prosegue come nella prima parte.

Le posizioni in piedi, seduto e terra dovranno essere parallele alle linee immaginarie che collegano i punti di partenza / svolta / arrivo. La distanza tra il cane e il punto di svolta deve essere di circa 0,5 m tenendo in considerazione le dimensioni del cane. Gli angoli devono essere di 90°, non arrotondati. Conduttore e cane devono superare i coni dal lato destro lasciandoli sul lato sinistro. L'andatura deve essere naturale, non più o meno veloce della condotta a passo normale.

Vedere la figura per l'es. 3 della Classe 2.

### Direttive per il giudizio:

Nota: nell'esercizio delle posizioni la diminuzione per le posizioni sbagliate è valutata più rigidamente della diminuzione in altri esercizi.

Per ottenere punti per l'esercizio, deve essere eseguita correttamente almeno una posizione. Se il cane fallisce una posizione, non possono essere attribuiti più di 7 punti per l'esercizio.

Fallire (=perdere) una posizione. Il cane manca una posizione,



- se esegue la posizione sbagliata,
- se dopo aver ricevuto il comando si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo,
- se cambia posizione da una corretta,
- se il conduttore dà un secondo comando per la posizione,
- se dopo essersi fermato riprende a muoversi e si sposta per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo
- se il conduttore usa un evidente segnale gestuale con la mano oppure evidente linguaggio corporeo per la posizione.

Se il cane non prova neanche a fermarsi al comando di posizione, ad esempio non si ferma prima che il conduttore giri per tornare indietro, l'esercizio è fallito (=0). È consentito usare un secondo comando per fermare il cane, e se questo si ferma prima che il conduttore abbia raggiunto il punto di svolta successivo, l'esercizio può essere portato a termine ma non sarà possibile attribuire più di 6 punti.

Nel giudizio devono essere considerati la condotta e il fatto che le posizioni (in piedi /seduto / terra) siano parallele alle linee immaginarie che collegano i punti di partenza / svolta / fine.

Muoversi, eseguire delle posizioni in piedi / seduto / terra lente, non dritte, una condotta mal eseguita, cambiare andatura, accelerare / rallentare prima dei comandi, angoli arrotondati, non mantenere la traiettoria corretta (parallela alla linea immaginaria che collega i marcatori), e girarsi per guardare il cane sono considerati errori. La riduzione del punteggio per questi errori è di 1 - 4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato, deve essere tolto 1 punto.

Non è consentito usare un secondo comando per le posizioni. Se vengono usati comandi aggiunti, la posizione in questione è persa.

Aiuti gestuali e linguaggio del corpo associati ai comandi delle posizioni in piedi / seduto / terra sono considerati errori gravi e devono essere fortemente penalizzati. A seconda dell'intensità e della durata di questi gesti, la posizione può essere considerata fallita, oppure può determinare la perdita di 1 - 5 punti. Vedi linee guida generali § 48.

## **ESERCIZIO 2.4**

### **Richiamo con fermo in piedi**

**[Coeff. 3]**

#### **Comandi:**

“Terra” - (“Resta”) - “Vieni” - “In piedi” - “Vieni” - (“Piede”)

Comandi vocali DEVONO essere utilizzati in tutte le parti dell'esercizio. Per il comando di fermata, è possibile usare contemporaneamente un segnale gestuale (Segnale gestuale: con una sola mano o con due, per la fermata)

**Descrizione:** La distanza del richiamo è di circa 25-30m. Quando il cane ha percorso metà di questa distanza, riceve il comando di fermata (in piedi). Il punto di partenza e quello della fermata possono essere indicati con un marcatore, come un piccolo cono, semisfera, ecc. Il marcatore per la fermata deve essere posizionato in modo da essere chiaramente in vista ma laterale rispetto alla traiettoria del cane. Questo marcatore indica il punto in cui dare il comando, il comando della fermata deve quindi essere dato nel momento in cui il cane è all'altezza del marcatore a metà della distanza del richiamo.

#### **Esecuzione:**

Il conduttore posiziona il cane a terra al punto di partenza, si allontana per circa 25 – 30 m nella direzione indicata e fa dietro front per mettersi di fronte al cane. Su autorizzazione dello Steward, il conduttore richiama il cane. Quando il cane ha percorso circa metà della distanza e si trova all'altezza del marcatore, il conduttore (in autonomia) ordina al cane di fermarsi in piedi. La metà della distanza è segnata da un marcatore, laterale rispetto alla traiettoria del cane (marcatore a metà strada-> indica il punto in cui il conduttore deve dare il comando, non quello in cui il cane deve fermarsi). Il cane deve partire immediatamente al richiamo, e cominciare a fermarsi non appena riceve il comando di fermata.

Dopo autorizzazione dello Steward (dopo circa 3 secondi), il conduttore richiama nuovamente il cane al piede.

Tutti i comandi devono essere vocali e chiari. Un gesto può essere usato in associazione al comando verbale della fermata. Il gesto deve essere contemporaneo al comando verbale e non superarne la durata. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme (uno dopo



l'altro) e non devono dare l'impressione di essere due comandi separati.

#### **Direttive per il giudizio:**

E' importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo e accuratamente a quello di fermata. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un'andatura lenta così come anticipare la fermata sono considerati errori. Un approccio esageratamente lento o riluttante può addirittura far fallire l'esercizio. Nel giudicare la velocità e la fermata, si deve tener conto della razza e della struttura del cane. Il cane deve partire immediatamente al richiamo e cominciare subito a fermarsi al comando di fermata. Quando si valuta la fermata, si deve anche considerare la velocità del cane.

Se è necessario un secondo richiamo (alla partenza o dopo il comando di fermata) i punti persi sono 2. Se è necessario un terzo comando di richiamo, che sia alla partenza o dopo la fermata, l'esercizio fallisce, così come se il conduttore arriva ad utilizzare un totale di 4 richiami.

Se il cane si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo prima del primo richiamo, l'esercizio è fallito (=0). Se il cane si alza in piedi o si muove per una distanza inferiore prima del richiamo non possono essere attribuiti più di 8 punti.

Può esserci una certa tolleranza sulla fermata immediata per cani veloci o pesanti, ma non per cani lenti. Il cane dovrebbe cominciare a fermarsi immediatamente al comando.

Indipendentemente dalla velocità del cane, perché la fermata sia giudicata perfetta / abbastanza accurata, non deve aver percorso una distanza superiore alla sua lunghezza dal momento in cui riceve il comando. Un cane più lento deve essere in grado di eseguire una fermata più precisa. Passi in approccio alla fermata sono un errore grave e vengono penalizzati. Allo stesso modo viene penalizzato anche il cane che scivola prima di fermarsi.

Se il cane non riesce a fermarsi entro una distanza pari a tre volte la lunghezza del suo corpo, si considera come se avesse mancato la fermata e non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane non accenna a volersi fermare, l'esercizio fallisce (=0). Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, o se cambia posizione dopo la fermata, perde 2 punti a condizione che il resto dell'esercizio sia perfetto.

### **ESERCIZIO 2.5**

#### **Invio in avanti nel quadrato, terra e richiamo**

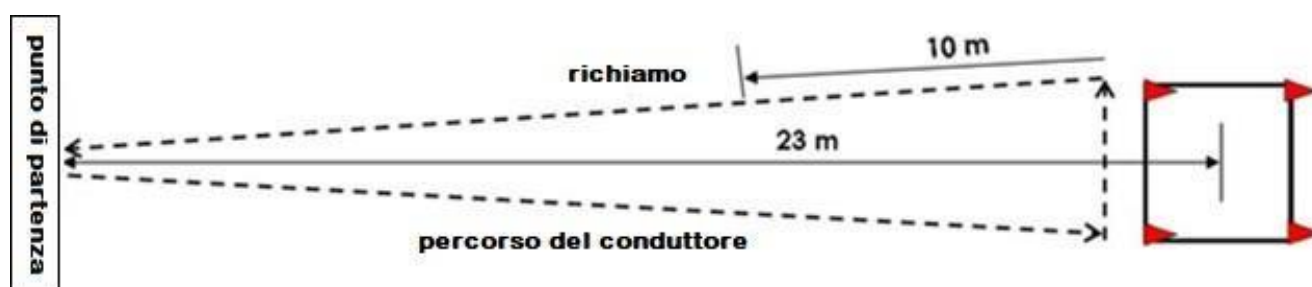
**[Coeff. 4]**

#### **Comandi:**

“Avanti” - “Destra/Sinistra” - (“In piedi”) - “Terra” - “Vieni”

Sono ammessi segnali gestuali con le mani quando il cane è distante, purché siano usati in contemporanea ai comandi vocali, anche per i comandi “in piedi” e “terra”.

**Descrizione:** Un quadrato di 3 m x 3 m è posizionato a circa 23 m dal punto di partenza. 23 m è la distanza tra il punto di partenza e il centro del quadrato. Coni (alti circa 10-15cm) delimitano il quadrato ad ogni angolo. Delle linee visibili (nastro adesivo, gesso, strisce) collegano i coni lungo il loro margine esterno. Deve esserci una distanza di almeno 3 - 5 m dai bordi del quadrato ai margini del campo più vicini ad esso. Vedi l'immagine per comporre il quadrato Parte VII Appendice 5



Figura

*Esercizio 2.5 (Vedere Parte VII Appendice 5 per i dettagli per comporre il quadrato)*

#### **Esecuzione:**

Prima di iniziare l'esercizio, il conduttore deve informare il Direttore di Gara se intende fermare il cane prima in piedi e quindi a terra nel quadrato o se intende metterlo direttamente a terra.



Tutti i comandi esclusi "in piedi", "terra" ed eventuali comandi per redirigere il cane, devono essere dati dopo autorizzazione dello Steward.

Il conduttore deve dare i comandi che ha dichiarato e il cane deve seguirli, quindi se il conduttore dichiara di fermare il cane in piedi e dà il comando corrispondente, il cane deve fermarsi in piedi, se invece dà direttamente il comando di terra, il cane deve mettersi a terra immediatamente.

Il punteggio si abbassa se il cane agisce in autonomia, i comandi di in piedi e terra nel quadrato devono sempre essere dati dal conduttore.

Quando lo Steward dà il permesso, il conduttore invia il cane dal punto di partenza al quadrato (3 m x 3 m).

Il cane si deve muovere in linea retta ed entrare nel quadrato dal lato frontale. Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore dà il comando di in piedi e poi di terra o direttamente di terra. Se il cane riceve il comando di in piedi, la posizione deve essere stabile (~ 3 sec) prima di dare il comando di terra. Il conduttore dà i comandi di in piedi e / o terra in autonomia.

Dopo autorizzazione, il conduttore si dirige verso il cono di destra, a circa 2 m dal cono gli viene chiesto di svoltare a sinistra, di nuovo dopo circa 3 m per poi camminare verso il punto di partenza. Dopo circa 10m dalla seconda svolta, e dopo indicazione dello Steward, il conduttore richiama e il cane continuando a camminare verso il punto di partenza. Il comando di richiamo dal quadrato può essere accompagnato da un leggero movimento della testa del conduttore. Dopo aver raggiunto il punto di partenza, il conduttore riceve indicazione di fermarsi.

Per evitare di perdere punti, il conduttore non dovrebbe usare più di quattro comandi durante questo esercizio, se uno dei quattro comandi è l'in piedi. Se invece il conduttore decide di fermare il cane direttamente a terra nel quadrato, il numero di comandi da usare è tre. Se il cane ha bisogno di essere reindirizzato nel quadrato, segnali gestuali possono essere utilizzati in associazione ai comandi vocali di direzione.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso dritto.

Mostrare al cane le direzioni (ad es. il quadrato) o toccare il cane al punto di partenza (anche prima dell'inizio dell'esercizio) porta a fallire l'esercizio. E' consentito un "tocca mano" prima dell'inizio, ma deve essere il cane a toccare la mano del conduttore e non viceversa, e non deve dare l'impressione di essere un gesto che indica un posto o una direzione. Vedi linee guida generali § 20 & 53.

Se il conduttore si muove (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio non è superato (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo) da parte del conduttore, non si possono attribuire più di 8 punti.

I segnali gestuali sono consentiti solo se il cane deve essere indirizzato/reindirizzato. Un segnale gestuale dato quando il cane è di fianco al conduttore fa perdere 2 punti.

Se il cane si muove lentamente o molto lentamente, possono essere assegnati al massimo 6-7 punti.

Se il cane agisce per conto proprio viene penalizzato: se si ferma mentre va verso il quadrato, oppure se si ferma o va a terra senza comando, perde 3 punti.

Se il cane entra nel quadrato da un lato o da dietro, si sottraggono ½ - 1 punto.

Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato e l'esercizio è fallito (=0). Per ricevere punti, il corpo del cane a terra deve essere completamente all'interno del quadrato, fatta eccezione per la coda che può sporgere dai margini.

Se il cane viene fermato in piedi e si ferma vicino al perimetro del quadrato o sopra allo stesso e deve essere richiamato all'interno, il conduttore deve usare un altro comando di in piedi prima del comando di terra, oppure direttamente il terra, dopo averlo rediretto. In entrambi i casi la penalizzazione è di 2 punti, se la risposta del cane è immediata e le posizioni sono chiare.

Se il cane prende la posizione sbagliata (su comando) nel quadrato, il voto cala di 2 punti, se la posizione in piedi non è chiara o stabile oppure se è mantenuta per un tempo non sufficiente, il voto cala di 1 - 2 punti.



Se il cane prende autonomamente la posizione sbagliata, i punti persi sono 3.

L'esercizio fallisce (=0) se il cane si siede o si alza in piedi prima che il conduttore abbia eseguito la seconda svolta. Se il cane si alza (seduto o in piedi) dopo la seconda svolta e prima del richiamo, non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane si muove / striscia nel quadrato senza alzarsi, perde 2 - 3 punti. Se si muove attraversando il bordo del quadrato prima che lo Steward dia autorizzazione a richiamare, l'esercizio fallisce. Se tuttavia anticipa leggermente il richiamo del conduttore e ad esempio parte appena prima, seguendo il comando dello Steward, i punti persi sono 2 - 3.

Un secondo comando di richiamo, in piedi o terra fa perdere 2 punti. Se anche uno solo di essi deve essere ripetuto una terza volta l'esercizio è fallito.

## **ESERCIZIO 2.6**

### **Riporto direttivo**

**[Coeff. 3]**

#### **Comandi:**

“Piede” - “In piedi” - “Destra/Sinistra” - “Porta” - “Lascia” - (“Piede”)

E' consentito l'uso di segnali gestuali con una mano in aggiunta ai comandi verbali per indicare le direzioni.

#### **Descrizione:**

Due riportelli di legno sono posizionati in linea ad una distanza di 10 metri circa l'uno dall'altro, in modo da essere chiaramente visibili. La scelta del riportello da riportare è determinata da un sorteggio cieco.

Il punto di partenza si trova ad una distanza di circa 15 m dalla metà del segmento immaginario che collega i due riportelli. Un piccolo marcatore (un pezzo di nastro, un segno con il gesso, ecc) è posizionato a circa 10 m dal centro della linea immaginaria che collega i due riportelli. Il punto di partenza è quindi a 5 metri dal marcatore.

Dopo aver dichiarato l'inizio dell'esercizio, lo Steward posiziona i due riportelli di legno in linea ad una distanza di circa 10 m l'uno dall'altro, in modo da essere ben visibili. Indipendentemente da quale riportello sia stato estratto, lo Steward li posa nello stesso ordine (che sia da destra a sinistra o da sinistra a destra) e nella stessa posizione per tutti i concorrenti. Vedi immagine per l'esercizio 6 della Classe 2.

Il conduttore e il cane si posizionano al punto di partenza di fronte al marcatore (di fronte al punto di mezzo della linea immaginaria che collega i due riportelli). Comincia l'esercizio.

Figura Esercizio 2.6 I riportelli possono essere posizionati verticalmente o orizzontalmente, ad almeno 3 metri dal bordo del campo.

**Esecuzione:** Cane e conduttore si posizionano al punto di partenza di fronte al marcatore, ad una distanza di circa 5 m. Dopo che lo Steward ha dichiarato l'inizio dell'esercizio e i riportelli sono stati posizionati, il conduttore viene autorizzato a camminare con il cane in condotta dal punto di partenza verso il marcatore, fino a superarlo di circa 1 - 2 m e fare dietrofront (sempre su indicazione dello Steward) e tornare indietro. In autonomia il conduttore deve poi chiedere al cane di fermarsi in piedi al marcatore rivolto in direzione del punto di partenza, lasciare il cane e tornare al punto di partenza rivolto in direzione dei riportelli.

