



REGOLAMENTO OBEDIENCE

PREMESSA

L'Obedience è una disciplina sportiva che può essere praticata da cani di tutte le razze. La sua principale caratteristica è quella di mettere in evidenza l'armonia del binomio cane-conduttore, nell'esecuzione di esercizi che richiedono una buona preparazione tecnica ed un altrettanto buona propensione del cane alla collaborazione con il conduttore, obbedendo ai comandi, anche a distanza.

Nella stesura di questo regolamento si fa riferimento alle **NORME TECNICHE ED ORGANIZZATIVE DELLE PROVE DI OBEDIENCE** approvate dal Consiglio Direttivo ENCI del 30 marzo 2022 a seguito delle ultime modifiche apportate dalla Federazione Cinologica Internazionale al Regolamento Internazionale. Verranno quindi riconosciuti ed accettati i risultati ottenuti in altre prove di Obedience presso altri Enti che tengono le stesse linee guida generali.

Per i cani ancora predisposti al lavoro, ma che superano i sette anni l'Obedience CSI prevede anche una classe SENIOR.

I. REGOLE GENERALI

1. Organizzazione di prove e competizioni ufficiali

Sono autorizzate ad organizzare prove di Obedience CSI secondo il presente regolamento, tutte le Associazioni Sportive Dilettantistiche (ASD) o Società Sportive Dilettantistiche (SSD) iscritte al CSI su autorizzazione della Commissione Tecnica Nazionale Cinofilia del CSI. I binomi devono essere tesserati CSI.

2. Regole e direttive riguardanti le prove di Obedience

- Le prove di Obedience sono aperte a cani di tutte le razze, inclusi meticci.
- Età minima del cane:
 - Classi PreDebuttanti, Debuttanti, Classe 1 e 2: 10 mesi.
 - Classe 3: 15 mesi
 - Classe Senior: 7 anni
- Le classi Predebuttanti e debuttanti non sono obbligatorie

3. Requisiti per partecipare alle classi di Obedience

3.1 Salute: è necessario che il cane sia in buona salute. Cani ciechi, affetti da patologie contagiose o infezioni, cani infestati da tenia, scabbia o altri parassiti, così-come cani aggressivi non possono partecipare alle prove di Obedience. Cani bendati, fasciati o con punti di sutura non possono partecipare.

3.2 Devono essere rispettate le regole per le vaccinazioni e antidoping previste dalle normative italiane

3.3 Aggressività: i cani che si dimostreranno aggressivi nei confronti di una persona o di un altro cane verranno squalificati.

3.4 Femmine in calore o in riproduzione: si raccomanda che le femmine in calore siano giudicate per ultime e che vengano tenute fuori dal terreno di gara e dalle zone circostanti durante lo svolgimento della prova degli altri binomi. Le femmine che devono partorire entro quattro settimane o che hanno partorito da meno di otto settimane sono escluse dalla competizione.

3.5 Variazioni di aspetto: Cani con la coda mozzata o con le orecchie tagliate o che hanno avuto altre variazioni nell'aspetto per motivi cosmetici sono ammessi solo in accordo con la legislazione della nazione d'origine del cane e quella della nazione dove si svolge la prova.



3.6 Cani castrati o sterilizzati possono partecipare alla prova.

3.7 Se ritenuto necessario, il giudice potrà esaminare il cane all'esterno del ring, prima del suo ingresso.

4. Requisiti per giudicare le competizioni di Obedience

I giudici per le competizioni di Obedience devono avere sufficiente pratica nel giudicare tale disciplina, ed essere abilitati dal CSI.

5. Commissario

Il Commissario è responsabile dell'organizzazione pratica di una competizione di Obedience e deve avere la qualifica appropriata. Se gli esercizi sono divisi e giudicati da due o più giudici, ci dovrà essere un ugual numero di Commissari, in modo che ogni campo ne abbia almeno uno.

6. Gestione della competizione

Se c'è più di un Giudice in una competizione, uno dei Giudici è indicato come Giudice Capo e sarà il coordinatore del team di Giudici. Se si verificano casi non trattati da queste regole e direttive, il Giudice (o il team di Giudici guidati dal Giudice Capo) decide come procedere o come valutare l'accaduto.

7. Obblighi del conduttore e accessori del cane

Gli obblighi del Conduttore in qualità di concorrente iniziano nel momento in cui entra nel luogo della prova e terminano dopo la cerimonia finale di premiazione. I conduttori devono seguire le regole e le direttive impartite, ed essere vestiti adeguatamente. In caso contrario il Giudice può squalificare un Conduttore dalla competizione. Tale decisione sarà definitiva.

I conduttori devono presentarsi sul luogo della competizione 30 minuti prima dell'inizio della prova di Obedience. In alternativa, il conduttore può arrivare e registrarsi 30 minuti prima dell'inizio della sua classe, se questa possibilità è stata data dall'organizzatore della competizione.

Sono permessi solo collari ordinari (collari a fibbia o collari da sfilare). I collari a punte o elettrici e altri mezzi o dispositivi di costrizione come le museruole, sono proibiti, così come coperte, mantelline, pettorine, impermeabili, scarpe, bendaggi, cerotti, ecc. La limitazione vale dall'inizio della competizione fino alla fine.

È obbligatorio che il cane indossi il collare negli esercizi di gruppo di tutte le classi. Il conduttore può decidere se il cane debba indossare o meno il collare durante gli altri esercizi, è tuttavia raccomandato che i cani iscritti nelle classi inferiori (debuttanti e Classe 1) lo indossino. Oltre al collare ordinario, il cane può indossarne uno antiparassitario.

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

Il conduttore dovrebbe avere il cane sul lato sinistro durante gli esercizi. Tra gli esercizi il cane deve essere sotto controllo e vicino al conduttore, sulla destra o sulla sinistra. Se c'è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso tenere il cane sul lato destro durante gli esercizi. Il concorrente (o il team leader di questo binomio) tuttavia, deve discutere l'accomodamento con il Giudice capo prima dell'inizio della competizione. Se sono coinvolti diversi Giudici, devono essere tutti informati e devono concordare l'effetto che questo ha sulla valutazione degli esercizi. 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.



8. Comportamento del cane e squalifica

Un cane che in qualunque momento (prima, durante o dopo la sua prova) morde, cerca di mordere, attacca o cerca di attaccare persone o altri cani, è squalificato dalla prova con effetto immediato e perderà tutti i punti, anche se la gara è già stata completata. In una manifestazione che si svolge su due giorni, la squalifica è valida anche per il secondo giorno e perciò il cane non può competere.

La squalifica verrà annotata sul libretto di lavoro del cane, dovrà essere comunicata al CSI.

9. Altre regole

Non è permesso nessun allenamento nel campo di gara il giorno della prova. Il conduttore non può accedere al ring in nessun caso (con o senza cane) se non autorizzato dal Giudice. In caso contrario sarà squalificato.

Negli esercizi di gruppo (esercizio 1) delle Classi 1, 2 e Senior il numero minimo di cani in un gruppo è tre e il numero massimo è sei. Eccezionalmente un gruppo può essere composto da sette cani.

Negli esercizi di gruppo (esercizi 3.1 e 3.2) della Classe 3 il numero minimo di cani è tre e massimo quattro, con l'eccezione se ci sono solo complessivamente cinque cani in gara nella Classe 3.

Se necessario, il Giudice, o il team di Giudici, può prendere la decisione di suddividere i cani in gruppi da cinque.

II. DISPOSIZIONE PRATICA E ATTREZZATURA

10. Struttura della competizione

Il Giudice (Giudice capo, Giudice di riferimento, coordinatore del team di Giudici) ha il diritto, avendo consultato il Comitato organizzatore, di decidere 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.

11. Tempo previsto per giudicare per giorno e numero di concorrenti

La competizione va programmata in modo che i giudici siano impegnati per un massimo di sei ore al giorno.

Il tempo necessario per giudicare un dato numero di cani dipende dalla disposizione della competizione, dal Commissario, dal Giudice e dalle razze che sono iscritte.

Tempi di giudizio approssimati:

- Classi Debuttanti e PreDebuttanti: il tempo deve essere calcolato tenendo conto che in media in un'ora si giudicano 7 cani.
- Classe 1: si raccomanda che non vengano giudicati più di 30 cani al giorno in un'ora si giudicano approssimativamente 6 cani.
- Classe 2 e 3: si raccomanda che non vengano giudicati più di 25 cani al giorno. Nella Classe 2 si giudicano approssimativamente 4 cani in un'ora. Nella classe 3 si giudicano in media 7 cani in due ore.
- Classe Senior: in un'ora si giudicano approssimativamente 4 cani. Si raccomanda che non vengano giudicati più di 25 cani al giorno.

12. Dimensioni del campo di Obedience e misure riportate per gli esercizi.

La dimensione del campo di Obedience, che deve sempre essere contrassegnato chiaramente, per una prova al chiuso dovrebbe essere approssimativamente 20m x 30m per Classi 2 e 3. Quando la competizione è all'esterno, la dimensione preferita è almeno 25m x 40m. In Classe 1 il campo può essere leggermente più piccolo. Il campo può anche essere più piccolo se gli esercizi sono divisi tra due o più campi e gli esercizi che richiedono meno spazio sono raggruppati insieme.

Per quanto riguarda le Classi PreDebuttanti e Debuttanti è il giudice che dichiara se le dimensioni sono adeguate (devono permettere lo svolgimento degli esercizi).

Si raccomanda che ci sia la possibilità di avere nei pressi un punto ristoro e servizi igienici.

Viene raccomandato inoltre di dare la disponibilità del personale necessario, affinché la prova si svolga in maniera fluida, come il personale della segreteria per le iscrizioni e la trascrizione dei punteggi, un aiutante per il Giudice ed un aiutante per il Commissari.

13. Attrezzatura

Barriere:

- Per salto chiuso: la barriera deve essere della larghezza di circa 1m, regolabile in altezza da 10 a 60cm circa, ad intervalli di non più di 10cm. I montanti laterali devono essere di 1m di altezza e, a differenza di quelli usati per l'agility, non devono avere ali. I piedi del salto devono misurare circa 1m. La barriera deve essere sicura.
Una barriera come questa deve essere a disposizione in tutte le Classi.
- Per salto aperto: la barriera deve essere della larghezza di circa 1m, regolabile in altezza da 10 a 60cm. I montanti laterali devono essere alti circa 1m. I piedi del salto devono misurare in lunghezza approssimativamente 1m. Il salto deve avere un'unica barra di collegamento tra i montanti; devono esserci supporti solo per la barra e devono essere posizionati in modo che il cane possa farla cadere indipendentemente dalla direzione in cui salta. I supporti devono inoltre essere leggermente concavi, affinché il vento non possa far cadere la barra. I montanti non devono avere ali.
Una barriera come questa deve essere a disposizione per le Classi 2 e 3, in aggiunta a quella per salto chiuso.

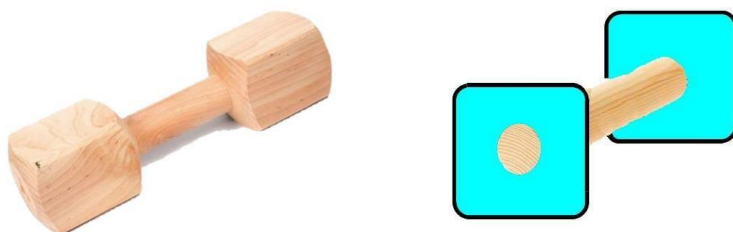
Vedere le figure e la descrizione delle barriere nella parte 7 appendice 1.

Riporti:

ci sono tre serie di riporti in legno: piccola, media e grande. Ogni serie differisce per peso, dimensione, per essere adatta a razze di taglia piccola, media e grande. Il peso del riporto più grande non deve essere maggiore a 450g. Il Conduttore può scegliere i riporti della misura che preferisce, e gli è concesso scegliere di usare i propri in Classe 1, 2, 3 e Senior. L'organizzazione deve comunque mettere a disposizione un set di tre riporti per ogni taglia.

- Classe 1: deve essere disponibile un riporto in ogni misura.
- Classe 2: sono necessari solo due riporti di pari dimensione (identici e dello stesso colore)
- Classe 3: devono esserci tre riporti di pari dimensione (identici e dello stesso colore) per ogni serie.
- Classe Senior: sono necessari solo due riporti di pari dimensioni (identici e dello stesso colore)

Il Giudice deve controllare che il/i riporto/i del Conduttore corrispondano alle caratteristiche richieste.



In figura sono raffigurati i riporti. Devono essere fatti completamente di legno e la parte centrale non deve essere ricoperta.

Oggetti per la discriminazione olfattiva (Classe 2, 3 e Senior):

oggetti in legno di circa 2cm x 2cm x 10cm. Devono essere forniti dall'organizzazione.



- Classe 2: il numero di oggetti è sei volte il numero dei cani partecipanti.
- Classe 3: il numero di oggetti è otto volte il numero dei cani partecipanti.
- Classe Senior: il numero di oggetti è sei volte il numero dei cani partecipanti.

Coni o barile:

Per gli esercizi 1.8, 2.9 e 3.8 sono necessari diversi coni (3-6) di circa 40-50 cm di altezza o un barile.

L'area coperta dai coni o del barile deve essere circa 0,40,5 m². La disposizione (profondità x larghezza) dei coni deve essere di 70-80 cm X 70-80 cm. I coni che costituiscono il gruppo devono avere tutti la stessa forma e dimensioni. Possono essere dello stesso colore o di colori diversi. Nella disposizione, deve essere usato uno schema di colori uguale per tutti i concorrenti della Classe.

Nelle competizioni di campionato si utilizzeranno sempre i coni.

Vedere la descrizione nella parte VII appendice 4.

Deve essere disponibile un numero sufficiente di marcatori e coni, per indicare ad esempio i punti di partenza e arrivo degli esercizi quando necessario, e punti specifici per l'esecuzione, come punti di svolta, ecc. I marcatori e i coni dovranno essere adeguati. Nella scelta di dimensioni, visibilità e colore, va considerata la loro funzione, devono servire al cane, al conduttore e al Giudice o al Commissario. Per esempio, i coni per gli angoli dei quadrati dovrebbero essere alti circa 15cm e visibili. Alcuni coni/ semisfere/ nastri/ tubi posizionati per indicare ad esempio distanze o posizioni in cui dare un comando non devono essere evidenti ai cani.

Altro materiale:

- Devono essere disponibili cartelli nei quali siano mostrati i punti attribuiti
- Devono essere disponibili cartelli nei quali sono scritte le posizioni del controllo a distanza oppure disegni o un pannello elettrico.
- Gesso, vernice spray (non tossica), nastro adesivo o mezzi equivalenti che possono essere usati per segnare, per esempio, il quadrato e il cerchio e i punti di partenza e di arrivo.