Il conduttore non deve fermarsi mentre dà al cane il comando di fermata e lo lascia al marcatore. Dopo circa 3 secondi lo Steward dice al conduttore di inviare il cane al riportello determinato dal sorteggio, e il cane deve riportarlo e consegnarlo correttamente.

Il comando di direzione (destra / sinistra) e il comando di riporto devono essere dati insieme, quindi un comando di riporto dato successivamente deve essere considerato come comando aggiuntivo.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi di riporto / direzione, la prontezza d'esecuzione e l'andata verso il riportello corretto per la via più breve.

Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza porta a fallire l'esercizio (un "contatto con la mano", cane che tocca il conduttore, è consentito, vedi linee guida generali).

Per ottenere punti, il cane non deve muoversi per una distanza superiore alla lunghezza del proprio corpo dalla sua posizione in piedi al marcatore prima del comando di riporto.



Un cane che si mette a terra o si siede (posizione sbagliata) o si muove al marcatore non può ottenere più di 8 punti. Se il cane si muove più di una lunghezza prima del comando l'esercizio non è superato (0 punti).

La penalizzazione per i comandi aggiuntivi per inviare / reindirizzare il cane è di 1 - 2 punti a comando, a seconda dell'intensità del comando e della volontà del cane di eseguire.

Se il cane si dirige chiaramente al riportello sbagliato, ma dopo essere fermato e reindirizzato prende quello corretto e lo riporta, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane è ridiretto dal riportello sbagliato senza fermarlo, vengono sottratti 2 punti. Se il cane solleva il riportello sbagliato l'esercizio è fallito (0 punti).

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

## **ESERCIZIO 2.7**      **Discriminazione olfattiva e riporto**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:**                    "Cerca" - "Lascia" - ("Piede")

### **Esecuzione:**

Il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede, lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e gli consegna un oggetto di legno da riportare (10 cm x 2 cm x 2 cm) precedentemente segnato per identificarlo. E' possibile utilizzare una matita o una penna a sfera, non un pennarello (pennarello con punta di feltro, indelebile, magic marker, ecc). Il conduttore può tenere in mano l'oggetto per circa 10 secondi. Il cane non può toccare o annusare l'oggetto in questa fase. Lo Steward chiede al conduttore di riconsegnare l'oggetto e di voltarsi. Il conduttore può decidere se lasciare che il cane veda o meno quando gli oggetti vengono posizionati. E' consentito usare un comando di piede o di resta.

Lo Steward si allontana di circa 10 m dal conduttore per posizionare a terra i 6 oggetti identici, compreso quello del conduttore, senza toccarlo. Lo Steward piazza gli altri 5 oggetti direttamente con le mani toccandoli. Gli oggetti possono essere posizionati in cerchio lungo una linea orizzontale o verticale, ad una distanza di circa 25 cm uno dall'altro e secondo lo stesso schema per tutti i concorrenti della Classe.

La posizione dell'oggetto del conduttore può cambiare da un conduttore all'altro. Nel caso in cui lo schema scelto sia una linea orizzontale o verticale, l'oggetto del conduttore non deve essere il primo o l'ultimo della linea.

Il conduttore è quindi autorizzato a girarsi di nuovo ed inviare il cane a cercare l'oggetto segnato. Il cane deve trovare l'oggetto del conduttore, riportarlo e consegnarlo secondo le direttive generali.

Il cane può lavorare per circa mezzo minuto, se è attivo e concentrato. Devono essere utilizzati 6 oggetti

nuovi per ogni concorrente.

### **Direttive per il giudizio:**

Devono essere enfatizzate la volontà del cane di lavorare, la sua efficienza e velocità. L'esercizio fallisce (=0) se il cane annusa o tocca l'oggetto all'inizio dell'esercizio, prima che venga riconsegnato allo Steward, ed anche se il conduttore dà indicazioni al cane mentre è agli oggetti. Se il cane solleva l'oggetto sbagliato una sola volta ma poi prende quello corretto, non possono essere attribuiti più di 7 punti. L'esercizio non è superato (0 punti) se il cane prende l'oggetto sbagliato due volte.

L'esercizio non è fallito se il cane annusa gli oggetti o li sfiora appena mentre cerca quello corretto.

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

## **ESERCIZIO 2.8**      **Controllo a distanza**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:**                    "Terra" - "Resta" - 2 x ["Seduto" / "In Piedi" / "Terra"]



E' consentito usare segnali gestuali con una mano in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. E' possibile usare una mano o entrambe.

#### **Esecuzione:**

Il cane deve cambiare posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) seguendo i comandi del conduttore e rimanendo sul posto.

Il punto di partenza è tra due marcatori posti alla distanza di circa 0,8 - 1 m. La linea immaginaria che collega i due marcatori costituisce un riferimento. Il conduttore, dopo essere stato autorizzato dallo Steward, posiziona il cane a terra davanti alla linea immaginaria che collega i due marcatori in modo che questa sia tangente, lascia poi il cane e si sposta al punto stabilito, ad una distanza di circa 10 m dal punto di partenza. L'ordine delle posizioni da eseguire dovrebbe essere sempre **seduto / in piedi / terra o in piedi / seduto / terra**. Ogni posizione deve essere eseguita due volte e l'ultimo comando deve essere "terra". L'ordine di cambi di posizione deve essere lo stesso per tutti i concorrenti della Classe.

Lo Steward mostra al conduttore quando dare il comando per la posizione successiva e quale posizione chiedere usando cartelli con scritte o disegni, oppure un tabellone elettronico. Lo Steward deve posizionarsi a circa 3 - 5 metri dal cane, in modo tale da non poterlo vedere mentre esegue i comandi e deve dare una nuova indicazione ogni 3 secondi circa.

Il conduttore deve usare comandi vocali e può accompagnarli a gesti quando si trova a distanza dal cane. I comandi sia vocali che gestuali devono essere brevi e contemporanei. Dopo l'ultimo comando di "terra" il conduttore torna dal cane e, su indicazione dello Steward, lo rimette seduto al piede.

#### **Direttive per il giudizio:**

Devono essere valutati la velocità con la quale il cane cambia posizione, la chiarezza delle posizioni, quanto sono in linea, come vengono mantenute e quanto il cane si muove. Se il cane si muove dal punto di partenza per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 5 punti. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo dal punto di partenza (in qualunque direzione). Nel valutare la distanza degli spostamenti, si devono sommare i movimenti dal punto di partenza in tutte direzioni (avanti, indietro, laterali).

Se il cane non esegue una delle sei posizioni, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni non più di 5 punti. Inoltre, se il cane salta una posizione e prende direttamente quella successiva, non possono essere assegnati più di 5 punti.

Il cane deve cambiare posizione su comando almeno 4 volte per ricevere punti.

Se il cane ha almeno una volta bisogno di due comandi per eseguire un cambio di posizione / per prendere la posizione corretta, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Non eseguire un secondo comando per una posizione porta a perdere la posizione. Ad esempio, la prima volta che serve un secondo comando per una posizione si perdono 2 punti, se servono altri comandi aggiuntivi per una posizione la penalizzazione è di 1 punto per ogni comando.

E' possibile utilizzare un terzo comando per una posizione (ma la posizione si considera mancata) entro il tempo a disposizione, in modo tale da consentire l'esecuzione della successiva.

Un uso esagerato della voce, gesti troppo evidenti o prolungati oltre il tempo del comando verbale comportano perdita di punti (vedi le linee guida generali).

Se il cane si rimette seduto prima del ritorno del conduttore, non possono essere assegnati più di 8 punti.

E' possibile prendere punti per questo esercizio anche se 3 - 4 posizioni sono state eseguite con un comando aggiuntivo a condizione che questi siano stati eseguiti immediatamente, le posizioni risultanti siano buone e chiare, e l'esercizio sia eseguito in accordo con le direttive secondo ogni altro aspetto.

## **ESERCIZIO 2.9**

### **Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata esalto di una barriera [Coeff. 3]**

#### **Comandi:**

“Gira” - “In piedi / Terra” - “Sinistra / Destra” - “Salta” - (“Piede”)

Segnali gestuali con le mani possono essere usati per redirigere il cane oppure contemporaneamente al comando di fermata e ai comandi di direzione (destra / sinistra) per il salto. Nel caso del gesto associato al comando di fermata è possibile usare due mani.



### Descrizione:

Prima dell'inizio della prova, il Direttore di Gara comunica quale posizione (in piedi o terra) il cane deve eseguire mentre torna dal conduttore. La posizione è la stessa per tutti i concorrenti della classe.

Due barriere, (una chiusa da tavole e una aperta con la barra) sono posizionate a circa 5 m di distanza una dall'altra. L'altezza delle barriere deve essere regolata in base all'altezza al garrese del cane in gara, ma non oltre i 50 cm.

Un gruppo di conici (3 - 6) o un barile (in entrambi i casi alti approssimativamente 40 - 50 cm) sono posizionati ad una distanza di circa 15 m dalla linea immaginaria che collega i salti. La disposizione dell'esercizio è mostrata nella figura sotto, ed esempi per la disposizione dei conici si trovano nell'Appendice 4.

Il punto in cui dare il comando di fermata al cane (a circa 2 m di fronte ai conici) può essere indicato posizionando dei conetti, dei piccoli pezzi di tubo, delle semisfere o altri marcatori visibili al conduttore ma chiaramente esterni rispetto alla traiettoria del cane e poco appariscenti. Vedi figura in basso.

Il cane non deve vedere posizionare i conici / barile, quindi gli oggetti devono essere disposti prima che conduttore e cane arrivino al punto di partenza.

Il conduttore (o lo Steward, o il Direttore di Gara) estrae quale salto il cane deve affrontare (destra / sinistra). A questo punto il conduttore non sa quale delle due direzioni è stata sorteggiata. Quando il cane ha corso intorno ai conici / barile e si è fermato nella posizione stabilita (in piedi / terra), il conduttore viene informato su quale salto deve essere affrontato dal cane. Lo Steward dice "destra/sinistra comando".

Il punto di partenza dell'esercizio può essere scelto dal conduttore. Può posizionarsi ad una distanza compresa tra cinque e sette metri (5 - 7 m) di fronte alla linea immaginaria che collega le due barriere.

*Le figure per la struttura consigliata per tutte le barriere si trovano alla fine di queste linee guida, nella Parte VII, Appendici 1.1 & 1.2. Suggerimenti per la disposizione dei conici nella Parte VII Appendice 4.*

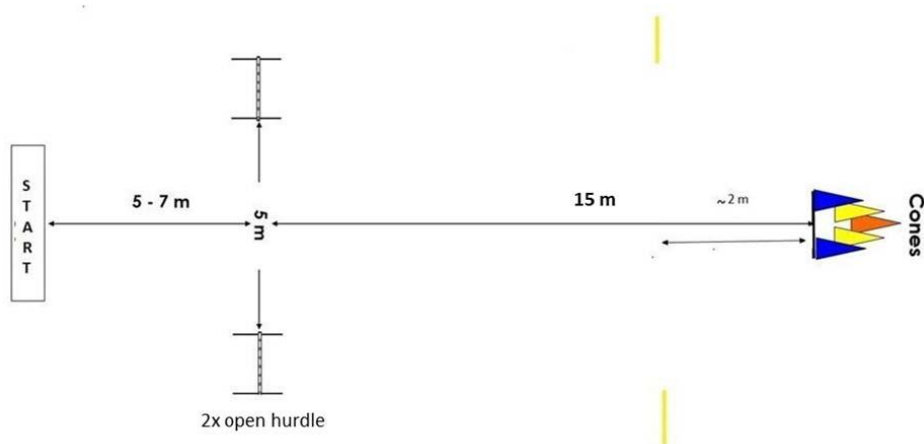


Figura Esercizio 2.9. I marcatori che indicano la distanza di 2 m sono opzionali.

### Esecuzione:

Il conduttore si posiziona al punto che ha scelto davanti alle barriere, con il cane al piede e lo Steward comunica l'inizio dell'esercizio. Su istruzione dello Steward, il conduttore invia il cane a girare intorno al gruppo di conici / barile. La traiettoria intorno ai conici/barile può essere percorsa dal cane in senso orario o in senso antiorario. La traiettoria ideale non è troppo stretta (vicina) intorno ai conici/barile. Deve esserci uno spazio distinto tra il cane e i conici / barile. A seconda della razza, distanze adeguate possono essere fino a circa mezzo metro per i cani di taglia media, fino ad un metro per quelli di taglia grande.

Quando il cane sta tornando indietro ed ha superato il gruppo di conici / barile chiaramente di almeno ~ 2 metri, il conduttore dà autonomamente il comando di fermata nella posizione scelta dal Direttore di Gara. Il conduttore deve usare un comando vocale, ma può accompagnarlo con un gesto in contemporanea.

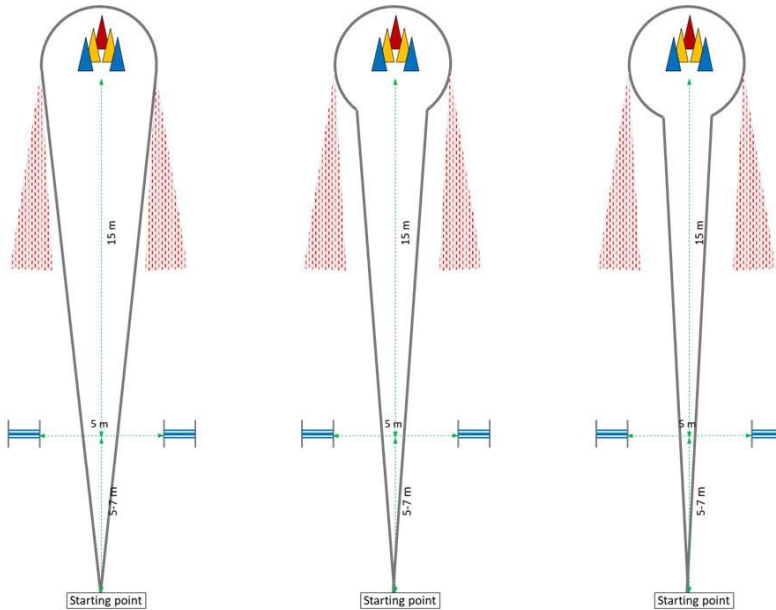
Durante la fermata (circa 3 sec) lo Steward comunica al conduttore quale direzione è stata estratta, "destra / sinistra comando", il conduttore fa poi ripartire il cane, lo dirige a saltare la barriera corretta e a tornare al piede.

Il conduttore deve attendere che lo Steward abbia detto "comando" prima di chiedere al cane di ripartire.

Il conduttore può inoltre dare un comando di salto immediatamente dopo che il cane è ripartito dalla posizione verso



le barriere. Non è possibile associare gesti al comando di salto.



*L'immagine rappresenta tre traiettorie possibili, tutte ugualmente valide.*

Si ricercano simmetria e distanza ragionevole dai coni così come il focus sulla linea centrale o verso il Conduuttore. Una distanza troppo breve si quantifica con 5-10cm per cani di taglia media.

L'area segnata in grigio (su entrambi i lati perché il cane può girare in senso orario o in senso antiorario) è considerata non ideale perché mostra un focus sul salto di sinistra o di destra. Un leggero focus porta a perdere ½ – 1 punto, una deviazione più importante 1-2 punti

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere sottolineata la volontà del cane di seguire comandi e direzioni, la sua prontezza di reazione e la scelta di percorrere una via ragionevolmente breve, lasciando comunque una distanza appropriata dai coni / barile. Sono da valutare anche una ragionevole simmetria ed il focus sulla linea centrale o verso il conduttore al ritorno (prima della fermata). La traiettoria intorno ai coni / barile può essere percorsa in senso orario o antiorario.

Il cane deve mostrare una velocità buona e costante, almeno un trotto veloce. Un approccio lento riluttante può far perdere 1 - 5 punti. Nel giudicare la velocità e la distanza dai coni / barile così come la fermata, si deve tenere conto della razza e della struttura del cane.

Se il cane torna prima di aver raggiunto i coni / barile, deve essere reindirizzato affinché ci giri intorno. Se il cane riesce a girare intorno ai coni / barile con un solo comando aggiuntivo, il voto cala di 3 punti (di conseguenza, possono essere assegnati 7 punti per un esercizio perfetto in ogni altro aspetto).