III. CLASSI, ESERCIZI E COEFFICIENTI

Classe 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
	Σ			10	100
	1° categoria 80%	Eccellente	80-100 punti		
	2° categoria 70%	Molto buono	70- meno di 80 punti		
	3° categoria 50%	Buono	50- meno di 70 punti		



Classe Debuttanti	Esercizio			Coeff.	Punti
1.	Terra in gruppo 1 minuto, conduttore in vista, (cane al guinzaglio)			2	20
2.	Sociabilità			1	10
3.	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno			1	10
4.	Condotta senza guinzaglio			2	20
5.	Richiamo semplice			1	10
6.	Terra durante la marcia			2	20
7.	Tenuta di un oggetto			2	20
8.	Richiamo con salto di una barriera			1	10
9.	Posizioni a distanza			2	20
10.	Impressione generale			1	10
				15	150
	1° categoria 80%	Eccellente	120-150 punti		
	2° categoria 70%	Molto Buono	105- meno di 120 punti		
	3° categoria 50%	Buono	75- meno di 105 punti		

Classe SENIOR	Esercizio			Coeff.	Punti
1.	Terra 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.	Riporto direttivo			4	40
7.	Discriminazione olfattiva e riporto			4	40
8.	Controllo a distanza 10m			4	40
9.	Impressione generale			2	20
	Σ			32	320
	1° categoria 80%	Eccellente	256-320 punti		
	2° categoria 70%	Molto Buono	224- meno di 256 punti		
	3° categoria 60%	Buono	192- meno di 224 punti		

Classe 1	Esercizio			Coeff.	Punti
1.	Seduto in gruppo per 1 minuto, conduttore 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, seduto/terra, 4 cambi			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
	Σ			32	320
	1° categoria 80%	Eccellente	256- 320 punti		
	2° categoria 70%	Molto Buono	224- meno di 256 punti		
	3° categoria 60%	Buono	192- meno di 224 punti		

Classe 2	Esercizio			Coeff.	Punti
1.	Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista			3	30
2.	Condotta			4	40
3.	Fermo in piedi / seduto / terra durante la marcia (due posizioni)			3	30
4.	Richiamo con fermo in piedi			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			2	20
	Σ			32	320
	1° categoria 80%	Eccellente	256-320 punti		
	2° categoria 70%	Molto Buono	224- meno di 256 punti		
	3° categoria 60%	Buono	192- meno di 224 punti		

Classe 3	Esercizio			Coeff.	Punti
1.	Seduto in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista			2	20
2.	Terra in gruppo per 1 minuto, e richiamo			2	20
3.	Condotta			4	40
4.	Fermo in piedi, seduto e terra durante la marcia			3	30
5.	Richiamo con fermo in piedi / seduto / terra			3	30
6.	Invio a distanza con direzioni, terra e richiamo			4	40
7.	Riporto direttivo			3	30
8.	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, posizioni, riporto e salto di una barriera			4	40
9.	Discriminazione olfattiva e riporto			3	30
10.	Controllo a distanza			4	40
	Σ			32	320
	1° categorie 80%	Eccellente	256- 320 punti		
	2° categoria 70%	Molto Buono	224- meno di 256 punti		
	3° categoria 60%	Buono	192- meno di 224 punti		

IV. VALUTAZIONI, PREMI, PROMOZIONE E RETROCESSIONE

14.1 Valutazioni e punti

Il Giudice attribuisce il punteggio più adeguato a seconda di come viene svolto un esercizio e lo mostra. Per ogni esercizio è stabilito un coefficiente. I coefficienti variano da 2 a 4. I coefficienti per ogni esercizio sono elencati nella Parte 3. Moltiplicando il voto per il coefficiente si stabilisce il punteggio attribuito ad ogni esercizio. La somma di tutti i punteggi porta al giudizio finale. Il giudizio finale può essere Eccellente, Molto Buono o Buono. Se non si raggiunge il punteggio minimo per il giudizio Buono, il giudizio finale è NQ, ovvero Non Qualificato.

In caso di squalifica, il concorrente deve interrompere la prova e perde tutti i punti fino ad allora attribuiti.

I punti necessari per ottenere ciascun giudizio sono elencati nelle tabelle a seguire.

I voti che possono essere attribuiti sono i seguenti:

0 - 5 - 5 ½ - 6 - 6 ½ - 7 - 7 ½ - 8 - 8 ½ - 9 - 9 ½ - 10

Classe PreDebuttanti			
Valutazione finale		Massimo 100 punti	Punti
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			
Valutazione finale		Massimo 150 punti	Punti
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, 2, 3, Senior			
Valutazione finale		Massimo 320 punti	Punti
Eccellente	1° categoria	80%	256 – 320 punti
Molto buono	2° categoria	70%	224 - meno di 256 punti
Buono	3° categoria	60%	192 - meno di 224 punti

14.2 Fallimento e squalifiche

Fallire un esercizio porta alla perdita di tutti i punti nello specifico esercizio (voto 0). Il cane può continuare con gli esercizi restanti.

Fallire la prova corrisponde ad avere un punteggio inferiore a:

- Classe PreDebuttanti 50
- Classe Debuttanti 75
- Classi 1, 2, 3 e Senior 192

Il giudizio finale sarà Non Qualificato.

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

Uso del cartellino giallo e rosso:

In Classe 3 possono essere usati i cartellini giallo e rosso.

Il cartellino giallo è un avvertimento che il Giudice può dare per il comportamento del cane o del conduttore. Se il Giudice mostra il cartellino giallo saranno sottratti 10 punti dal punteggio finale. Se il Giudice mostra il cartellino giallo due volte si ha la squalifica.

Il cartellino rosso indica la squalifica. Il cane non può continuare con i restanti esercizi della competizione.



Uso del cartellino rosso e giallo in competizioni con più giudici:

- Due o più Giudici in campi separati:
Quando due Giudici giudicano separatamente (due campi, esercizi differenti), un cartellino rosso (il primo) indica la squalifica.
Se uno dei Giudici ha mostrato il cartellino giallo, ad esempio, nel primo campo, gli altri (secondo o terzo Giudice) non ne devono essere informati. Tutti i Giudici lavorano indipendentemente. Il cartellino giallo è annotato e se un altro cartellino giallo è mostrato dal Giudice successivo (secondo o terzo) il segretario lo informa che un cartellino giallo è già stato mostrato in precedenza, ne consegue la squalifica. Naturalmente, due cartellini gialli mostrati dallo stesso Giudice portano ugualmente alla squalifica.
- Due o più Giudici nello stesso campo:
Se uno dei Giudici vuole ammonire (cartellino giallo) o squalificare (cartellino rosso) un concorrente, informa l'altro, o gli altri, e insieme decidono sull'argomento. Preferibilmente sarà il Giudice Capo (coordinatore del team di Giudici), se è in campo, a mostrare il cartellino.

15. Promozione e retrocessione

- Per accedere ad una classe superiore è necessario aver ottenuto "Eccellente" nella classe precedente.
- Sono ammesse prove presso altri enti che si avvalgono dello stesso regolamento.
- È possibile rimanere nella stessa classe per un massimo di 5 Eccellenti.
- Per accedere alla classe Senior, oltre al requisito di età, è necessario aver partecipato ad almeno una classe Debuttanti o ad una superiore.
- Dalle classi 1,2 e 3 è consentito retrocedere nella classe più bassa, senza però accedere alla classifica finale della gara. In qualsiasi momento è possibile ritornare nella classe più alta raggiunta.
- Non è possibile retrocedere dalla Classe Senior e Debuttanti.
- I conduttori che hanno già portato un cane in classe 3 possono gareggiare con un altro cane anche nelle classi PreDebuttanti e Debuttanti.

Classifica:

In caso di parità di punteggio tra due cani durante la stesura della classifica finale si terrà conto della somma dei punti dei seguenti esercizi:

- Classe PreDebuttanti: 2 (condotta) e 4 (richiamo)
- Classe Debuttanti: 2 (invio a un gruppo di coni/barile e ritorno), 3 (condotta senza guinzaglio) e 4 (richiamo)
- Classe 1: 1.2 (condotta), 1.4 (richiamo), 1.5 (invio in avanti) e 1.9 (impressione generale)
- Classe 2: 2.2 (condotta), 2.4 (richiamo), 2.5 (invio in avanti) e 2.10 (impressione generale)
- Classe 3: 3.3 (condotta), 3.5 (richiamo) 3 3.6 (invio in avanti)
- Classe Senior: S.2 (condotta), S.4 (richiamo), S.5 (invio in avanti)

Se questo dà ancora gli stessi risultati, si procede ripetendo questi esercizi. Questo non determinerà un cambio di punteggio per nessun binomio, determinerà solo la classifica della competizione.

Nelle Classi 1, 2 e Senior se la somma dà gli stessi risultati, l'impressione generale più alta decide l'ordine, se no, gli esercizi sopra menzionati vengono ripetuti. Il nuovo risultato non sarà però registrato come risultato della prova né annotato sul libretto di lavoro del cane.



V. REGOLE E DIRETTIVE PER EFFETTUARE E GIUDICARE GLI ESERCIZI

16. Linee guida generali per eseguire e giudicare tutti gli esercizi

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

- Una parte generale che riguarda il modo di effettuare e giudicare tutti gli esercizi
- Una parte che descrive come effettuare e giudicare i singoli esercizi.

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

Se si verificano situazioni che non sono previste da queste regole e direttive, il Giudice decide come procedere e come valutare. La decisione del Giudice è definitiva.

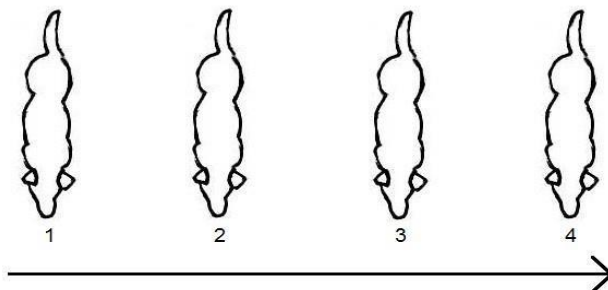
16.1 Svolgimento degli esercizi

1. Le regole del CSI stabiliscono che a tutti i cani sia controllato il microchip prima di entrare nel ring.
2. Il Giudice può scegliere in quale ordine devono essere effettuati gli esercizi (eccetto per la classe PreDebuttanti e Debuttanti). L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti.
Il conduttore può decidere di non eseguire uno o più esercizi: deve comunicare in anticipo quali esercizi non affronterà, preferibilmente prima dell'inizio della prova, ma comunque prima di prendere posizione al punto di partenza dell'esercizio stesso. In ogni caso non sarà possibile scegliere di non eseguire gli esercizi di gruppo.
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 conduce a passo normale in tutti gli esercizi tranne che negli esercizi di condotta. L'esercizio "condotta" può anche includere un passo veloce e lento a seconda della classe. L'esercizio 3.4 può anche includere il passo veloce nei campionati nazionali.
5. Tutti gli esercizi iniziano quando il commissario ha posizionato il conduttore e il cane al punto di partenza, il cane è seduto in posizione di partenza e il commissario ha annunciato "inizia l'esercizio" o "comincia l'esercizio".
6. Il conduttore deve 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 Classe 1 e Senior la tolleranza può essere leggermente maggiore rispetto alle Classi 2 e 3 nelle quali i conduttori devono 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 il commissario ha annunciato "esercizio finito" o "grazie".
8. In tutti gli esercizi, se non diversamente specificato nella descrizione degli stessi, il commissario dà al conduttore, in tutte le fasi dell'esercizio, il permesso di impartire i comandi al cane, anche se non è scritto sistematicamente nella descrizione degli esercizi stessi.
9. Sta al conduttore decidere se dare o no un secondo comando o un comando extra, e quando darlo.
10. I comandi del commissario descritti in questo regolamento sono solo esempi. È importante che i comandi siano distinti e chiari sia per il conduttore che per i Giudici. Questo vale sia per il significato che per il volume. Il volume eccessivamente alto non è tuttavia consigliato.

11. Non è permesso indicare al cane luoghi o direzioni prima o durante l'esercizio (oltre a quelli relativi all'esecuzione dell'esercizio, se sono permessi). Tali azioni porteranno a fallire l'esercizio.

Collare e guinzaglio:

12. In Classe PreDebuttanti, Debuttanti, Classe 1 e Senior il conduttore può entrare in campo con il cane al guinzaglio. Durante l'intera prestazione il conduttore può tenere il guinzaglio invisibile al cane oppure lasciarlo al tavolo del commissario o fuori dal campo. Può mettere il guinzaglio al cane alla fine della prestazione quando lascia il campo. Il cane deve indossare un collare durante tutti gli esercizi di gruppo. Si consiglia di far indossare al cane un collare anche durante gli esercizi. Inoltre, è consentito l'uso di un collare antiparassitario.
13. Nelle Classi 2 e 3 il conduttore deve lasciare il guinzaglio fuori dal campo o sul tavolo del Commissario. Questo vale per tutti gli esercizi. Il cane deve indossare il collare durante tutti gli esercizi di gruppo. Il conduttore può decidere se lasciare che il cane indossi il collare anche durante gli altri esercizi. In aggiunta, il cane può indossare anche un collare antiparassitario.
14. Il cane deve essere vicino al conduttore tra un esercizio e l'altro. Non è necessario che il cane sia al piede sotto comando, ma dovrà essere a lato (sinistro o destro) del conduttore e sotto controllo. Se per qualche ragione c'è un ritardo muovendosi da un esercizio al successivo, è permesso mettere il cane a terra, ma non dovrà essere richiamato da questa posizione per continuare con gli esercizi. Il conduttore è tenuto ad andare dal cane e a procedere insieme verso il successivo punto di partenza.
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 di 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 direttivo) sono definite con riferimento al punto di vista del conduttore, cioè il conduttore fa riferimento al suo lato destro o sinistro quando dirige il cane al punto di partenza.
Negli esercizi di gruppo, tuttavia, la direzione è da sinistra a destra di fronte ai cani allineati. 1=sinistra ...4=destra