L'esercizio è fallito (0 punti), se il cane non gira intorno ai coni/barile.

Se il cane, dopo aver passato i coni / barile, si ferma autonomamente troppo presto, deve essere richiamato e fermato di nuovo. Non possono essere assegnati più di 7 punti.

Nel valutare la fermata, deve essere presa in considerazione la volontà di rispettare il comando. Il momento in cui dare il comando è a discrezione del conduttore, ma non può essere prima che il cane abbia superato i coni da almeno 2 m.

Un cane che prende la posizione sbagliata non può ottenere più di 8 punti.

Se il conduttore ferma il cane troppo presto ma quando ha superato i coni / barile (di almeno un metro), perde 2 punti.

Se il cane anticipa il comando, il voto cala di 2 - 3 punti, se agisce autonomamente i punti persi sono 3.

Se il cane per fermarsi ha bisogno di una distanza superiore a tre volte la lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane non si ferma, l'esercizio è fallito.

Il cane deve mantenere la posizione (in piedi / terra) fino al comando di richiamo o di salto del conduttore. Se il cane riparte presto dopo la fermata, il punteggio cala di 2 - 3 punti. Se il cane parte molto presto (ad esempio ancora prima del comando dello Steward) può addirittura fallire l'esercizio.

Se il cane si dirige chiaramente verso il salto sbagliato, ma viene fermato e reindirizzato con successo, devono essere tolti 3 punti. Se il cane viene reindirizzato con successo dalla direzione (salto) sbagliata, senza bisogno di fermarlo, i punti persi sono 1 - 2.

La riduzione di punti per eventuali comandi aggiuntivi per indirizzare (o reindirizzare) il cane, dipende dall'intensità dei comandi stessi e dalla volontà del cane di eseguirli. Può essere di 1 - 2 punti. La penalizzazione per ulteriori comandi



aggiuntivi deve essere coerente con le linee guida generali.

Se la traiettoria del cane è troppo vicina ai coni/barile, oppure se non è ragionevolmente diretta o simmetrica, se non è in linea retta, può perdere  $\frac{1}{2}$  – 2 punti.

Se il cane tocca o urta uno o più coni / barile, perde 1 - 3 punti, a seconda della forza dell'impatto. Se il cane fa cadere uno o più coni perde 2 - 3 punti. Se il cane corre tra i coni, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane tocca la barriera durante il salto perde 2 punti. Se il cane tocca o fa cadere la stecca perde 2 punti.

Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza farà fallire l'esercizio (0 punti).  
(Vedere le direttive generali § 20 & 53).

Fallire l'esercizio (=0):

- Se il cane salta la barriera andando ai coni/barile, l'esercizio è fallito.
- Se il cane necessita di un secondo comando di ridirezione per girare intorno ai coni/barile, cioè un terzo comando "gira", l'esercizio è fallito.
- Se il conduttore dà il comando di fermata (in piedi/terra) chiaramente troppo presto, cioè quando il cane è ancora a lato dei coni/barile, l'esercizio è fallito.
- Se il cane non si ferma su comando, l'esercizio è fallito.
- Se il cane non salta la barriera o salta la barriera sbagliata, l'esercizio è fallito.
- Se la barriera cade, l'esercizio è fallito.
- Se il conduttore mostra le direzioni al cane o tocca il cane al punto di partenza, l'esercizio è fallito.  
(Vedere le direttive generali § 20 & 53).

## **ESERCIZIO 2.10      Impressione generale**

**[Coeff. 2]**

### **Direttive per il giudizio:**

La volontà del cane di lavorare e di obbedire ai comandi è essenziale per valutare l'impressione generale. L'accuratezza e la precisione sono importanti, così come la naturalezza dei movimenti sia del conduttore che del cane. Per prendere un punteggio alto, cane e conduttore devono collaborare, mostrare piacere reciproco nel lavorare insieme e un buono spirito sportivo. Le attività durante e tra gli esercizi influiscono sulla valutazione dell'impressione generale.

Se il cane è fuori controllo e si allontana dal conduttore durante o tra gli esercizi (anche solo una volta) ma è tornato al primo richiamo, non possono essere assegnati più di 5 punti per l'impressione generale. Se il cane non torna al richiamo, oppure si allontana una seconda volta, è squalificato.

Se un cane esce dal campo durante un esercizio o tra gli esercizi, oppure sporca in campo, è squalificato dalla prova. Se invece il cane lascia il campo per raggiungere il conduttore fuori dal campo durante l'esercizio 2.1, non è squalificato ma non possono essere assegnati più di 5 punti per l'impressione generale.

Nota: anche nel caso in cui il voto finale per l'impressione generale sia calcolato sulla media dei voti di due o più Direttori di Gara che incaricati di valutare esercizi diversi, non possono essere assegnati voti superiori a quelli descritti sopra. Vedi linee guida generali per il giudizio § 75.



## CLASSE 3

### ESERCIZIO 3.1 & 3.2

- **Seduto in gruppo per 2 minuti, conduttore fuori vista** [Coeff. 2]
- **Terra per 1 minuto e richiamo** [Coeff. 2]

Gli esercizi 3.1 e 3.2 sono combinati, ma i punti sono attribuiti per le due parti separatamente, alla fine di entrambe.

**Comandi:** "Seduto" - "Resta" - "Terra" – "Vieni"  
Un segnale gestuale può essere utilizzato in aggiunta al comando verbale per il terra.

#### **Descrizione:**

I cani devono entrare in campo senza guinzaglio, ma devono avere un collare. Ci saranno almeno tre cani in un gruppo ma non più di quattro. Se ci sono solo cinque iscritti in Classe 3, tutti e cinque possono eseguire l'esercizio insieme. Vedere chiarimenti/eccezioni sotto per competizioni di qualificazione.

L'esercizio 3.1 inizia quando tutti i conduttori del gruppo sono allineati a circa 4 - 5 metri di distanza uno dall'altro con i loro cani nella posizione al piede e lo Steward ha annunciato "Inizia l'esercizio". L'esercizio 3.1 finisce quando i conduttori sono rientrati in campo, di fronte ai loro cani ad una distanza di circa 10 metri e lo Steward annuncia la fine dell'esercizio 1 e l'inizio dell'esercizio 2.

L'esercizio 3.2 inizia immediatamente dopo l'esercizio 3.1. I cani dovranno essere seduti allineati nella loro posizione originale. I conduttori comandano i loro cani a terra, uno per uno da sinistra a destra (1 → 4). I cani restano a terra 1 minuto dopodiché i conduttori richiamano i loro cani al piede, uno per uno, da destra a sinistra (4 → 1).

#### **Esecuzione:**

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

Lo Steward annuncia: "Fine dell'esercizio 1" "Inizia l'esercizio 2".

Lo Steward inizia la seconda parte dell'esercizio immediatamente annunciando "Inizia l'esercizio 2". I cani devono essere seduti.

I conduttori dei cani che hanno assunto una posizione sbagliata durante la parte 1 devono comandare ai propri cani la posizione corretta, cioè seduto. Questo è fatto uno alla volta da destra verso sinistra (4 → 1) su comando dello Steward (vedere figura sotto).

Lo Steward indica quindi ai conduttori di mettere i cani a terra, uno alla volta da sinistra a destra (1 → 4). I cani rimangono a terra per 1 minuto, trascorso il quale vengono richiamati al piede uno alla volta da destra a sinistra (4 → 1). Il richiamo avviene dopo autorizzazione dello Steward, che si sposta dietro alcune successive solo dopo che il cane che è appena stato richiamato ha preso posizione al piede a fianco del suo conduttore.

Si deve ricordare ai conduttori che gli ordini non devono essere dati con un tono di voce troppo alto. Questo potrebbe condizionare gli altri cani e viene severamente penalizzato.

E' compito del Direttore di Gara decidere come devono procedere conduttori i cui cani hanno fallito l'esercizio 2 dall'inizio e conduttori che non vogliono richiamare il cane.

Gli Esercizi 3.1–3.2 sono concepiti come un unico esercizio, quindi per il conduttore non c'è possibilità di intervenire (premiando o comunicando) in nessun modo tra questi due esercizi. Si raccomanda che l'area fuori dal campo gara si a chiusa (senza possibilità di accesso da parte di personale non autorizzato). Nel Campionato del mondo e nelle gare importanti, questa disposizione è obbligatoria.

Nel caso di prove importanti, con molti partecipanti, il Direttore di Gara capo può decidere insieme al Direttore di



Gara che valuta gli esercizi di gruppo e lo Steward, di avere 5 cani in un gruppo.

#### **Direttive per giudicare gli esercizi 3.1 e 3.2:**

Un cane che si alza in piedi o si mette terra durante l'esercizio 3.1, lo fallisce. Se un cane si allontana dalla sua posizione (per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo) fallisce entrambi gli esercizi. Se un cane si mette a terra o si alza in piedi dopo che sono trascorsi i due minuti e i conduttori sono allineati dentro al campo, non possono essere assegnati più di 5 punti. Se il cane si sposta dalla sua posizione per una distanza superiore a quella della lunghezza del suo corpo dopo che i conduttori si sono allineati in campo (fine dell'esercizio 3.1) l'esercizio 3.2 è fallito.

I cani che si trovano in piedi o a terra dopo la fine dell'esercizio 3.1 possono essere riposizionati seduti. Il voto non subisce variazioni per il primo comando di seduto. Se è necessario un secondo comando si perdono 2 punti. Se il cane non esegue neanche il secondo comando, l'esercizio è fallito (=0). Se un cane cambia posizione, da seduto a in piedi o terra, dopo l'inizio dell'esercizio (o meglio dopo che lo Steward ha superato passando da destra a sinistra), il conduttore non può più correggerne la posizione. Se un cane si trova già a terra prima del momento in cui i cani ricevano uno alla volta il comando di terra, non possono essere assegnati più di 7 punti e se nella stessa situazione si trova in piedi, non possono essere assegnati più di 8 punti (se il cane esegue il comando di terra).

Se il cane si mette a terra prima del comando (ad es. su comando del vicino), non si possono dare più di 8 punti per la parte 2 e se il cane si mette a terra indipendentemente, non più di 7.

L'esercizio 3.2 fallisce se il cane non si mette a terra, se cambia posizione durante il minuto di attesa, se si sposta per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, se si sdraia sulla schiena. Se il cane si appoggia sul fianco, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane viene al comando di richiamo di un altro cane non si possono attribuire più di 6 punti per l'esercizio 3.2. Un cane che viene senza che sia stato dato alcun comando di richiamo, fallisce l'esercizio 3.2 (0 punti). Se un cane necessita un secondo comando di richiamo, non si possono attribuire più di 8 punti.

Se il cane fa qualche abbaio perde 1 - 2 punti, se abbaia più volte (a più ripetizioni), è penalizzato ancor di più. Se il cane abbaia per la maggior parte del tempo l'esercizio fallisce, lo stesso criterio si applica per l'uggiolo.

Tutti i movimenti superflui devono essere penalizzati. L'irrequietezza, come spostare il peso da un lato all'altro, fa perdere punti. Il cane può girare la testa, mostrare interesse per una distrazione o per un rumore all'interno o all'esterno del campo, ma non deve dare l'impressione di essere irrequieto o ansioso.

Un cane che lascia il campo durante l'esercizio 3.1 ma va direttamente dal conduttore fuori vista fuori dal campo, fallisce gli esercizi 3.1 e 3.2, riceve un cartellino giallo ma non è squalificato dalla competizione.

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio verrà squalificato (cartellino rosso). L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo. Se invece il cane si alza senza disturbare gli altri cani (ad esempio si sposta per andare dal conduttore) l'esercizio e l'impressione generale saranno falliti (=0) ma il cane non verrà squalificato e potrà pertanto continuare con gli altri esercizi della classe.

#### **ESERCIZIO 3.3 & 3.4**

- **Condotta** **[Coeff. 4]**
- **Posizioni in marcia** **[Coeff. 3]**

Gli esercizi 3.3 "Condotta" e 3.4 "Posizioni in marcia" sono combinati e possono iniziare con le posizioni in marcia. Le posizioni in la marcia possono essere inserite in qualsiasi parte della condotta, al passo normale, lento o di corsa e devono essere eseguite in sequenza, una dopo l'altra.

Gli esercizi 3.3 e 3.4 vengono valutati separatamente, deve quindi essere chiaro quando si sta eseguendo la condotta (3.3) e quando le posizioni durante la marcia (3.4). L'esercizio 3.4 comincia da fermata e finisce con una fermata.

Nell'esercizio 3.4, posizioni in la marcia, si riconoscono due fasi (devono essere inclusi entrambi nell'esercizio):

1. ritornare dal cane / riprendere il cane
2. richiamare il cane



Tutti i cani nella competizione eseguiranno la condotta e le posizioni in marcia secondo lo stesso schema.

Si raccomanda di adattare lo schema e il metodo di esecuzione al carattere dell'evento. Il tempo massimo per la condotta e le posizioni in marcia insieme non dovrà superare circa 4½ minuti.

**ESERCIZIO 3.3**                      **Condotta**    **[Coeff. 4]**

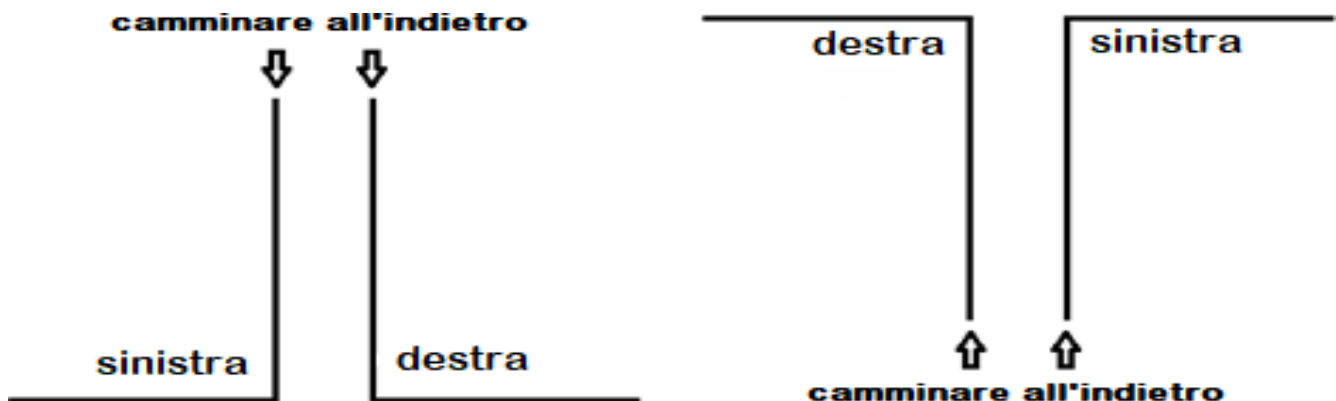
**Comando:**                      “Piede”

**Esecuzione:**                      Nota: Le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per effettuare la condotta § 27-32.

Lo scopo della condotta è che il cane segua il conduttore in maniera attiva, con costanza e buon collegamento, al suo fianco sinistro mantenendo la posizione e la distanza per tutto lo schema, comprese le svolte, i dietrofront, le fermate e le diverse andature.

La condotta è valutata a diverse velocità, normale, lenta e veloce, con svolte, dietrofront e fermate. Deve esserci una netta differenza tra le andature normale e lenta, così come tra normale e veloce. Il cane viene valutato anche mentre il conduttore esegue qualche passo nelle diverse direzioni, partendo da fermo, e quando esegue svolte e dietrofront partendo da fermo. Il cane deve essere valutato anche mentre cammina all'indietro per circa 5 - 10 metri (15 - 30 passi). La condotta indietro inizia e finisce con una fermata e deve includere una svolta a destra o a sinistra. Lo Steward indica al conduttore quando partire, quando eseguire la svolta e quando fermarsi. E' importante assicurarsi che il percorso su cui si svolge la condotta indietro sia in piano e sicuro. Lo Steward dovrebbe avere alcuni punti di riferimento per valutare correttamente la distanza da far percorrere nella condotta indietro.

Suggerimenti per la durata:                      La durata complessiva degli esercizi 3.3 e 3.4 non dovrebbe superare circa 4½ minuti. Alcune razze / conduttori possono impiegare più o meno tempo quando percorrono lo stesso schema (distanza).



**Direttive per il giudizio:**

Nota: Le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali per giudicare la condotta § 63.

Queste direttive devono essere seguite ma bisogna anche tenere conto della classe quando si giudica la condotta.

Un cane che si allontana dal conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro durante la maggior parte dell'esercizio, fallisce l'esercizio (=0). Se conduttore e cane si muovono lentamente (durante la condotta a passo normale o di corsa), devono essere tolti 2 - 4 punti. Rimanere indietro è un errore grave e fa perdere 2 - 5 punti.

Mancanza di collegamento e i comandi aggiuntivi sono considerati errori. Una posizione non perfetta (non parallela, storta) durante la condotta porta a perdere 1 - 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo una svolta è penalizzato.

I movimenti del cane (e del conduttore) durante la condotta devono essere naturali. Una posizione innaturale del cane e altre esagerazioni sono considerate errori gravi. Questo criterio si applica anche al conduttore, e può portare a fallire l'esercizio.



La distanza tra cane e conduttore deve essere evidente. Se il cane cammina troppo vicino al conduttore deve essere penalizzato, ancora di più se lo disturba o lo ostacola, e in modo ancora più severo se si appoggia o tocca il conduttore.

Qualche cautela da parte del conduttore è ammessa quando cammina all'indietro. Se la condotta indietro non è perfetta, non possono essere sottratti più di 1 - 2 punti.

### **ESERCIZIO 3.4**

### **Posizioni in marcia e richiamo**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:** "Piede" - "In piedi" / "Seduto" / "Terra" - "Vieni" - "Piede"  
Nessun segnale con le mani.

**Esecuzione:** Le posizioni sono in piedi, seduto e terra. Il Direttore di Gara, prima della gara, decide le due che devono essere eseguite, l'ordine, a quale posizione deve seguire il richiamo e lo schema complessivo dell'esercizio. Lo schema e le posizioni da eseguire sono uguali per tutti i concorrenti. Le posizioni e i dettagli dell'esecuzione devono essere illustrati all'inizio della gara o della Classe, ad esempio attraverso un disegno / schema che includa posizioni, richiamo e percorso per l'esercizio 3.4, esposto su un tabellone.

L'esercizio comincia da una fermata e lo Steward dichiara chiaramente "inizia l'esercizio 3.4" oppure "iniziano le posizioni". L'esercizio 3.4 può essere integrato in qualsiasi punto dell'esercizio 3.3 (condotta) ma entrambe le fasi/posizioni dell'esercizio 3.4 devono essere eseguite una di seguito all'altra con l'interposizione di un piccolo tratto di condotta (4 - 5 metri). L'esercizio viene eseguito secondo gli schemi proposti in allegato, una delle posizioni deve essere seguita dal richiamo.

Tutte le fasi dell'esercizio devono essere condotte dallo Steward. I dettagli dell'esercizio devono essere illustrati chiaramente e comprendere le svolte del conduttore, la velocità / andatura del conduttore prima edopo aver lasciato il cane in posizione ecc. L'andatura del conduttore prima e dopo aver lasciato il cane in posizione è solitamente quella normale.

Può essere utilizzato anche il passo di corsa, ma preferibilmente non nelle normali competizioni. Il passo di corsa può essere utilizzato per esempio, nelle competizioni di campionato, in competizioni internazionali, nelle competizioni di qualificazione, o in simili competizioni di classifica.

Il conduttore è fermo con il cane al piede e dopo che lo Steward ha dichiarato l'inizio dell'esercizio 3.4 comincia a camminare su istruzione dello Steward stesso. Dopo aver camminato per circa 4-5 metri a passo normale (o di corsa), e sempre su indicazione dello Steward, dà il comando per la prima posizione (in piedi / seduto / terra), e poi prosegue a passo normale (o di corsa). Un secondo comando per la posizione la fa fallire. Dopo aver lasciato il cane in posizione, il conduttore viene diretto dallo Steward ad eseguire una svolta a destra, o una svolta a sinistra, o un dietrofront e o una fermata, a richiamare il cane o una combinazione di questi.

Dopo aver completato la sequenza della prima posizione, il conduttore e il cane ripartono o continuano a camminare (a seconda di come è terminata la sequenza della prima posizione). Dopo aver percorso una breve distanza (qualche metro con il cane in condotta) devono eseguire la seconda posizione, su comando dello Steward come descritto in seguito.

L'esercizio 3.4 termina dopo che la sequenza della seconda posizione è stata portata a termine e lo Steward ha dato ordine di fermarsi con il cane al piede. Lo Steward dichiara "fine dell'esercizio 3.4 / fine dell'esercizio delle posizioni". Si continua poi con l'esercizio 3.3 o, nel caso in cui tutta la condotta sia stata eseguita, terminano entrambi gli esercizi e lo Steward lo comunica.

Il percorso del conduttore non deve essere eccessivamente lungo quando cammina facendo svolte e dietrofront senza il cane.

### **Alternative dopo che il conduttore ha lasciato il cane in posizione:**

1. Ritornare dal cane/riprendere il cane
2. Riprendere il cane  
o viceversa.

### **1. Ritornare dal cane**



### 1.1 Camminare in linea retta indietro e avanti

Il conduttore lascia il cane in posizione camminando lungo una linea retta per una distanza di 4-5 metri, si gira e o si ferma su indicazione dello Steward, torna superando il cane passando ad una distanza di 0,5m lasciandolo a sinistra. Dopo aver superato il cane di circa 2 - 3 metri, su indicazione dello Steward, il conduttore fa dietrofront e una volta raggiunto il cane

- si ferma e lo rimette al piede, continuando poi l'esercizio secondo le istruzioni dello Steward, oppure
- continua senza fermarsi e riprende il cane.

### 1.2 Camminare e svoltare a sinistra/destra e fare dietrofront

Il conduttore lascia il cane e prosegue seguendo le istruzioni dello Steward e dopo 2 - 3 metri percorsi in linea retta, esegue una svolta a sinistra e / o a destra, e / o un dietrofront, poi torna dal cane come descritto al punto precedente.

## 2. Richiamare il cane

### 2.1 Camminare in linea retta e richiamare

Il conduttore lascia il cane, cammina lungo una linea retta per una distanza di circa 4 - 5 metri fa dietrofront oppure fa dietrofront e si ferma su comando dello Steward. Il conduttore richiama poi il cane usando un solo comando vocale. Ogni segnale gestuale associato fa perdere 2 punti. Dopo che il cane ha preso la posizione al piede, lo Steward indica come proseguire l'esercizio, a seconda della fase in cui ci si trova.

### 2.2 Camminare e svoltare a sinistra/destra e fare dietrofront

Il conduttore lascia il cane in posizione e su indicazione dello Steward esegue svolte a destra / sinistra e / o dietrofront. Il conduttore può essere condotto in ogni direzione e trovarsi anche dietro al cane al momento del richiamo. Il conduttore continua a camminare mentre richiama il cane e prosegue per ancora qualche metro con il cane in condotta. Lo Steward comunica al cane come proseguire, a seconda della fase dell'esercizio in cui ci si trova.

Il richiamo può essere eseguito in modi diversi, ad esempio il conduttore:

- si ferma, fa un dietrofront ed esegue un richiamo normale, oppure fa un dietrofront, si ferma ed esegue un richiamo normale oppure
- è in movimento mentre si allontana dal cane e fa il richiamo come nell'esercizio del box oppure fa un dietrofront e ritorna verso il cane, oltrepassa il cane e lo richiama.

Se il conduttore è fermo, il cane può tornare al piede come descritto negli esercizi di richiamo, direttamente dopo essersi fermato e seduto al front. Se il cane raggiunge il conduttore da dietro non c'è un percorso preferito, ma deve prendere la posizione con un movimento pulito. Lo stesso criterio si applica quando il cane torna dal conduttore che sta camminando. L'approccio deve essere fluido.

### Un riassunto di alcune direttive per gli Steward:

I comandi dello Steward devono essere chiari e informativi in modo che Direttore di Gara e conduttore siano consapevoli della fase dell'esercizio.

Lo Steward comunica l'inizio dell'esercizio delle posizioni (3.4), comunica al conduttore quando partire, quando dare al cane il comando per la posizione in piedi / seduto / terra, che percorso seguire, quando eseguire le svolte a destra / sinistra o dietrofront, quando chiamare il cane in posizione e quando fermarsi.

Si consiglia allo Steward di indicare chiaramente se il conduttore deve

- riprendere il cane mentre gli passa a fianco da dietro
- superare il cane e continuare a camminare senza riprenderlo
- fermarsi di fianco al cane.

L'esercizio delle posizioni dovrebbe sempre concludersi con un breve tratto di condotta e una fermata.

Suggerimenti per i comandi dello Steward a seconda della fase



- "fine della condotta, inizia l'esercizio delle posizioni, prima posizione in piedi con con richiamo, secondaposizione terra".
- "fine dell'esercizio delle posizioni (3.4), continua la condotta/esercizio 3"
- "fine dell'esercizio delle posizioni, continua l'esercizio della condotta/esercizio 3"
- "fine di entrambi gli esercizi, grazie".

### **Direttive per il giudizio:**

Nota: nell'esercizio delle posizioni la perdita di punti per le posizioni sbagliate è valutata più strettamente che in altri esercizi.

Sono oggetto di valutazione anche i brevi tratti di condotta, e rientrano nel voto dell'esercizio 3.4. Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve eseguire in maniera corretta almeno una delle due posizioni e il richiamo.

Se il cane manca una delle posizioni, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Se il cane il cane non esegue il richiamo ma entrambe le posizioni sono corrette, non possono essereassegnati più di sette punti.

Se il cane manca entrambe le posizioni l'esercizio fallisce.

Se il cane non esegue una delle posizioni e il richiamo l'esercizio fallisce.

Il cane fallisce/perde una posizione, se

- assume la posizione sbagliata,
- si muove più di una lunghezza del corpo dopo il comando
- cambia una posizione corretta
- il conduttore dà un secondo comando sulla posizione
- dopo essersi fermato, riprende a muoversi e si muove più di una lunghezza del corpo
- parte chiaramente prima del richiamo (posizione e richiamo fallito, esercizio fallito).
- Sono utilizzati segnali con le mani pronunciati o un linguaggio corporeo pronunciato sulla posizione.

Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, può comunque eseguire il richiamo ma non possono essereassegnati più di 7 punti per l'esercizio, se il richiamo e l'altra posizione sono stati eseguiti correttamente.

Se il cane non si è fermato entro una distanza pari a tre volte la lunghezza del suo corpo oppure non accenna a fermarsi, non è possibile eseguire il richiamo e l'esercizio è fallito. L'esercizio fallisce anche se il cane lascia la posizione e corre dal conduttore prima del richiamo.

Se il cane assume la posizione corretta, ma non risponde al richiamo (due richiami), non si possono attribuire più di 7 punti. Un secondo richiamo o un segnale con le mani sul richiamo fanno perdere 2 punti.

Se il cane si ferma nella posizione corretta, ma non risponde al richiamo (due richiami) non possono essereattribuiti più di 7 punti. Un secondo comando o l'utilizzo di un gesto per il richiamo, fanno perdere 2 punti.

Nel giudicare si deve prestare attenzione alla partenza, alla condotta prima delle fermate, all'esecuzione delle posizioni, alla ripresa dopo le fermate. La condotta prima della posizione deve avere la stessa velocità delle altre parti della condotta (es. 3.3), il conduttore non deve quindi rallentare o accelerare prima (o dopo)le fermate.

Muoversi dalla posizione, fermarsi in piedi / seduto / terra lentamente, posizioni non dritte, una condotta non corretta con velocità non costante, angoli arrotondati (anche del conduttore), non seguire il percorso indicato e girarsi a guardare il cane sono errori gravi e a penalizzazione per questi errori è di 1 - 5 punti.

Non sono ammessi comandi supplementari per le posizioni, portano a fallire la posizione. Gestì con le mani, linguaggio del corpo e guardare il cane durante i comandi in piedi / seduto / terra sono errori gravi e fanno perdere 1 - 5 punti. A seconda di intensità e durata, possono far fallire l'esercizio.



### **Riassumendo:**

- Posizione sbagliata (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 7 punti.
- Si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 6 punti
- Si ferma per la prima posizione dopo una distanza superiore a tre lunghezze (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 5 punti
- Posizione persa (continua a camminare, non ferma proprio entro tre lunghezze) + richiamo (questo significa richiamo da una distanza molto diversa da quella prevista o impossibile), l'esercizio è fallito (=0) anche se la seconda posizione è corretta.
- Entrambe le posizioni corrette ma non esegue il richiamo = massimo 7 punti.

*Vedere Parte VII Appendice 3 Schemi per le posizioni durante la marcia e delle direttive relative ai comandi dello Steward*

### **ESERCIZIO 3.5**

#### **Richiamo con resta in piedi e/o seduto e/o terra**

**[Coeff. 3]**

#### **Comandi:**

“Terra” - “Resta” - “Vieni” (3 volte) - “In piedi” - “Seduto” - “Terra”

E' obbligatorio usare comandi vocali in tutte le parti dell'esercizio. E' possibile usare segnali gestuali con le mani per le fermate, in contemporanea ai comandi verbali.  
[segnali gestuali: è possibile usare una o due mani]

#### **Descrizione:**

La distanza di richiamo è circa 30-35 metri. Le alternative possibili per le posizioni sono "in piedi", "seduto", "terra". Il Direttore di Gara sceglie due posizioni sulle tre alternative. Le posizioni scelte e l'ordine in cui devono essere eseguite devono essere dichiarate e comunicate prima dell'inizio della gara o della prova di Classe 3, esponendole ad esempio su un tabellone.

Il punto di partenza, un terzo e due terzi della distanza sono segnalati da marcatori come coni, semisfere, ecc ecc. I marcatori che segnano 1/3 e 2/3 devono essere chiaramente visibili per il conduttore ma fuori dalla traiettoria del cane. Questi marcatori indicano il punto in cui il conduttore deve dare i comandi per le fermate (in piedi / seduto / terra), quindi i comandi devono essere dati quando il cane è all'altezza dei marcatori.

#### **Esecuzione:**

Il conduttore posiziona il cane a terra al punto di partenza e si allontana di circa 30-35 m nella direzione indicata e si gira verso il cane. Su indicazione dello Steward, il conduttore chiama il cane. Quando il cane ha percorso circa 1 / 3 della distanza, ovvero quando si trova all'altezza del primo marcatore, il conduttore dà il comando per la prima fermata (in piedi, seduto o terra). Su indicazione dello Steward (dopo circa 3 secondi), il conduttore richiama nuovamente il cane. Quando il cane ha percorso circa 2 / 3 della distanza, e si trova all'altezza del secondo marcatore, il conduttore dà il comando per la seconda fermata (in piedi, seduto o terra). Come in precedenza, dopo la seconda fermata e su autorizzazione dello Steward, il conduttore chiama il cane al piede.

Il conduttore dà i comandi di fermata autonomamente quando il cane si trova all'altezza del marcatore corrispondente, tutti gli altri comandi devono essere dati su indicazione dello Steward.

Tutti i comandi devono essere verbali e chiaramente distinguibili. E' possibile abbinare segnali gestuali ai comandi per le fermate. I segnali gestuali devono essere contemporanei ai comandi verbali e la loro durata non deve essere superiore.

Il nome del cane può essere combinato con i comandi di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.

#### **Direttive per il giudizio:**

E' importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo e che esegua le fermate accuratamente. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un movimento lento o riluttante e anticipare le fermate sono considerati errori. Nel giudicare la velocità e le fermate si deve tener conto della razza e della struttura del cane. Il cane deve partire immediatamente al richiamo e cominciare a fermarsi non appena riceve i comandi.

Se è necessario usare un secondo comando di richiamo (che sia alla partenza o dopo una delle fermate), si perdono 2 punti.



Un terzo richiamo alla partenza dell'esercizio o dopo una posizione, così come un totale di cinque (5) comandi di richiamo, fa fallire l'esercizio.

Se il cane, prima del primo comando di richiamo, si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, fallisce l'esercizio.

Se il cane si alza in piedi, si siede o si muove per una distanza inferiore alla lunghezza del suo corpo prima del primo richiamo, non possono essere assegnati più di 8 punti.

Quando si valutano le fermate, può esserci una certa tolleranza per la distanza effettiva della fermata per i cani veloci, ma non per i cani lenti. Il cane deve cominciare a fermarsi appena sente il comando.