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 (ad esempio, dicendo "ben fatto - ben fatto" o dando alcune carezze) 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 Giudice nota 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, nemmeno prima dell'esercizio. Questo farà fallire l'esercizio. Il "tocca mano" è tuttavia consentito una volta 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, che con il muso tocca il palmo del conduttore e non il conduttore che tocca il cane.
21. In caso di eccessivo incoraggiamento, giocare con il cane o scherzare, saltare in braccio al conduttore, fare lo slalom tra le gambe del conduttore, ecc., il Giudice ammonirà il concorrente. Nelle Classi 1, 2 e Senior il Giudice annoterà questo comportamento nell'impressione generale; in Classe 3 il Giudice mostrerà il cartellino giallo. In tutte le Classi un secondo incidente squalificherà il cane.
22. Il Giudice ha il diritto di interrompere un esercizio se il cane mostra un'evidente incapacità o nessuna propensione per eseguirlo. Tale esercizio non è superato.
23. Il Giudice ha il diritto di impedire al cane di prendere parte ancora alla competizione se non è in buone condizioni o se causa disturbo abbaiando o uggiolando continuamente.
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 Giudice può dare una prima ammonizione e nelle Classi 1, 2 e Senior annoterà questo comportamento nell'impressione generale, in Classe 3 mostrerà il cartellino giallo. Se il comportamento continua il Giudice squalificherà il cane.
26. L'altezza degli ostacoli o dei salti (in una classe o esercizio) non deve essere superiore approssimativamente all'altezza del cane al garrese e perciò l'altezza degli ostacoli sarà alzata o abbassata in corrispondenza. Nelle classi 1, 2 e Senior l'altezza massima è di 50 cm e nella classe 3 è di 60 cm.

Condotta:

27. A parte la 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 seguendolo su una linea parallela. Il conduttore deve muovere le braccia in modo naturale durante l'esercizio. La distanza tra cane e conduttore deve essere visibile. La distanza dipende in una certa misura dalla taglia del cane. Il cane non deve appoggiarsi al conduttore, toccarlo o disturbarlo in alcun modo e vice versa. Questi comportamenti sono considerati errori.

A seconda della classe, la condotta viene valutata a due o tre velocità o andature: normale, lenta e di corsa. La condotta inoltre, a seconda della Classe, include svolte a destra e a sinistra, dietrofront, fermate e passi nelle quattro direzioni. Questi aspetti sono descritti nel dettaglio nei paragrafi riguardanti gli esercizi delle varie classi.

Il conduttore deve camminare normalmente e mostrare una netta differenza tra tutte le andature richieste dall'esercizio (normale, lenta e di corsa). Il conduttore deve muovere mani e piedi in maniera naturale durante l'esercizio, e non deve in alcun modo facilitare la condotta con il linguaggio del corpo, usando ad esempio mani e piedi.



Il cane deve muoversi in maniera naturale. Può guardare verso il conduttore e mantenere il contatto visivo. Questo comportamento è addirittura preferibile a meno che non porti ad una posizione innaturale di testa o corpo, oppure ad un angolo innaturale tra collo e linea dorsale, ad esempio inferiore a 90°. L'angolo naturale tra collo e linea dorsale dipende anche dalla razza del cane, e questo deve essere tenuto in considerazione.

29. Nell'esercizio della condotta il conduttore può scegliere di fare il dietrofront (180°) a sinistra o a destra. Il "dietrofront alla tedesca" 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 2 e 3, dovrà iniziare dalla posizione al piede (uno stop) e finire nella posizione al piede. Inoltre, in Classe 3 l'esercizio 4 (posizioni durante la marcia) deve iniziare dalla posizione al piede e finire 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 delle posizioni durante la marcia, invece, è possibile dare solo il comando di posizione, non due comandi.
36. Tutti i comandi devono essere verbali: i comandi verbali devono essere usati in tutti gli esercizi e devono essere chiari. Il Giudice deve poter sentire chiaramente ogni comando dato al cane. Un volume eccessivo non è comunque consigliato e può portare a perdere punti. In alcuni esercizi, segnali gestuali possono essere usati in aggiunta ai comandi verbali, tali segnali devono però essere dati contemporaneamente ai comandi corrispondenti. La descrizione dell'esercizio fornisce indicazioni sulla possibilità di usare o meno segnali gestuali. Quando si usano segnali gestuali, devono essere brevi, di durata non superiore a quella del comando verbale e non includere altri movimenti del corpo. E' possibile usare una o due mani per le fermate nell'esercizio del richiamo e per i cambi di posizione nel controllo a distanza. E' invece consentito usare una sola mano per indicare la direzione.
37. Il concetto di linguaggio del corpo comprende muovere il corpo (non necessariamente facendo dei passi), ruotare o girare il corpo, girare la testa, alzare le spalle e anche dare indicazioni con i piedi e con le mani. Il linguaggio del corpo comporta una penalizzazione proporzionata alla gravità della situazione. Il conduttore può girare rapidamente la testa nella direzione di invio del cane e guardare brevemente indietro per esempio durante il richiamo dal box. È inoltre possibile usare un breve cenno della testa quando si invia il cane al riportello centrale nell'esercizio del riporto direttivo della Classe 3.
38. Fare passi mentre si impartiscono i comandi fa fallire l'esercizio.



39. Segnali con le mani non sono mai ammessi se il cane è a fianco del conduttore nella posizione al piede. Questo causerà una forte riduzione dei punti, con riduzione di 2-4 punti dipendente da intensità, situazione e durata. Se c'è anche linguaggio corporeo la riduzione è sempre più severa. Nelle classi PreDebuttanti, Debuttanti e Senior questi segnali saranno considerati solo come doppi comandi.
40. Negli esercizi dove si dirige il cane o dove è necessario ridirigerlo, segnali con le mani sono ammessi simultaneamente al comando vocale quando il cane è a distanza. Questo è indicato da parentesi quadre []. Tali esercizi o parti di esercizi sono: correre intorno al cono, dirigere dentro un cerchio e dentro un quadrato e dirigere a riportare il riportello corretto. La riduzione di punti per un simultaneo segnale con le mani non si dovrà applicare, eccetto per i comandi extra o comandi per ridirigere.

Esercizi di richiamo e riporto:

41. Il nome del cane può essere combinato al comando in tutti gli esercizi e 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 del commissario), assumere rapidamente la sua posizione al piede, passando molto vicino al Conduttore. Questo vale anche per il salto della barriera.
43. Negli esercizi di richiamo e riporto, il Giudice non ha bisogno di sapere se il cane doveva prendere la posizione al piede direttamente o dopo essersi seduto di fronte. Se l'esercizio è effettuato elegantemente si può attribuire il punteggio pieno indipendentemente da quel che ci si aspettava. Questo criterio si applica anche nel caso del richiamo dalla posizione previsto nell'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, o ad una distanza troppo corta), dovrà essere rilanciato. Può anche il conduttore decidere di ripetere il lancio. Il Commissario prende il riporto e lo riconsegna al conduttore. Questo tuttavia comporta una riduzione di 2 punti. Se il secondo lancio non ha successo l'esercizio è fallito.
45. Non è permesso lasciare che il cane prenda l'oggetto / riportello prima degli esercizi. Se questo accade, non si possono attribuire più di 5 punti in Classe 1. In Classe 2, 3 e Senior l'esercizio è fallito.
46. Il conduttore, in tutte le classi, può scegliere la dimensione dei riportelli con cui lavorare e usare i propri o quelli dell'organizzazione. I riportelli dei conduttori devono essere conformi alle direttive ed il Giudice deve verificarne l'idoneità.

16.2 Giudicare gli esercizi

Introduzione ai principi base per giudicare gli 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 dal tipo di 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

1. Il cane (o il conduttore) fa qualcosa di sbagliato.
2. Il cane (o il conduttore) non fa qualcosa pur avendo ricevuto un comando.