Indipendentemente dalla sua velocità, per ottenere punteggio pieno (per una fermata) il cane non dovrebbe avanzare più della sua lunghezza dal momento del comando al momento in cui si ferma. Un cane più lento deve essere in grado di fermarsi prima. I passi in approccio alla fermata sono un errore grave così come se il cane scivola prima di fermarsi, ed entrambi gli errori vengono penalizzati nello stesso modo.

Se il cane avanza per una distanza superiore a tre volte la lunghezza del suo corpo prima di fermarsi, si considera persa la fermata. Se il cane perde una fermata/posizione (non si ferma entro la distanza corrispondente a circa tre volte la lunghezza del suo corpo), non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane non accenna neanche ad eseguire una delle due fermate, non possono essere attribuiti più di 5 punti. Se il cane non accenna a fermarsi a nessuno dei due comandi di fermata, l'esercizio è fallito (=0).

Se il cane si ferma in una posizione sbagliata o se, dopo aver assunto la posizione corretta, la cambia, perde 2 punti, a condizione che la fermata sia stata eseguita correttamente. Se nessuna delle due posizioni è corretta, l'esercizio è fallito.

### **ESERCIZIO 3.6**

#### **Invio a distanza con direzioni, terra e richiamo**

**[Coeff. 4]**

#### **Comandi:**

“Avanti” - “In piedi” - “Sinistra/Destra” - (“In piedi”) - “Terra” - “Vieni”.

E' consentito usare segnali gestuali in associazione e contemporaneamente ai comandi verbali quando il cane è a distanza, anche per i comandi di "in piedi" e "terra".

#### **Descrizione:**

Un cerchio di 2 m di raggio (4 metri di diametro) è posto a 10 m dal punto di partenza, distanza relativa al centro del cerchio. Il centro del cerchio non è segnalato in alcun modo, mentre la circonferenza (12,6 metri) deve essere resa visibile segnandone almeno 8 punti (con dei pezzi di nastro, con segni di gesso, ecc) oppure disegnandola per intero. Rendere la circonferenza visibile serve al conduttore e al Direttore di Gara per valutare se il cane è all'interno all'esterno di essa, ma non deve essere evidente per il cane. Nello specifico, se si disegna l'intera circonferenza, il contrasto tra il segno e il fondo del campo deve essere minimo. Non è consentito usare stringhe visibili, di tela, tubi di plastica o altri materiali troppo evidenti e visibili per il cane.

Un quadrato delle dimensioni di 3 m x 3 m è posizionato a circa 25 m dal punto di partenza e a circa 23 m dal centro del cerchio. Queste misure sono in riferimento al centro del quadrato. I coni (alti circa 10-15 cm) segnalano i quattro angoli. I quattro angoli devono essere collegati da linee visibili (nastro, linee di gesso, di tela). (Vedi Parte VII Appendice 5).

L'angolo tra le linee che collegano il punto di partenza e il centro del cerchio, e il centro del cerchio e il centro del quadrato deve essere di 90°. Vedi figura per l'esercizio 6 della Classe 3.

I lati del quadrato così come la circonferenza del cerchio, devono essere posizionati a non meno di circa 3 m dal bordo del campo.

Ci si deve assicurare che non ci sia possibilità di doppia conduzione, soprattutto nelle competizioni di livello, come i Campionati.

Vedi figura sotto Es. 3.6

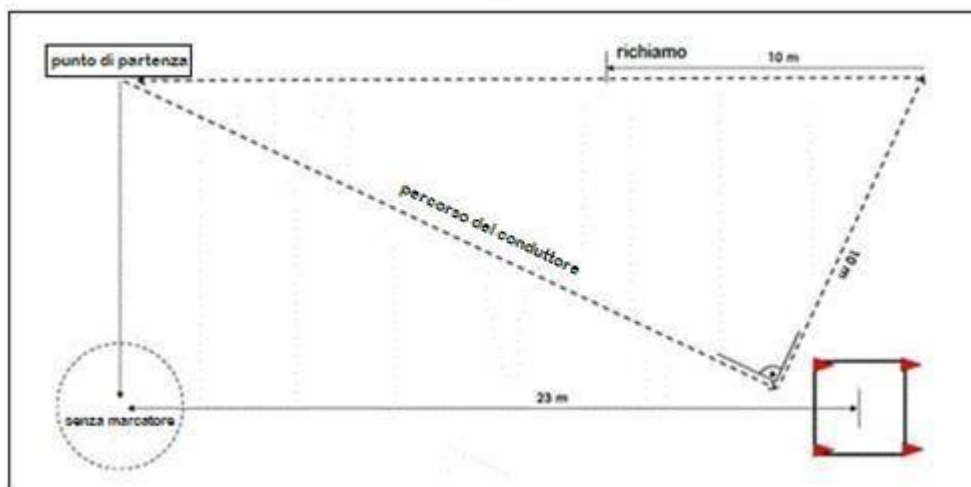


Figura Esercizio 3.6 (Vedere Parte VII Appendice 5 per i dettagli della costruzione del quadrato)

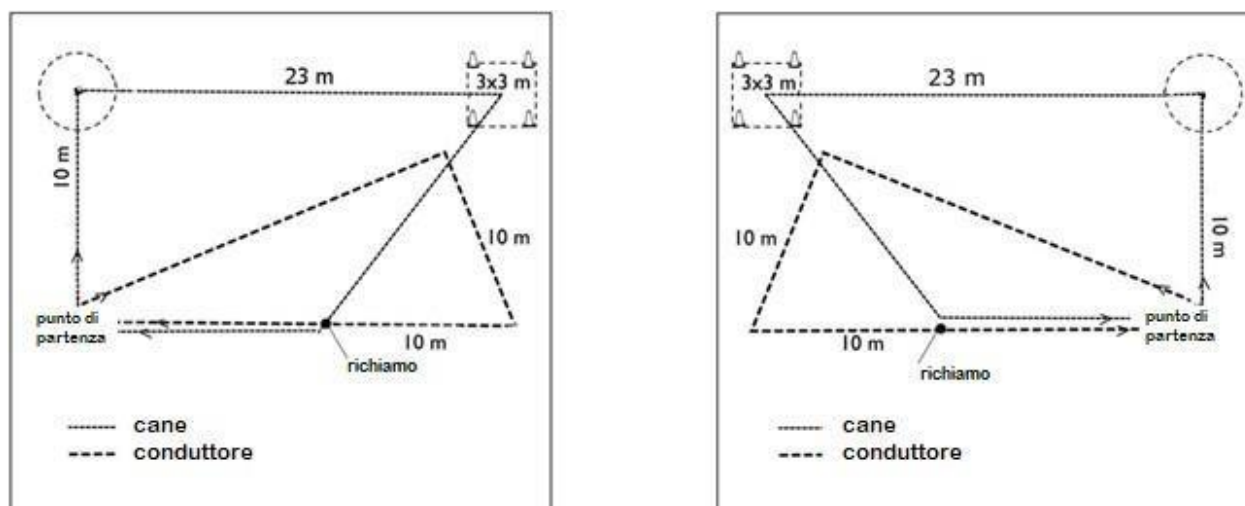


Figura Esercizio 3.6 (Struttura e percorso)

**Esecuzione:**

Prima di iniziare l'esercizio, il conduttore ha intenzione di fermare il cane in piedi e poi posizionarlo a terra nel quadrato, oppure direttamente a terra. Il conduttore invia il cane all'interno del cerchio, dal cerchio poi invia nel quadrato nel quadrato e lo ferma in piedi per poi posizionarlo a terra, oppure direttamente a terra. Il conduttore cammina verso il cane e, dopo aver eseguito due svolte, richiama il cane dal quadrato e proseguono insieme in condotta fino a fermarsi al punto di partenza.

Il cane deve eseguire tutti i comandi, ad esempio se il conduttore dà il comando di in piedi dentro al cerchio e dentro al quadrato, devono essere rispettati e se invece il conduttore decide di posizionare il cane direttamente a terra nel quadrato, il terra deve essere immediato. Allo stesso tempo il cane non deve fermarsi o mettersi a terra prima di ricevere il comando specifico. Se il cane agisce in autonomia perde punti.

Quando il conduttore ha inviato il cane nel cerchio e lo ha fermato in piedi, a seconda della posizione del cane può decidere se inviarlo direttamente al quadrato oppure riposizionarlo (se non si trova completamente all'interno del cerchio).

Se il cane si trova sul margine della circonferenza, il conduttore può decidere di inviare il cane direttamente al box, ma perde punti. In alternativa può decidere di riposizionare il cane nel cerchio, a sua discrezione del conduttore.

Se il cane si è fermato completamente fuori dal cerchio, deve essere riposizionato (con almeno un piede all'interno del cerchio), altrimenti l'esercizio è fallito.

Dopo che il cane è rimasto fermo per circa 3-4 secondi (dentro cerchio o sul bordo), il conduttore lo dirige all'interno



del quadrato 3 m x 3 m, dopo indicazione dello Steward.

Se il conduttore vuole riposizionare il cane all'interno del cerchio, deve cominciare prima che lo Steward dia indicazione di inviare il cane al quadrato, quindi prima che siano trascorsi 3 - 4 secondi.

Il cane deve muoversi in linea retta verso il quadrato e deve entrare nel quadrato dal lato frontale.

Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore deve dare il comando per fermare il cane in piedi e poi posizionarlo a terra, oppure per fermarlo direttamente a terra.

Se il cane viene fermato in piedi, la posizione deve essere chiara e stabile, per almeno 3 secondi prima di poter dare il comando per il terra. Il conduttore deve dare i comandi di in piedi e / o terra indipendentemente.

Se il cane si ferma andando al quadrato, in vicinanza del quadrato o sul bordo, su comando o in dipendentemente, deve essere riposizionato all'interno. Deve poi ricevere un altro comando di in piedi prima del terra, o direttamente il terra.

Dopo autorizzazione dello Steward, il conduttore si dirige verso il cane. Quando il conduttore ha raggiunto la distanza di 2 metri circa dal cane (comunque non all'interno del quadrato), riceve indicazioni di eseguire una svolta (90°) e dopo circa 10 m svolta nuovamente verso il punto di partenza. Dopo aver percorso ancora 10 m, il conduttore richiama il cane mentre continua a camminare verso il punto di partenza. Dopo aver raggiunto il punto di partenza, il conduttore si ferma su indicazione dello Steward.

Per evitare di essere penalizzato per avere usato comandi aggiuntivi, il conduttore non deve usare più di sei comandi durante l'esercizio, se uno di questi comandi è l'in piedi nel quadrato. In alternativa, se decide di fermare il cane direttamente a terra il numero massimo di comandi è cinque.

Segnali gestuali combinati e in associazione ai comandi verbali quando il cane è a distanza. Il comando dirichiamo dal quadrato può essere accompagnato da un breve cenno della testa.

Tutti i comandi, esclusi i comandi di in piedi terra e quelli per riposizionare il cane, devono essere dati dopo indicazione dello Steward.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e la scelta di traiettorie dirette.

Indicare al cane la direzione (il cerchio o il box), o toccarlo al punto di partenza (anche prima dell'inizio dell'esercizio), porta a fallire l'esercizio. E' consentito un "contatto con la mano" prima dell'inizio dell'esercizio, ma deve essere il cane a toccare la mano del conduttore e non viceversa, e questo contatto non deve dare l'impressione di indicare posti o direzioni. Vedi linee guida generali § 2 & 53.

Se il conduttore si muove (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito (0 punti). Se c'è un eccesso di movimenti (linguaggio corporeo) del conduttore, non possono essere attribuiti più di 8 punti.

E' possibile utilizzare segnali gestuali con una mano solo quando il cane viene diretto o riposizionato. Un segnale gestuale dato al cane quando è al fianco del conduttore, fa perdere 2 punti (- 2).

Se il cane si muove lentamente o molto lentamente, possono essere attribuiti solo 6 - 7 punti.

Se il cane agisce autonomamente, il voto diminuisce. Se il cane si ferma prima di arrivare al box, o si ferma in piedi o a terra nel box prima di ricevere il comando, il voto è ridotto di 3 punti.

Il punteggio diminuisce anche se il conduttore usa più di 6 comandi (incluso l'in piedi) / più di 5 (se il cane viene posizionato direttamente a terra). La penalizzazione per i comandi aggiuntivi per dirigere / riposizionare il cane, a seconda della forza / intensità degli stessi e della volontà del cane di obbedire, può essere di 1 - 2 punti a comando.

#### **Il cerchio**

A seconda della posizione del cane dopo la fermata (fuori / sulla circonferenza / dentro al cerchio), il conduttore può decidere se riposizionare il cane. Se il cane è fuori dal cerchio, deve esse riposizionato obbligatoriamente (con almeno un piede all'interno del cerchio).



Se il cane si trova sulla circonferenza, riposizionarlo è a discrezione del conduttore.

- Se il cane si ferma completamente all'interno del cerchio, la sua posizione non fa perdere punti. Se il cane si ferma sulla circonferenza del cerchio, i punti persi possono essere  $\frac{1}{2} - 3$ , a seconda della posizione.
- Se il cane ha tre zampe all'interno del cerchio, il punteggio massimo è 9.
- Se il cane si ferma con tre zampe fuori dal cerchio (solo una all'interno), il punteggio massimo è 7. Il conduttore può decidere se riposizionare il cane e se il cane esegue e si riposiziona completamente all'interno del cerchio, i punti persi sono solo 2: uno per il riposizionamento e uno per il comando di fermata.
- Se il cane si ferma completamente fuori, il conduttore deve riposizionarlo nel cerchio. Se per riposizionarlo sono sufficienti un solo comando di direzione e uno di fermata, i punti persi sono 2. Se è necessario usare un altro comando di direzione e uno di fermata, si perdono ancora 2 punti.
- Un cane che si mette seduto o a terra all'interno del cerchio (al comando di fermata), non può ricevere più di 8 punti. Se ha agito autonomamente, il punteggio massimo è 7.
- Se il cane si mette o si mette a terra fuori dal cerchio, l'esercizio è fallito.
- Se il cane mette seduto o a terra sulla circonferenza, deve essere riposizionato in piedi all'interno del cerchio e non possono essere assegnati più di 6 punti.

### **Il quadrato**

Se il cane entra nel quadrato da un lato o da dietro, si sottraggono  $\frac{1}{2} - 1$  punto.

Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato e l'esercizio è fallito (0 punti). Per ottenere punti, il cane deve essere completamente all'interno del quadrato, fatta eccezione per la coda che può sporgere.

Se il cane viene fermato (col comando) prima del quadrato oppure al bordo, deve essere riposizionato all'interno, ricevere un nuovo comando di fermata in piedi se l'esercizio lo prevedeva (secondo le dichiarazioni del conduttore). Se il cane risponde prontamente e la posizione in piedi è chiara, i punti persi sono solo 2.

Se un cane che dovrebbe essere fermato direttamente a terra nel quadrato, ha bisogno di essere fermato e riposizionato all'interno, perde comunque due punti, per i comandi aggiuntivi di fermata e riposizionamento.

Se il cane, su comando, prende la posizione sbagliata all'interno del quadrato, i punti persi sono 2. Se la posizione in piedi non è chiara e stabile, oppure mantenuta per troppo poco tempo, i punti persi sono 1-2.

Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, ma in autonomia, i punti persi sono 3.

Se il cane si siede o si mette in piedi prima della seconda svolta del conduttore, l'esercizio è fallito (=0).

Se il cane si alza (a sedere o in piedi) dopo la seconda svolta del conduttore e prima del richiamo, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane si muove / striscia all'interno del quadrato senza alzarsi, i punti persi sono 2 -3. Se muovendosi esce dal quadrato prima che lo Steward abbia autorizzato il richiamo, l'esercizio fallisce (=0). Se invece il cane si muove solo un attimo prima del comando del conduttore, ad esempio all'indicazione dello Steward, perde 2 - 3 punti.

Un secondo comando di richiamo, un secondo in piedi (sia nel cerchio che nel quadrato), un secondo comando di terra, fanno perdere 2 punti. L'esercizio fallisce se uno di questi comandi deve essere dato una terza volta.

### **ESERCIZIO 3.7**

#### **Riporto direttivo**

**[Coeff. 3]**

#### **Comandi:**

“Avanti” - “In piedi” - “Sinistra/Destra/Centro” - “Porta” - “Lascia”

E' consentito usare segnali gestuali in contemporanea e in associazione ai comandi vocali



per le direzioni.

E' possibile usare entrambe le mani, tenendole unite di fronte e puntando avanti per indicare il centro. E' possibile usare anche un breve cenno della testa per il riporto centrale.