3. Il cane agisce di sua iniziativa.

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

In alcuni casi serve usare un comando aggiuntivo. Ad esempio, se il cane non si mette a terra in partenza ed è necessario un secondo comando, l'errore in questo caso è il non essere andato a terra.

In altri casi NON è necessario un secondo comando. Il cane, ad esempio, si ferma in piedi o a terra dove dovrebbe ma senza aspettare il 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:

1. la riduzione per un secondo /extra comando in classe 2 e 3 è di due punti (2)
2. la riduzione per un secondo /extra comando in classe 1 è di 1 punto (1)
3. 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 ci sono alcune eccezioni riguardo il comando aggiuntivo, come non obbedire al richiamo, in cui la perdita è - 2 per il secondo comando, e il controllo a distanza in cui non rispettare un cambio di posizione per la prima volta comporta - 2 punti. Vedi descrizione più dettagliata nelle indicazioni di giudizio dei singoli esercizi.

Alcuni esempi di errori e penalizzazioni:

Una posizione sbagliata è -2 punti in tutti gli esercizi, tranne le posizioni in marcia e il controllo a distanza. Ad esempio nel richiamo con fermata, nel cerchio e nel quadrato, se la fermata è perfetta in ogni altro aspetto, i punti persi per la posizione sbagliata sono 2. Per una posizione sbagliata il conduttore non deve necessariamente dare un comando di correzione, non migliora il punteggio. In alcuni casi il conduttore è in grado di dare 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, 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 (vedi § 67)

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

48. Tutte le variazioni dall'ideale causano la perdita di punti, tutti i comandi aggiuntivi, doppi comandi, aiuti col linguaggio del corpo, deviazioni dalla posizione al piede e dal movimento parallelo in condotta, ecc.

Linguaggio corporeo:

Il linguaggio corporeo fa perdere da 1 a 5 punti, a seconda di forza, durata e frequenza.

Per un segnale molto forte (di lunga durata, chiaro e forte, intralciare con la mano) si tolgono 4 - 5 punti.

Per piccoli ma chiari segnali delle mani o movimenti della testa, si perdono 2 - 3 punti.



Per un brevissimo sguardo al cane, un movimento della mano appena visibile o un leggero movimento della spalla, si tolgono 1–2 punti.

In Classe 1, la penalizzazione per il linguaggio del corpo può essere un po' più lieve, ma questo tipo di errore viene comunque valutato.

49. È importante che il cane sia felice e volenteroso di obbedire ai comandi.
50. Nel valutare velocità e reattività deve essere tenuta in considerazione la razza e la struttura del cane. L'ideale non è lo stesso per tutte le razze. Quando un cane reagisce al comando immediatamente e con volontà, si muove con il movimento tipico della sua razza e struttura, mantiene il suo passo e mostra costanza, interesse e precisione in quello che fa deve ricevere una valutazione eccellente, a meno che non ci siano errori che determinano la perdita di punti.

Nell'obbedire ai comandi, ad esempio di fermata, viene valutata la distanza percorsa dal cane dopo il comando. La velocità del cane deve essere tale da consentirgli di reagire al comando (ad esempio di stop). "C'è una maggiore tolleranza per i cani veloci che per i cani lenti" non significa che la distanza debba essere più lunga di quella descritta negli esercizi. Significa che un cane più lento è in grado di fermarsi immediatamente. Fare passi in approccio alla fermata dopo il comando è un grave errore. Inoltre, se il cane scivola in avanti dopo aver ricevuto il comando, la distanza percorsa sarà valutata come se avesse mosso dei passi.

51. In Classe 1 la regola generale prevede che si perda un punto per ogni secondo comando /comando aggiuntivo. Un terzo comando fa fallire l'esercizio o parte di esso. Questa regola generale ha due eccezioni in Classe 1.

Nel richiamo (Es 1.4) e nel controllo a distanza (Es 1.6) ci sono le seguenti eccezioni:

In tutti gli esercizi e situazioni di richiamo in tutte le Classi, un secondo comando /comando aggiuntivo di richiamo fa perdere 2 punti.

In tutti gli esercizi di controllo a distanza (Es 1.6, 2.8, 3.10) la prima volta che viene dato un comando aggiuntivo per un cambio di posizione, sono tolti 2 punti. Dopo il primo, ogni altro comando aggiuntivo per il cambio di posizione fa perdere 1 punto.

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

La regola generale per le classi 2 e 3 è che, per un secondo comando (extra) vengono sottratti 2 punti e un terzo comando fa fallire l'esercizio o parte di esso. Notare che la diminuzione per un comando extra è in realtà una diminuzione per l'errore. In alcuni casi, l'errore è non obbedire al primo comando. Vedere Introduzione per giudicare.

In tutte le classi, se il conduttore non dà un comando vocale (chiaramente) o utilizza semplicemente un gesto, sono sottratti 2 punti.

Una parte di un esercizio significa, ad esempio, "seduto" alla fine di un esercizio, una posizione dell'esercizio del controllo a distanza, o una posizione degli esercizi 2.3 e 3.4. Negli esercizi con comandi di direzione e comandi di controllo a distanza, 1 o 2 punti saranno sottratti per un secondo comando. Vedere le direttive per questi esercizi (1.5 e 1.6, 2.5 e 2.8, 3.6 e 3.10).

52. Qualsiasi punizione del cane porta alla squalifica del binomio.
53. Se il conduttore tocca il cane durante un esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti), e questo può portare ad un'ammonizione. Un "tocca mano" è consentito per una volta al punto di partenza, il cane può toccare brevemente con la punta del muso il palmo del conduttore. È consentito solo prima dell'inizio dell'esercizio.



54. Se toccare il cane durante o tra gli esercizi può essere interpretato come punizione, il binomio viene squalificato.
55. Se il cane non assume la posizione al piede o la posizione di partenza di un esercizio (ad esempio seduto o terra), l'esercizio è fallito (0 punti).
56. Se un cane non assume la posizione al piede (seduto) alla fine di un esercizio in Classe 1, non può ricevere più di 8 punti; 1 punto è perso per non aver obbedito al primo comando di seduto, e 1 per non aver assunto la posizione al piede; mentre nelle Classi 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 punti).
59. Se il cane tocca il conduttore (leggermente), ad esempio, negli esercizi di richiamo o riporto quando si siede di fronte al conduttore o andando alla posizione al piede e/o spostandosi a fianco del conduttore, si sottrarranno 1-2 punti. Se urta o sbatte contro il Conduttore, non saranno attribuiti più di 7 punti.
60. Abbaire anche occasionalmente o uggolare durante un esercizio fa perdere punti. Non saranno attribuiti più di 7 punti in caso di abbaio, e se il cane abbaia o uggola molto ne perde anche di più. Se il cane abbaia o uggola continuamente l'esercizio è fallito (0 punti). Anche solo un abbaio molto corto all'inizio o alla fine dell'esercizio, che potrebbe esprimere entusiasmo, porta a perdere almeno un punto. Se l'abbaio o l'uggolio è continuo e ripetuto durante diversi esercizi, il cane viene 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 al cartellino giallo ed eventualmente al cartellino rosso se sono necessarie più ammonizioni.
62. Se in Classe PreDebuttanti, Debuttanti e Classe 1 il cane sporca in campo durante un esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti) e l'impressione generale è fallita (0 punti). Nella Classe 2 e 3 se il cane sporca durante o tra gli esercizi viene squalificato.

Linee guida per giudicare la condotta:

Vedere direttive generali per effettuarla § 27-33 e descrizioni specifiche per ogni classe.