### Descrizione:

Tre riporti di legno vengono posizionati in linea a circa 5 metri uno dall'altro, in modo da essere chiaramente visibili. La scelta del riporto viene determinata da un sorteggio cieco e quello estratto può essere il sinistro, il centrale o il destro.

Il punto di partenza è a circa 20 m dal riporto centrale. Una linea immaginaria, posta a circa 10 m dal punto di partenza, parallela alla linea dei riporti e a 10 m da essa, viene marcata da due segni a non meno di 10 m uno dall'altro (con dei piccoli pezzi di nastro adesivo, visibili di 10 - 20 cm, gesso piccoli coni, semisfere, pezzi di tubo di 10 - 20cm, ecc). I segni devono essere visibili per il Direttore di Gara e per il conduttore ma non evidenti o di disturbo per il cane.

Lo Steward posiziona i tre riporti, sempre nello stesso ordine (da sinistra a destra o da destra a sinistra) e nella stessa posizione (orizzontale o verticale) per tutti i concorrenti della gara / Classe 3. I riporti devono essere posizionati ad almeno tre metri dal bordo del campo. Vedi figura in basso.

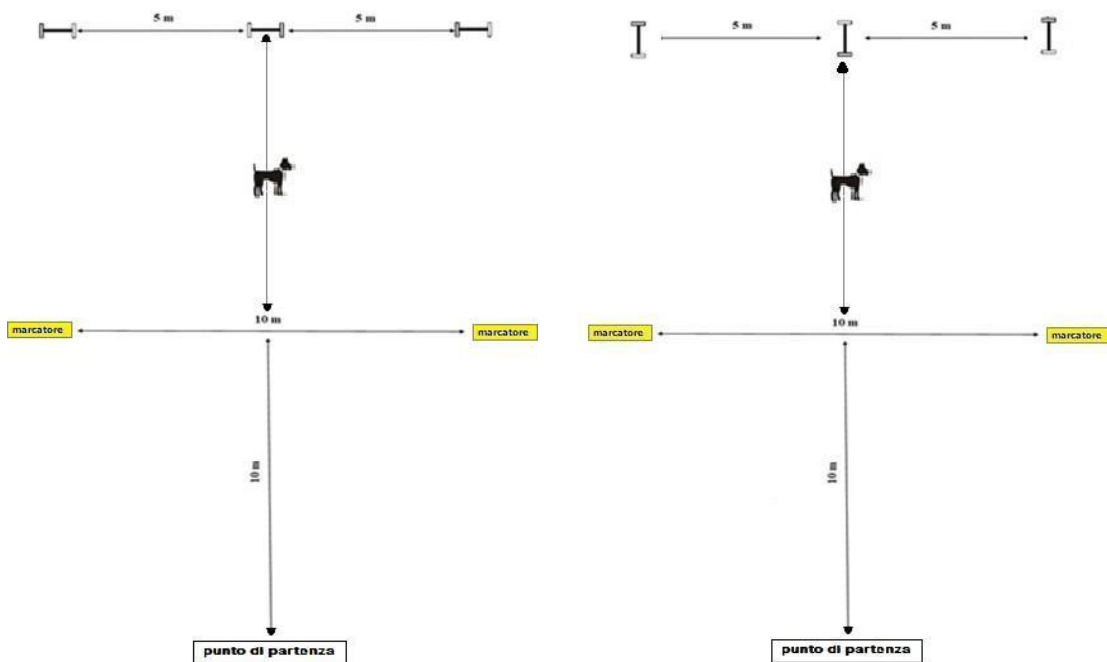


Figura *Esercizio 3.7 I riporti possono essere posati orizzontalmente o verticalmente*

### Esecuzione:

Il conduttore e il cane si posizionano al punto di partenza di fronte al riporto centrale, alla distanza di circa 20 metri. Lo Steward comunica l'inizio dell'esercizio poi procede a posizionare i riporti come descritto, nello stesso modo per tutti i concorrenti. Il conduttore invia il cane verso il riporto centrale e, dopo che ha superato la linea dei 10 metri, dà il comando per fermarlo in piedi. Il conduttore può dare il comando di in piedi in qualsiasi punto dopo aver passato la linea dei 10 metri. Il cane si deve fermare prima di aver superato la linea dei riporti. Se il cane si ferma prima della linea dei 10 metri, deve essere reindirizzato per riposizionarlo oltre. Questo fa perdere punti.

Quando il cane è fermo, dopo circa ~ 3 secondi il conduttore è informato su quale riporto (destra / centrale / sinistra) deve essere riportato. Il cane deve riportare e consegnare correttamente il riporto. I comandi di direzione (destra, sinistra/centro) e di riporto del conduttore devono essere dati uno di seguito all'altro, senza pausa, quindi un comando di riporto dato in ritardo viene interpretato come doppio comando.

### Direttive per il giudizio:

Deve essere sottolineata la volontà del cane di riportare, di seguire le indicazioni e i comandi, la sua prontezza di reazione, il correre lungo una traiettoria ragionevolmente dritta prima della fermata e il raggiungere il riporto



corretto scegliendo la traiettoria più breve. Non è consentito mostrare al cane le direzioni o toccarlo, porta a fallire l'esercizio (=0). (Un contatto con la mano, cane che tocca il conduttore, è consentito - vedi indicazioni generali § 20 & 53, "tocca mano").

Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve fermarsi tra la linea immaginaria e il riporto centrale (superati i 10 metri), prima di essere inviato al riporto.

Se il cane si ferma da solo, non possono essere attribuiti più di 7 punti.

Se il cane viene fermato e riposizionato, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Se il cane viene fermato troppo presto e deve essere inviato di nuovo per superare la linea dei 10m, non possono essere assegnati più di 8 punti.

Se il cane prende una posizione sbagliata o si sposta dopo il comando di fermata oppure durante la fase di attesa, non possono essere attribuiti più di 8 punti.

Se il cane per fermarsi ha bisogno di una distanza pari a circa tre volte la lunghezza del suo corpo, non possono essere assegnati più di 7 punti.

Il cane deve rimanere in posizione (in piedi) fino al comando del conduttore. Se il cane si muove troppo presto prima del comando perde 2-3 punti. Se si muove prima del comando dello Steward l'esercizio è fallito.

Se il cane, dopo essersi fermato, si muove chiaramente per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo, l'esercizio è fallito.

Se il cane si dirige al riporto sbagliato, viene fermato e reindirizzato a quello corretto e lo riporta, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane viene reindirizzato dal riportello sbagliato senza fermarlo, devono essere sottratti solo 2 punti.

La perdita di punti per i comandi aggiuntivi di direzione / ridirezione dipende dall'intensità dei comandi stessi e dalla volontà del cane di eseguirli. I punti sottratti possono essere 1 o 2 a comando. La perdita di punti per i comandi extra deve essere coerente con le direttive generali.

Se la traiettoria del cane non è ragionevolmente dritta i punti persi possono essere  $\frac{1}{2}$  - 2.

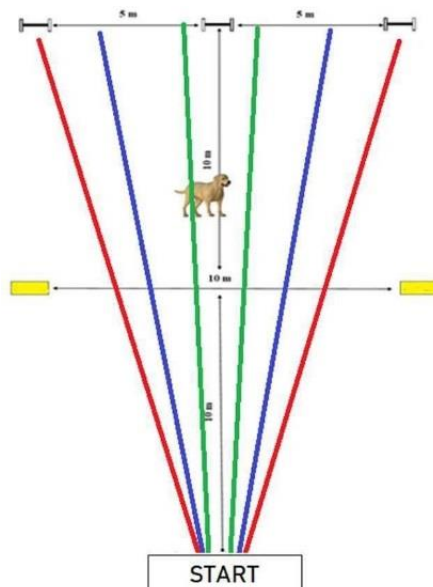


Figura Esercizio 3.7 traiettoria del cane. L'area delimitata dal verde rappresenta una buona traiettoria, l'area delimitata dal blu corrisponde ad una penalizzazione di  $\frac{1}{2}$  - 1, mentre quella delimitata dal rosso corrisponde ad una penalizzazione di 1- 1 e  $\frac{1}{2}$ . Se il cane è incerto, non si muove in linea retta o il suo focus è chiaramente verso una direzione molto scorretta può perdere anche 1 e  $\frac{1}{2}$  - 2 punti.

L'esercizio fallisce se il cane supera la linea dei riporti perché il comando di fermata arriva in ritardo o non viene rispettato.



Se il cane raccoglie il riportello sbagliato o non lascia, l'esercizio fallisce (=0).

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

**ESERCIZIO 3.8**      **Invio intorno ai coni / barile, fermata, riporto e salto**      **[Coeff. 4]**

**Comandi:** \_      “Gira” - “In piedi/Seduto/Terra” – “destra/sinistra + porta” – “Salta” – “Lascia” - (“Piede”)

E' consentito usare segnali gestuali con le mani in aggiunta (contemporanei) a quelli verbali, per i comandi di fermata e di direzione (destra / sinistra) al riporto, enel caso in cui siano necessari comandi per reindirizzare il cane ma non per il salto. Per il gesto associato al comando di fermata è possibile usare entrambe le mani.

**Descrizione:**

Prima dell'inizio della competizione, il Direttore di Gara comunica quale posizione (in piedi / seduto / terra) deve essere fermato il cane mentre torna dal cono verso il conduttore. La posizione è la stessa per tutti i concorrenti della Classe.

Le due barriere (una chiusa e una aperta con la stecca) sono posizionate ad una distanza di circa 5 metri una dall'altra. L'altezza delle barriere deve essere regolata in base all'altezza al garrese approssimativa del cane, ma non più di 60 cm. Un gruppo di coni (3 - 6) o un barile (in entrambi i casi alti circa 40 - 50 cm) sono posizionati ad una distanza di circa 15 m dalla linea immaginaria che collega le barriere.

La disposizione dell'esercizio è illustrata nella figura in basso e quella dei coni è descritta nella Parte VII Appendice 4.

Nelle gare di campionato / internazionali o nelle gare importanti, si usano sempre i coni.

Il cane non deve vedere il posizionamento dei coni / barile e quindi i coni / barile devono essere disposti prima che il conduttore raggiunga il punto di partenza.

Prima dell'inizio della gara / classe o dell'esercizio, il conduttore (o lo Steward o il Direttore di Gara) estrae la direzione (destra / sinistra) da cui il cane deve riportare il riporto e saltare la barriera corrispondente. Questa estrazione determina quindi se la barriera da saltare è quella di destra o di sinistra. Il sorteggio può essere anche fatto dal computer prima della gara. In questa fase, il conduttore non sa quale direzione è stata estratta, quindi viene informato su quale riportello (destra / sinistra) il cane deve riportare e quale salto (destra / sinistra) deve saltare, solo quando ha corso intorno ai coni / barile e si è fermato nella posizione stabilita (in piedi/seduto/terra). Lo Steward dice "destra/sinistra comando".

I riportelli devono essere posizionati sempre nella stesso ordine (da destra a sinistra o da sinistra a destra), indipendentemente da quale sia stato sorteggiato.

Il punto di partenza può essere scelto dal conduttore, a circa 5 - 7 metri di fronte alla linea immaginaria che collega le due barriere. I riportelli sono posizionati ad una distanza di 6 metri dalle barriere. Vedi la figura.

Devono essere disponibili riporti di tre taglie, adatti a razze diverse. Il peso di quelli di taglia più grande deve essere al massimo 450 g. La scelta della taglia dei riportelli è a discrezione del conduttore.

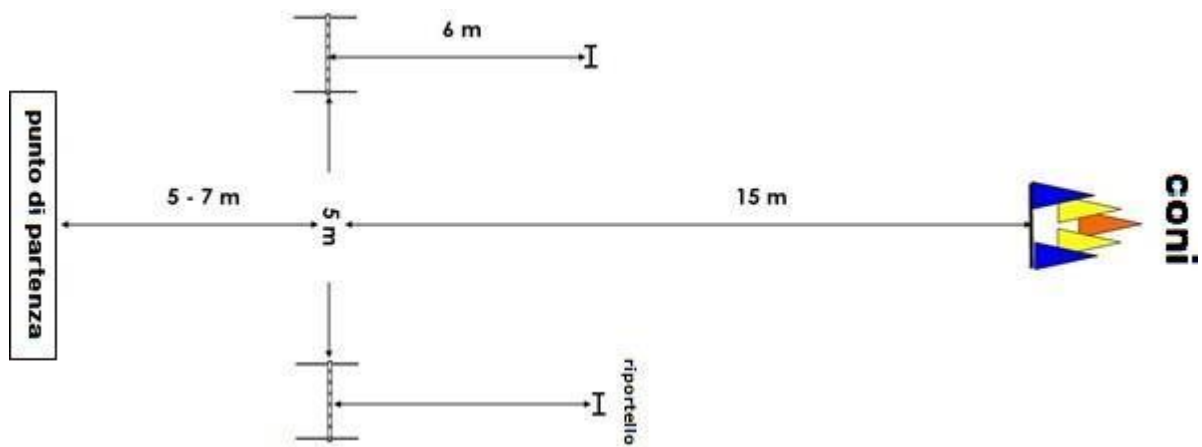


Figura 1: Esercizio 3.8. I riportelli possono essere posizionati solo orizzontalmente (come in figura).  
 Le figure con le informazioni per la struttura dei salti si trovano alla fine di queste linee guida, nella Parte VII, Appendici 1.1 & 1.2.  
 Suggestioni per la disposizione dei coni si trovano nella Parte VII Appendice 4.

**Esecuzione:**

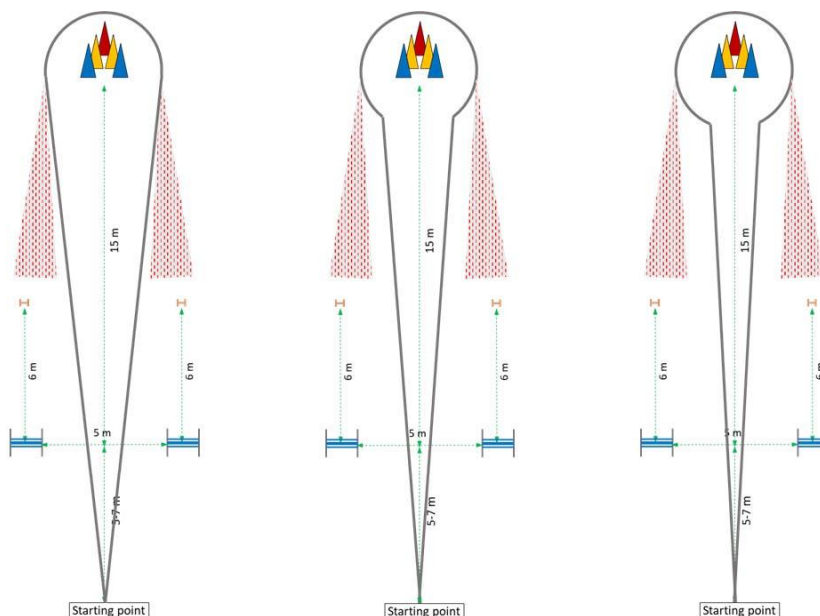
Il conduttore, con il cane al piede, si posiziona al punto di partenza. Lo Steward dichiara l'inizio dell'esercizio e posiziona i riportelli a circa 6 metri di distanza, dietro alle barriere. Dopo autorizzazione dello Steward, il conduttore invia il cane attorno ai coni / barile. Il cane deve lasciare una distanza chiara attorno ai coni, e quindi la traiettoria ideale non è troppo vicina (stretta). A seconda della taglia del cane, la distanza appropriata è fino a circa mezzo metro per le taglie medie, fino ad un metro per le taglie grandi.

Quando il cane, tornando dai coni / barile, li ha chiaramente superati di almeno ~ 2 m ma non ha ancora raggiunto la linea immaginaria che collega i riportelli, il conduttore in autonomia dà il comando di fermata nella posizione scelta dal Direttore di Gara.

E' obbligatorio usare un comando vocale, ma può essere accompagnato da un segnale gestuale in contemporanea. Durante la fermata (circa 3 secondi) lo Steward informa il conduttore sulla direzione estratta e lo autorizza dare il comando al cane per riportare l'oggetto corretto e saltare la barriera corrispondente prima di tornare alla posizione al piede. Il cane deve partire solo dopo il comando del conduttore.

Le istruzioni dello Steward sono "sinistra/destra" e "comando" quindi il conduttore deve aspettare che lo Steward abbia pronunciato la parola comando prima di inviare il cane.

Il conduttore può dare il comando di salto, immediatamente dopo che il cane ha raccolto il riportello ma al comando di salto non può essere associato alcun gesto.





*L'immagine rappresenta tre traiettorie possibili, tutte ugualmente valide.*

Si ricercano simmetria e distanza ragionevole dai coni così come il focus sulla linea centrale o verso il Conduttore. Una distanza troppo breve si quantifica con 5-10cm per cani di taglia media.

L'area segnata in grigio (su entrambi i lati perché il cane può girare in senso orario o in senso antiorario) è considerata non ideale perché mostra un focus sul salto di sinistra o di destra. Un leggero focus porta a perdere  $\frac{1}{2}$  – 1 punto, una deviazione più importante 1-2 punti

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi e le direzioni, la prontezza di reazione e scegliere una traiettoria ragionevolmente breve, pur lasciando una distanza adeguata dai coni / barile. E' valutata anche una ragionevole simmetria della traiettoria e dirigersi verso il centro del gruppo di coni / barile o verso il conduttore al ritorno (prima della fermata). Il cane può girare intorno ai coni / barile in senso orario o antiorario, indifferentemente.

Mostrare al cane le direzioni o toccarlo alla partenza porta a fallire l'esercizio (vedi linee guida generali § 20 e 53.)

Il cane deve mostrare una velocità costante, almeno un trotto veloce. Un approccio lento o riluttante porta a perdere punti (1 - 5). Nel valutare la velocità o la distanza dai coni / barile, e anche la fermata, si deve tenere conto della razza / struttura del cane (vedi esercizio 3.5 per le valutazioni sulla fermata).

Se il cane si ferma o torna indietro prima di aver raggiunto i coni / barile, deve essere reindirizzato a girare intorno ai coni / barile. La penalizzazione è di 3 punti se il conduttore riesce a reindirizzare il cane intorno ai coni / barile con un solo comando aggiuntivo. In questo caso 7 può essere il punteggio massimo attribuito per un esercizio perfetto sotto ogni altro aspetto.

L'esercizio è fallito (0 punti) se il cane salta una delle barriere allontanandosi dal conduttore o non gira intorno ai coni/barile.

Se dopo aver superato i coni / barile il cane si ferma indipendentemente (senza comando e chiaramente troppo presto) deve essere richiamato e fermato di nuovo. Non possono essere attribuiti più di 7 punti.

Nel valutare la fermata, si deve tener conto della volontà del cane di obbedire al comando. Il conduttore decide quando dare il comando di fermata, ma non può essere prima che il cane abbia superato i coni / barile di almeno circa 2 metri.

Se il conduttore ferma il cane troppo presto, ma dopo che il cane ha superato chiaramente (di almeno un metro) i coni / barile, i punti persi sono 2.

Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, non può prendere più di 8 punti.

Il cane deve rimanere nella sua posizione (in piedi / seduto / terra) prima che il cane riparta sul comando del conduttore. Se il cane riparte troppo presto dopo la fermata, il punteggio cala di 2 - 3 punti. L'esercizio può anche fallire se il cane parte troppo presto, ad esempio prima delle istruzioni dello Steward.

Se il cane non si ferma prima di aver percorso una distanza superiore a tre volte la lunghezza del suo corpo non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane non si ferma l'esercizio fallisce.

Se il cane si dirige chiaramente verso il riportello / salto sbagliato, ma viene fermato e rediretto con successo verso quello corretto, perde 3 punti. Se il cane viene rediretto da una direzione sbagliata senza necessità di fermarlo, devono essere sottratti 1 - 2 punti.

La penalizzazione per i comandi aggiuntivi di direzione (ridirezione) dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. I punti persi possono essere 1 - 2 per comando. Per ulteriori comandi aggiuntivi deve essere in linea con le linee guida generali.

Se la traiettoria del cane è troppo vicina ai coni/barile o non è ragionevolmente diretta e simmetrica, i punti persi possono essere  $\frac{1}{2}$  – 2.

Se il cane tocca o sbatte contro un cono / i coni o il barile, perde 1 - 3 punti a seconda della forza / intensità dell'impatto. Se il cane fa cadere un cono / più coni, perde 2 - 3 punti. Se il cane passa in mezzo al gruppo di coni il punteggio massimo è 7. Deve essere penalizzata anche una traiettoria troppo vicina ai coni / barile.



Se il cane tocca la barriera mentre salta, perde 2 punti come anche se fa cadere la stecca del salto.

Fallire l'esercizio (=0):

- Se il cane salta una delle barriere andando ai con/barile, l'esercizio è fallito.
- Se il cane ha bisogno di un secondo comando di ridirezione (terzo comando) per girare intorno ai con / barile, ad esempio un terzo comando di gira;
- Se il conduttore dà il comando di fermata (in piedi / seduto / terra) troppo presto, ad esempio quando il cane è ancora di fianco ai con / barile;
- Se il cane non si ferma al comando;
- Se il cane supera la linea che collega i riportelli senza aver raccolto quello corretto; Se il cane raccoglie il riportello sbagliato;
- Se il cane non salta la barriera o salta quella sbagliata; Se il cane si appoggia a una delle barriere;
- Se il salto cade;
- Se il conduttore indica al cane le direzioni o lo tocca al punto di partenza. Vedi linee guida generali §20 e 53

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

### **ESERCIZIO 3.9      Discriminazione olfattiva e riporto**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:**                    (“Resta/Piede”), “Cerca”, “Lascia” (“Piede”)

#### **Esecuzione:**

Il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede. Lo Steward annuncia l'inizio dell'esercizio e consegna al conduttore un oggetto di legno riportare (10 cm x 2 cm x 2 cm), segnato in precedenza per identificarlo. Per il segno identificativo è possibile utilizzare una penna a sfera o una matita (non pennarelli, pennarelli indelebili, con la punta di feltro, magic marker ecc). Il conduttore può tenere in mano l'oggetto per circa 5 secondi. In questa fase il cane non può toccare o annusare l'oggetto. Lo Steward chiede al conduttore di riconsegnare l'oggetto e di girarsi. Il conduttore può decidere se il cane può guardare o meno il posizionamento degli oggetti. E' consentito usare un comando di piede o di resta.

Lo Steward si allontana per posizionare l'oggetto del conduttore senza toccarlo direttamente, insieme a 5 - 7 oggetti identici a terra ad una distanza di circa 10 metri dal conduttore.

Lo Steward posiziona poi gli altri 5 - 7 oggetti con le mani, quindi toccandoli.

Gli oggetti devono essere posizionati secondo lo stesso schema per tutti i concorrenti della Classe e ad una distanza di circa 25 cm uno dall'altro. La posizione dell'oggetto del conduttore può cambiare tra un concorrente e l'altro e può essere scelta qualunque posizione dello schema, nessuna esclusa.

Vedere i suggerimenti per lo schema nella Parte VII Appendice 2.

Il conduttore viene autorizzato a girarsi e ad inviare il cane a riportare l'oggetto segnato. Il cane deve trovare l'oggetto del conduttore, portarlo e consegnarlo correttamente al conduttore secondo le indicazioni delle linee guida generali.

Il cane deve essere lasciato cercare per circa mezzo minuto, se lavora in modo attivo e con un obiettivo. Devono essere utilizzati oggetti nuovi per ogni conduttore.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di lavorare, la sua efficienza e prontezza e la sua velocità. L'esercizio non è superato (0 punti) se al cane è permesso annusare o toccare l'oggetto all'inizio dell'esercizio prima che sia riconsegnato allo Steward, se si danno comandi quando il cane è sugli oggetti o se il cane solleva l'oggetto sbagliato.

L'esercizio non è fallito se il cane annusa gli oggetti o li tocca leggermente mentre cerca quello corretto.

Si sottraggono punti se il cane colpisce / muove / tocca gli oggetti o se deve accertarsi ripetutamente di quale sia quello corretto. I punti persi sono ½ - 1 per un movimento o tocco. Un rapido accertamento tuttavia non comporta penalizzazione, se il lavoro di ricerca è sistematico ed efficace.



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

### **ESERCIZIO 3.10**

### **Controllo a distanza**

**[Coeff. 4]**

#### **Comandi:**

“Terra” - “Resta” – “Seduto” - “In piedi” - “Terra”

E' consentito usare segnali gestuali contemporaneamente e in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. E' possibile usare una mano o entrambe.

#### **Esecuzione:**

Il cane deve cambiare posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) seguendo i comandi del conduttore e rimanendo sul posto.

Il punto di partenza dell'esercizio ci trova tra due marcatori posizionati a circa 1 metro di distanza uno dall'altro. La linea immaginaria che collega i due marcatori costituisce un riferimento. Il conduttore, dopo autorizzazione dello Steward, posiziona il cane a terra al punto di partenza, davanti alla linea immaginaria (riferimento).

Il conduttore lascia il cane, va a posizionarsi nel punto assegnato, a circa 15 metri dal cane, e si gira. Ogni posizione deve essere eseguita 2 volte, e l'ultimo comando per i cambi di posizione deve essere terra. L'ordine delle posizioni può variare, ma deve essere lo stesso per tutti i concorrenti della classe.

Lo Steward indica al conduttore in che ordine chiedere i cambi di posizione al cane, attraverso cartelli scritti o disegnati, o un tabellone elettronico. Lo Steward si deve posizionare a circa 3 - 5 m di distanza dal cane, in modo tale da non vederlo mentre esegue i cambi di posizione. Lo Steward deve cambiare cartello ogni 3 secondi circa.

Il conduttore deve usare comandi vocali, quando si trova a distanza dal cane può accompagnarli con segnali gestuali, che devono essere di breve durata e contemporanei ai comandi vocali. Dopo l'ultimo comando di "terra", il conduttore torna dal cane e, dopo il comando dello Steward, lo riposiziona seduto al piede.

#### **Direttive per il giudizio:**

Deve essere enfatizzata la velocità con la quale cambia di posizione, la chiarezza delle posizioni, come queste vengono mantenute e quanto il cane si muove. Se il cane si muove per una distanza totale superiore alla lunghezza del suo corpo dal punto di partenza (in ogni direzione), l'esercizio fallisce (=0). Se il cane si muove per una distanza pari alla lunghezza del suo corpo, il punteggio massimo è 5. Nel valutare la distanza del movimento devono essere sommati tutti gli spostamenti (avanti e indietro, di lato, ecc).

Se il cane non esegue una delle 6 posizioni, non possono essere assegnati più di 7 punti. Se il cane perde due posizioni, l'esercizio è fallito (=0). L'esercizio fallisce anche se il cane salta una delle posizioni per eseguire la successiva.

Il cane deve cambiare posizione su comando almeno 5 volte per ricevere punti.

Se il cane ha bisogno di un doppio comando per eseguire un cambio di posizione, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Non eseguire il cambio dopo il secondo comando porta a perdere la posizione, quindi si perdono 2 punti al primo doppio comando dato ad un cambio di posizione, ed 1 punto / comando se necessario usare un comando aggiuntivo per altri cambi.

E' possibile dare un terzo comando per l'esecuzione di un cambio, se entro il tempo limite, in modo da posizionare il cane per il cambio successivo. Il terzo comando porta comunque a perdere la posizione.

Un uso prolungato della voce, gesti esagerati o di durata troppo prolungata e altre forme di linguaggio del corpo portano a perdere punti (vedi linee guida generali).

Se il cane si siede prima che il conduttore sia rientrato, non possono essere assegnati più di 8 punti.

E' possibile ricevere punti per questo esercizio anche se 3 - 4 posizioni sono state eseguite dopo un comando aggiuntivo, se tali comandi sono stati eseguiti immediatamente, le posizioni assunte dal cane sono buone e chiare e il resto dell'esercizio risponde alla descrizione fatta nelle linee guida.



## APPENDICE

### APPENDICE 1.1 Barriera aperta

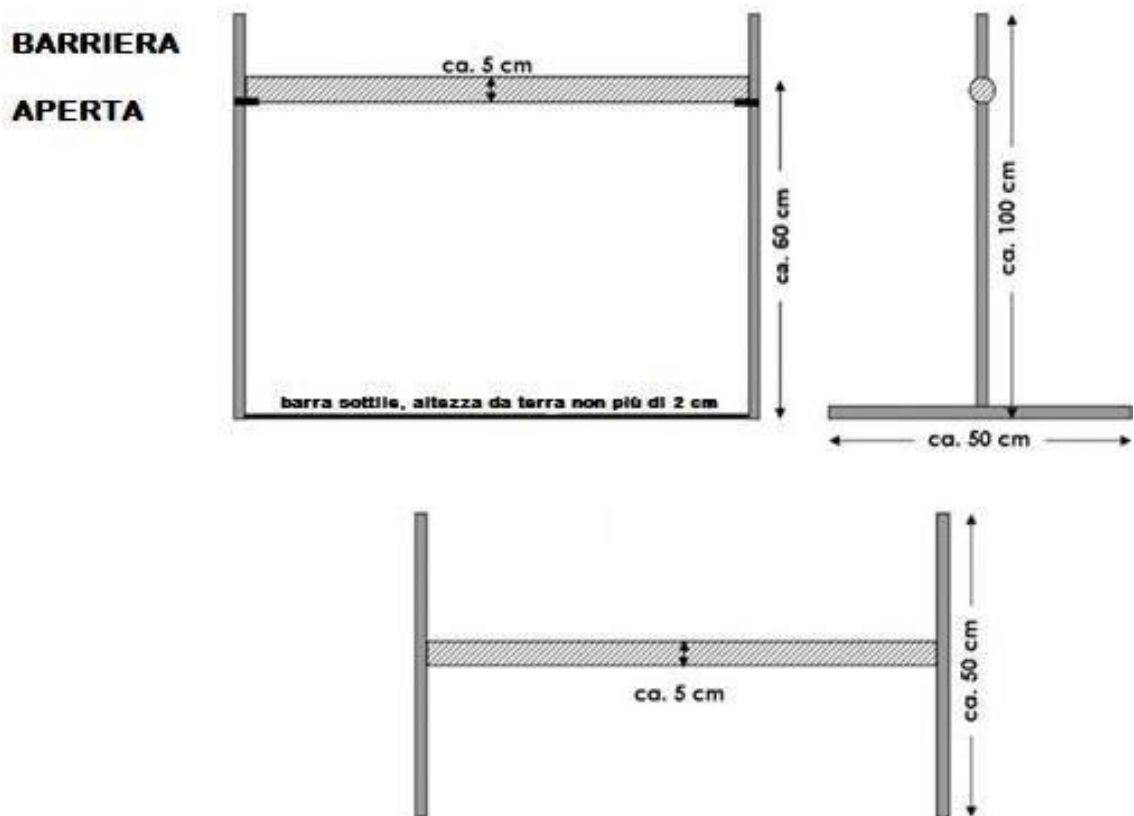
Figura della barriera aperta

- dell'esercizio 9 della Classe 2 ed
- esercizio 8 della Classe 3.

L'altezza massima per la classe 2 è di 50 cm, per la classe 3 è di 60 cm.