63. Nel giudicare la condotta si deve considerare sia l'immagine complessiva che i dettagli. La diminuzione della valutazione nella condotta dipende dalla frequenza, dalla gravità, dal grado e dall'intensità degli errori.

Un fattore da valutare in tutti gli esercizi di condotta è il movimento del binomio, che deve essere naturale. Il cane deve seguire il conduttore con costanza, attenzione, in maniera attiva, con un buon collegamento col conduttore e motivazione, mantenendo la posizione al fianco sinistro e la corretta distanza durante tutto lo schema, comprese le svolte, i dietrofront, le fermate e i cambi di andatura. Il cane deve essere a suo agio nel mantenere la posizione, senza stress o pressione, e non deve dare l'impressione di ricercare costantemente la posizione corretta durante l'esercizio.

Il conduttore deve camminare normalmente e mostrare con chiarezza tutte le andature richieste dall'esercizio (normale, lenta, di corsa). Se il conduttore si muove troppo lentamente, o se le diverse andature non sono mostrate con chiarezza, devono essere tolti 2 o 3 punti.



Sono considerati errori seduti lenti o esitanti, seduti mancati alle fermate oppure comandi aggiuntivi dati in qualsiasi fase dell'esercizio. Una direzione non perfetta (non parallela, troppo chiusa o aperta) durante la condotta o al piede fa perdere dagli 1 ai 3 punti, a seconda del grado e della frequenza degli errori. Anche rallentare o fermarsi prima, durante o dopo svolte e fermate fa perdere punti.

La distanza tra cane e conduttore deve essere chiara, tale che si possa vedere un piccolo spazio. Se il cane sta troppo avanti, troppo indietro, storto o troppo distante sono errori gravi. Se il cane cammina troppo vicino (attaccato) al conduttore devono essere tolti dai 2 ai 5 punti, di più se lo disturba o lo ostacola, e ancora di più se tocca o si appoggia frequentemente.

L'esercizio può fallire (0 punti) se il cane è continuamente troppo avanti e in appoggio, se ci sono scontri frequenti o molto evidenti, se la distanza è costantemente ridotta.

L'esercizio può fallire se il cane lascia il fianco del conduttore oppure lo segue ad una distanza di più di mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio (che sia rimanendo indietro oppure di fianco).

Muoversi in modo naturale significa tra le altre cose che il collo e la linea dorsale devono essere in una posizione naturale. Il cane può guardare il conduttore e mantenere il contatto visivo. Questo comportamento non deve comunque portare ad esagerazioni come una posizione innaturale della testa, o ad un angolo innaturale tra collo e linea dorsale, di meno di 90° ad esempio. Se il cane guarda di lato (in modo innaturale ed esagerato) è un errore altrettanto grave.

Notare che la posizione naturale della testa (angolo) può essere diversa a seconda della razza.

Difetti nel movimento naturale del cane causano una forte penalizzazione (dai 2 ai 5) e possono portare a fallire l'esercizio se si sommano ad altri errori.

Fallire l'esercizio della condotta (0 punti)

Un cane che lascia il conduttore o segue il conduttore ad una distanza maggiore di mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, fallisce l'esercizio (0 punti).

Un cane che frequentemente uggiola e/o abbaia durante l'esercizio, fallisce l'esercizio.

Un cane che frequentemente richiede comandi extra, fallisce l'esercizio.

Un binomio che si trascina o è in ritardo per la maggior parte del tempo dell'esercizio fallisce l'esercizio.

Anticipare, iniziare l'esercizio troppo presto e agire da solo:

64. Se un cane anticipa il comando (quindi, 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, negli esercizi dove il cane è inviato in avanti lontano dal conduttore, se il cane lascia il conduttore e inizia l'esercizio dopo che l'esercizio è iniziato ma prima del comando del conduttore (per esempio su comando del commissario), 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.
66. In Classe 2 e 3 se il cane inizia l'esercizio (lascia il conduttore) prima del comando del conduttore (per esempio su comando del commissario), non c'è possibilità di richiamarlo e l'esercizio è fallito (0 punti).



67. Se un cane agisce di sua iniziativa o indipendentemente durante un esercizio, per esempio si ferma senza un comando (nel percorso verso un riportello, coni/barile o verso un box o al suo interno), va a terra senza comando, la regola generale è che la valutazione scende di 3 punti.

Lasciare il campo o lasciare il conduttore:

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 Classe 1, se un cane fuori controllo lascia il campo durante un esercizio o tra un esercizio e l'altro, il conduttore può richiamarlo due volte. Se il cane torna possono continuare la prova, ma non è possibile attribuire più di 5 punti per l'impressione generale. L'esercizio in questione è fallito (0 punti). Se il cane abbandona il campo per la seconda volta, segue la squalifica.
70. Se il cane lascia il campo durante un esercizio di gruppo (quando il conduttore è fuori vista) e raggiunge il conduttore fuori dal campo (Classi 2 e 3), non comporta squalifica dalla prova a patto che il cane sia chiaramente sotto controllo e vada direttamente dal conduttore. L'esercizio è comunque fallito (0 punti). In Classe 2 il punteggio dell'impressione generale diminuirà (non possono essere assegnati più di 5 punti), mentre in Classe 3 comporrà il cartellino giallo.

In Classe 1 i conduttori sono in campo, quindi uscire dal campo viene giudicato come negli altri esercizi e non possono essere attribuiti più di 5 punti nell'impressione generale.

71. Nelle Classi 2 e 3 se il cane lascia il conduttore durante un esercizio, interrompendolo, o tra gli esercizi, ed è fuori controllo pur non lasciando il campo, il conduttore può chiamarlo (una sola volta) senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore l'esercizio è fallito (0 punti), ma possono continuare con l'esercizio successivo.
In Classe 2 questo causa una severa penalizzazione nell'impressione generale.
In Classe 3 questo porta invece ad un'ammonizione. Il giudice mostra il cartellino giallo.

Se il cane non ritorna al secondo comando, viene squalificato.

Se il cane interrompe un esercizio lasciando il conduttore una seconda volta, segue la squalifica (nelle classi 2 e 3), inoltre in Classe 3 il Giudice mostra anche il cartellino rosso.

72. In Classe PreDebuttanti, Debuttanti e Classe 1, se il cane lascia il conduttore durante un esercizio o tra gli esercizi, il conduttore può chiamarlo due volte senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore, possono continuare con la competizione, ma questo episodio viene annotato nell'impressione generale causando una riduzione del punteggio: non possono essere attribuiti più di 7 punti e l'esercizio interrotto è fallito (0 punti). Se il cane lascia il conduttore una seconda volta, segue 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 sono errori gravi, penalizzati 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/oggetto porta a fallire l'esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sul riportello.

Non lasciare il riportello al comando del conduttore e continuare a trattenerlo saldamente dopo il comando è un errore grave e comporta una diminuzione del punteggio.

Impressione generale:

75. Nelle competizioni di Classe 1 e 2 in cui le prove sono suddivise su più campi, cosicché ci siano due campi con due o più Giudici che giudicano ogni classe (ad esempio, un Giudice valuta alcuni esercizi e il secondo i rimanenti), entrambi i Giudici valutano l'impressione generale attribuendo un punteggio in base al compito svolto dal cane nel loro campo. Il punteggio finale è definito calcolando la media dei punteggi attribuiti da ogni giudice.