La barra è appoggiata in modo che possa cadere da entrambi i lati. La struttura del

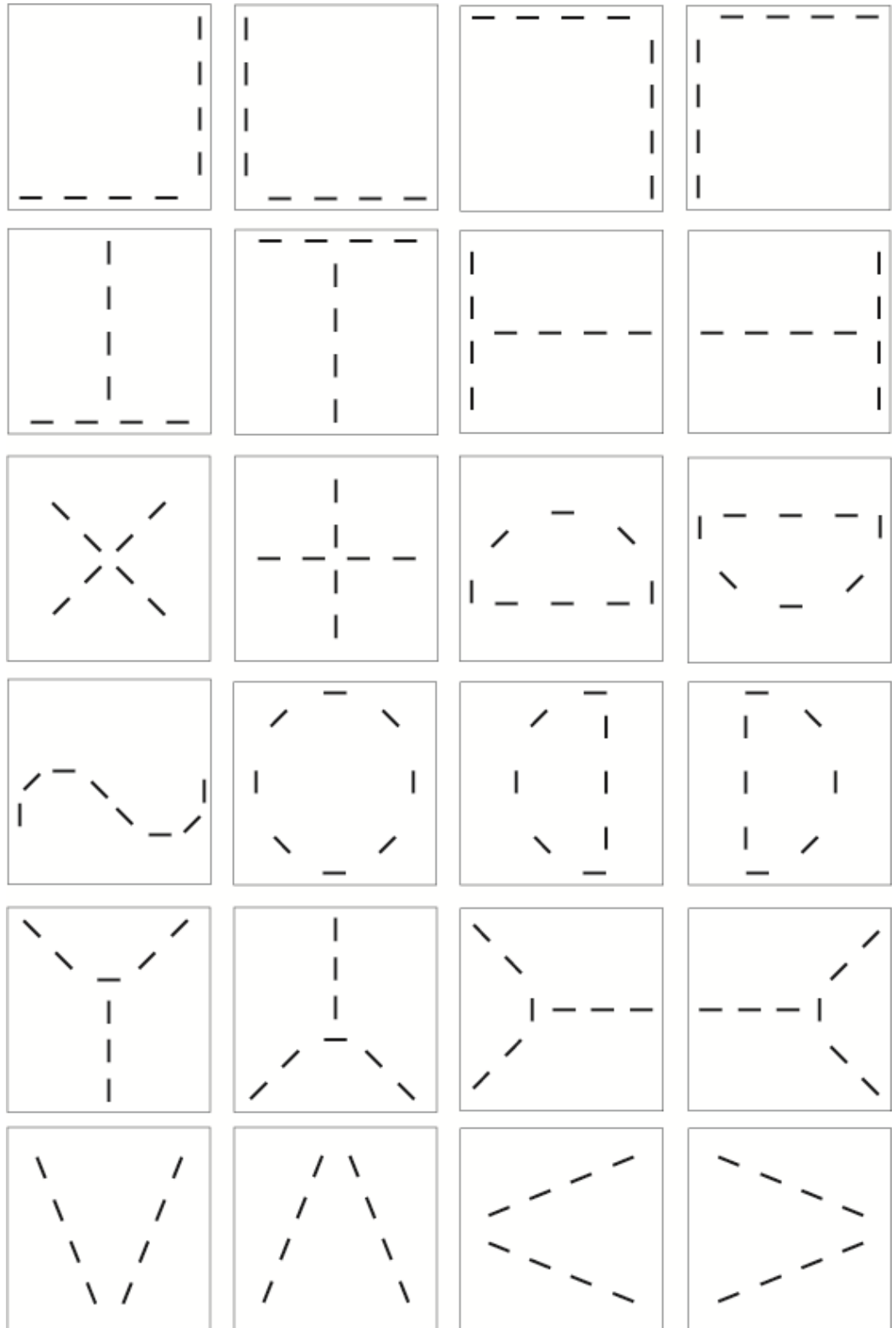
salto può avere una barra sottile alla base, non più alta di 2 cm dal suolo. I supporti della barra devono essere concavi, in modo che non possa cadere facilmente a causa del vento. Non devono esserci altri supporti, se non quelli posti lungo le barre laterali di sostegno e i piedi della struttura devono essere lunghi almeno 50 cm.





APPENDICE 2

Suggerimenti per la disposizione degli oggetti nella discriminazione olfattiva della Classe 3





APPENDICE 3

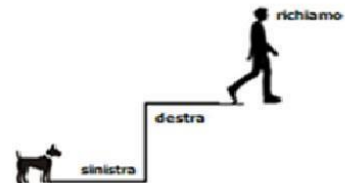
Schemi per le posizioni durante la marcia e delle direttive relative ai comandi dello Steward.

Classe 3

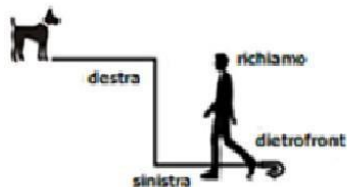
**Alcuni esempi per l'esercizio 3.4**



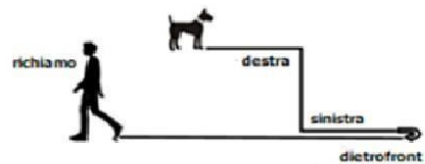
**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizioni durante la marcia inizia":  
passo normale, comando, destra, sinistra, richiamo il cane



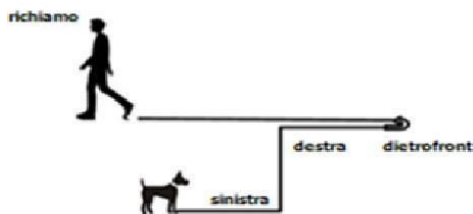
**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":  
passo normale, comando, destra, sinistra, dietrofront, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, alt, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, alt, richiamo il cane



**Comando dei Commissari:**  
Esercizio "posizione durante la marcia":  
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, alt, richiamo il cane



#### APPENDICE 4

Schemi per il gruppo di coni in tutti gli esercizi "Girare intorno a un gruppo di coni" Es 8,

Classe 1 - Es 9, Classe 2 - Es 8, Classe 3

Si tratta di suggerimenti, è importante che l'area richiesta sia rispettata, ovvero che larghezza e profondità siano di circa 70-80 cm.

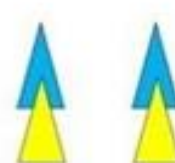
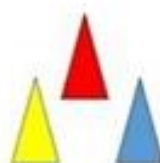
E' obbligatorio disporre il gruppo di coni in tutte le competizioni di campionato, in quelle ordinarie invece è possibile usare un barile.

Larghezza e profondità del gruppo di coni devono essere di circa 70 - 80 cm, l'altezza degli elementi di 40 - 50 cm.

Supponendo che la base dei coni sia di circa 25 cm x 25 cm, si raggiunge la misura complessiva di 75cm collocandone 3 uno di fianco all'altro / uno dietro l'altro. Questemisure lasciano la possibilità di mantenere la distanza di 2 - 3 cm tra i coni. Se si posizionano quattro coni a formare un quadrato, la distanza tra uno e l'altro può essere di circa 20 cm.

Per l'esercizio della Classe 1 si consiglia di posizionare i coni più vicini possibile uno all'altro (e di usarne quindi di più), in modo da minimizzare la tentazione di correre all'interno del gruppo.

**modelli per i gruppi di coni**  
**l'area dei coni deve coprire 0,4 - 0,6m<sup>2</sup>,**  
**l'altezza del cono circa 40 - 50 cm**



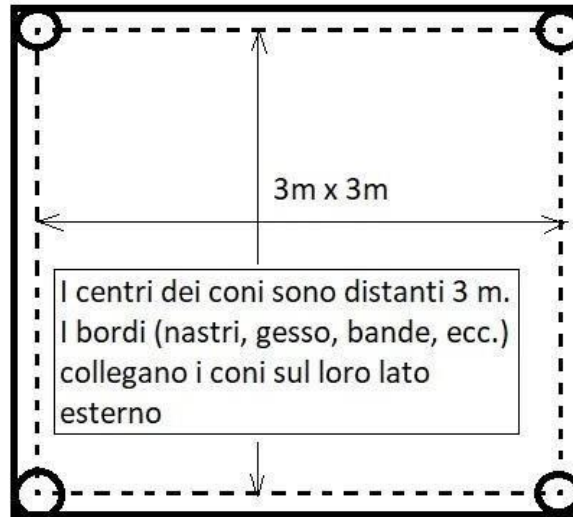
**In alternativa barile**  
**diametro di circa 60 - 80 cm**





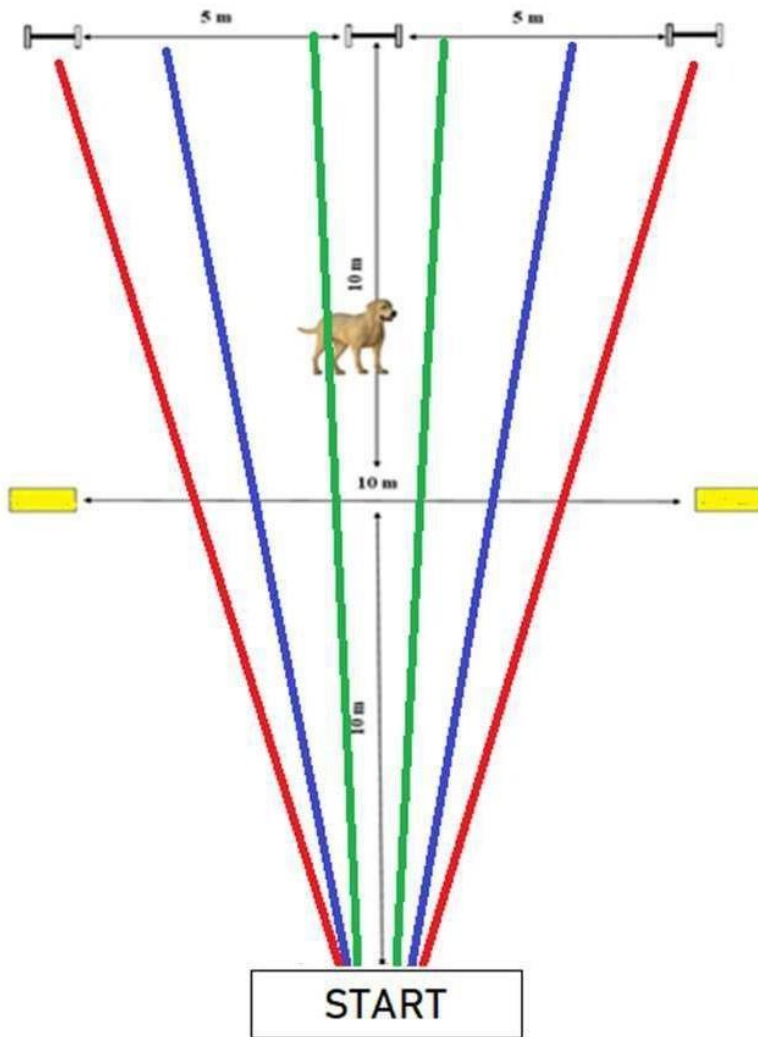
## APPENDICE 5      Dettagli per comporre il quadrato

Costruzione del quadrato e posizione dei bordi e dei coni del quadrato per gli esercizi 1.5 e 2.5 e 3.6



## APPENDICE 6 Traiettoria del cane nell'esercizio del Riporto Direttivo della Classe 3

Se la traiettoria è compresa nell'area delimitata dal verde è considerata ragionevolmente dritta e diretta. Oltre quell'area si va incontro a penalizzazione,  $\frac{1}{2}$  - 2 punti a seconda della traiettoria, del focus e di eventuali deviazioni.





## Scheda di Giudizio – Classe Predebuttanti

Prova di <b>Obedience</b> del .....		organizzata da .....	
Nome Cane: .....		Razza: .....	
Sesso	M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	Nato il: .....	Tat/Microchip: .....
Codice Binomio: .....		R.O.I. n°: .....	Tessera FIDASC: .....
Conducente: .....		Proprietario: .....	

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Sociabilità		1		
2	Condotta con guinzaglio		2		
3	Seduto fermo		1		
4	Richiamo semplice		2		
5	Richiamo con salto di una barriera		1		
6	Posizioni a distanza		1		
7	Terra 30 s. conduttore in vista		1		
8	Impresione generale		1		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 100</b>	

<b>Classifica</b>		..... / .....	
Qualifica		Punti	Nome del Direttore di Gara: .....
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	80 / 100	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	70 / <80	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	50 / <70	
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 50	Firma: .....



## Scheda di Giudizio – Classe Debuttanti

Prova di **Obedience** del ..... organizzata da .....

Nome Cane: ..... Razza: .....

Sesso M  F  Nato il: ..... Tat/Microchip: .....

Codice Binomio: ..... R.O.I. n°: ..... Tessera FIDASC: .....

Conduuttore: ..... Proprietario: .....

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Sociabilità		1		
2	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno		1		
3	Condotta senza guinzaglio		2		
4	Richiamo semplice		1		
5	Terra durante la marcia		2		
6	Tenuta di un oggetto del conduuttore		2		
7	Richiamo con salto di una barriera		1		
8	Posizioni a distanza		2		
9	Terra 1 minuto, conduuttore in vista		2		
10	Impressione generale		1		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 150</b>	

Classifica		..... / .....	Nome del Direttore di Gara: .....
Qualifica		Punti	
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	120 / 150	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	105 / <120	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	75 / <105	
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 75	
			Firma: .....



## Scheda di Giudizio – Classe 1

Prova di <b>Obedience</b> del .....	organizzata da .....	
Nome Cane: .....	Razza: .....	
Sesso M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Nato il: .....	Tat/Microchip: .....	
Codice Binomio: .....	R.O.I. n°: .....	Tessera FIDASC: .....
Conduttore: .....	Proprietario: .....	

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Seduto in gruppo 1 min. cond. in vista		3		
2	Condotta		4		
3	Fermata a scelta durante la marcia		3		
4	Richiamo		4		
5	Invio in avanti in quadrato		4		
6	Controllo a distanza		4		
7	Salto di una barriera e riporto di un oggetto di legno		4		
8	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno		4		
9	Impressione generale		2		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 320</b>	

Classifica		..... / .....	
Qualifica		Punti	Nome del Direttore di Gara: .....
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	256 / 320	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	224 / <256	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	192 / <224	Firma: .....
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 192	



## Scheda di Giudizio – Classe PRE 2

Prova di <b>Obedience</b> del .....	organizzata da .....	
Nome Cane: .....	Razza: .....	
Sesso M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Nato il: .....	Tat/Microchip: .....	
Codice Binomio: .....	R.O.I. n°: .....	Tessera FIDASC: .....
Conduttore: .....	Proprietario: .....	

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Terra in gruppo 1 minuto, conduttori fuori vista 30 secondi		3		
2	Condotta		3		
3	Fermo in piedi / seduto / terra in marcia (due posizioni)		3		
4	Richiamo con fermata		3		
5	Invio in avanti con terra e richiamo		4		
6	Riporto direttivo		3		
7	Discriminazione olfattiva e riporto		3		
8	Controllo a distanza		4		
9	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata e salto di una barriera		3		
10	Impressione generale		3		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 320</b>	

<b>Classifica</b>		..... / .....	
Qualifica		Punti	
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	256 / 320	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	224 / <256	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	192 / <224	
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 192	

Nome del Direttore di Gara: .....
Firma: .....



## Scheda di Giudizio – Classe 2

Prova di <b>Obedience</b> del .....	organizzata da .....	
Nome Cane: .....	Razza: .....	
Sesso M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Nato il: .....	Tat/Microchip: .....	
Codice Binomio: .....	R.O.I. n°: .....	Tessera FIDASC: .....
Conduttore: .....	Proprietario: .....	

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Terra in gruppo 2 min, cond. fuori vista		3		
2	Condotta		4		
3	Fermo in piedi / seduto / terra in marcia (due posizioni)		3		
4	Richiamo con fermo in piedi		3		
5	Invio in avanti con terra e richiamo		4		
6	Riporto direttivo		3		
7	Discriminazione olfattiva e riporto		3		
8	Controllo a distanza		4		
9	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata e salto di una barriera		3		
10	Impressione generale		2		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 320</b>	

<b>Classifica</b>		..... / .....	
Qualifica		Punti	Nome del Direttore di Gara: .....
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	256 / 320	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	224 / <256	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	192 / <224	Firma: .....
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 192	



## Scheda di Giudizio – Classe 3

Prova di <b>Obedience</b> del .....	organizzata da .....	
Nome Cane: .....	Razza: .....	
Sesso M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Nato il: .....	Tat/Microchip: .....	
Codice Binomio: .....	R.O.I. n°: .....	Tessera FIDASC: .....
Conduttore: .....	Proprietario: .....	

N.	Esercizio	Punti	Coef.	Totale	Note
1	Seduto in gruppo 2 min. cond. fuori vista		2		
2	Terra in gruppo 1 min. e richiamo		2		
3	Condotta		4		
4	Fermo in piedi, seduto e terra in marcia		3		
5	Richiamo con fermo in piedi/seduto/terra		3		
6	invio in avanti con direzioni, terra e richiamo		4		
7	Riporto direttivo		3		
8	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, posizioni, riporto e salto di una barriera		4		
9	Discriminazione olfattiva e riporto		3		
10	Controllo a distanza		4		
	Cartellino giallo		-10		
<b>Totale punteggio</b>				<b>/ 320</b>	

<b>Classifica</b>		..... / .....	
Qualifica		Punti	
<b>ECCELLENTE</b>	<input type="checkbox"/>	256 / 320	
<b>MOLTO BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	224 / <256	
<b>BUONO</b>	<input type="checkbox"/>	192 / <224	
<b>N.Q.</b>	<input type="checkbox"/>	< 192	

Nome del Direttore di Gara: .....
Firma: .....