Nei casi in cui le linee guida per il giudizio stabiliscono che, in relazione ad uno specifico errore, il punteggio attribuito all'impressione generale non può essere più di 7, 5 o nel caso in cui debba essere 0, il voto finale non può essere più alto di questo limite, anche se gli altri giudici avrebbero attribuito più punti. Il punteggio può essere invece più basso, se gli altri giudici hanno attribuito meno punti.

VI. REGOLE E DIRETTIVE PER EFFETTUARE E GIUDICARE GLI ESERCIZI INDIVIDUALI

Classe PreDebuttanti

Esercizio 1	Sociabilità	Coeff. 1
Esecuzione: il concorrente va dal Giudice con il cane al guinzaglio e si presenta come d'uso. Il Giudice deve assicurarsi della sociabilità del cane avvicinandolo senza fare gesti provocatori e verificare la sua identità controllando il microchip. Questa breve azione deve permettere al Giudice di valutare compiutamente la sociabilità e l'identità del cane.		

Esercizio 2	Condotta al guinzaglio	Coeff. 2
Comandi: "X piede" o altri. Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.		
Esecuzione: Il cane dovrà seguire il Conduttore, camminando alla sua sinistra, possibilmente con la spalla sulla linea del ginocchio del Conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo normale seguendo lo schema stabilito, che comprende un percorso di trenta metri con una svolta a sinistra e una a destra e dietrofront-alt finale. Il Conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Alla fine di questo esercizio il guinzaglio sarà tolto (se consegnato dal Commissario, sarà restituito alla fine della prova).		



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

Esercizio 3	Seduto fermo con andata e ritorno dal Conduttore	Coeff. 1
<p>Comandi: “Resta” o altro</p> <p>Esecuzione: Partendo dalla posizione base, il Conduttore dà al cane il comando “resta”, si allontana in linea retta per 15 passi e si gira, attende il comando quindi ritorna a fianco del cane.</p> <p>Direttive: Non sono ammessi comandi oltre al “resta” iniziale, ogni ulteriore comando verrà penalizzato, se il cane segue il Conduttore o comunque si allontana il punteggio sarà zero.</p>		

Esercizio 4	Richiamo semplice	Coeff. 2
<p>Comandi: “X Piede”, “Terra”, “Resta” o altri. L’uso del fischietto non è consentito.</p> <p>Esecuzione: dietro ordine del Commissario e dopo autorizzazione del Giudice, il Conduttore mette il cane nella posizione “terra” al posto indicato. Si allontana di 15 m, si gira verso il cane e, dopo autorizzazione, richiama il cane al piede nel modo che desidera.</p> <p>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. Se anticipa il comando di richiamo potrà avere al massimo 8 punti. Il Giudice terrà conto della velocità del cane nel tornare dal Conduttore. Altri errori a discrezione del Giudice.</p>		

Esercizio 5	Richiamo con salto di una barriera	Coeff. 1
<p>Comandi: “Resta”, “Vieni o salta”, (“Piede”)</p> <p>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 del Commissario chiama il cane che deve saltare e portarsi al suo fianco in posizione base.</p> <p>Direttive: si perde un punto per ogni doppio comando e se il cane tocca l’ostacolo. Se il cane non salta, l’esercizio è fallito.</p>		

Esercizio 6	Posizioni a distanza		Coeff. 1
<p>Comandi: “Resta”, “Terra”, “Seduto” e/o con gesti, “Piede” o altri</p> <p>Esecuzione: il cane sarà collocato nel posto indicato dal Commissario in posizione “seduto”. Il Conduttore si allontana di circa 1 m. Il Commissario 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 due, “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.</p> <p>Direttive: se non viene eseguita nessuna posizione il punteggio è 0. Se la posizione viene eseguita con comando ripetuto, ma prima che il Commissario abbia segnalato di assumere la posizione successiva viene tolto un punto per ogni comando. Se viene effettuata una sola posizione vengono tolti 4 punti. Se il cane si sposta all’indietro o lateralmente viene sottratto 1 punto per ogni metro. Se il cane torna dal Conduttore il punteggio è 0. Altri errori a discrezione del Giudice.</p>			

Esercizio 7	Terra in vista da solo per trenta secondi	Coeff. 1
<p>Comandi: “Terra”, “Resta”, “Piede”</p> <p>Esecuzione: il Conduttore mette il cane nella posizione “terra” nella zona indicata dal Commissario, 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 del Commissario lo rimette in posizione base.</p> <p>Direttive: viene tolto 1 punto ogni doppio comando “terra”; se il cane resta seduto vengono tolti 5 punti; se il cane si alza o si siede vengono sottratti 3 punti; se si sposta per meno di 2 metri vengono sottratti 3 punti. Spostamenti maggiori comportano un punteggio pari a 0. Se il Conduttore interviene dai 10 metri il punteggio sarà 0.</p>		

Esercizio 8	Impressione generale	Coeff. 1
<p>La valutazione generale terrà conto di più fattori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rapporto di collaborazione del binomio durante gli esercizi. • Piacere che il cane ricava dal lavoro e la volontà nell’eseguirlo. • Temperamento delle varie razze. • Presentazione e comportamento del concorrente. 		



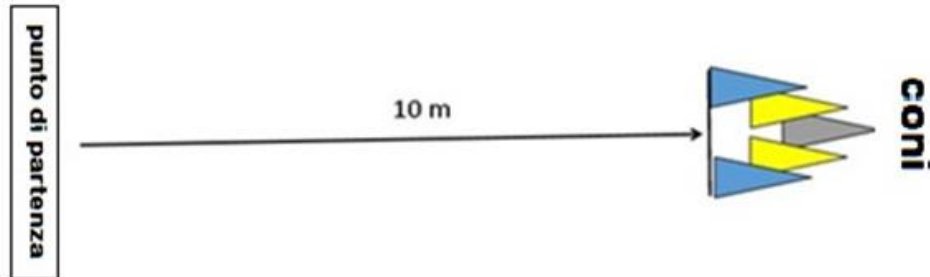
Classe Debuttanti

Esercizio 1	Terra in gruppo per un minuto, conduttore in vista (cane al guinzaglio)	Coeff. 2
<p>Comandi: “X Terra”, “Resta”, “Piede” o altri</p> <p>Esecuzione: Il Conduttore mette il cane nella posizione “terra” nella zona indicata dal Commissario, insieme ad altri 5 cani (per un totale di 6 cani), tutti a distanza di 3m l’uno dall’altro, quindi si allontana di un passo, tenendo in mano il guinzaglio, ma tenendo le braccia distese lungo il corpo e resta in quella posizione per 1 minuto. Dopo autorizzazione, il Conduttore ritorna dal suo cane e, su indicazione del Commissario, lo rimette in posizione di base.</p> <p>Direttive: se non viene eseguita la posizione “terra” il punteggio è pari a 0 (quattro comandi vedi regole generali § 51). Se il cane si alza o si siede dopo il “terra” durante l’assenza del Conduttore vengono sottratti 3 punti. Se il cane si sposta di poco e si ferma quando il guinzaglio si tende vengono sottratti 4 punti. Se il cane tenta di allontanarsi di più nonostante la tensione del guinzaglio l’esercizio è di 0 punti. Comandi a distanza (Conduttore che parla o gesticola) portano ad un punteggio di 0 punti.</p>		

Esercizio 2	Sociabilità	Coeff. 1
<p>Esecuzione: Il concorrente si presenta al Giudice con il cane al guinzaglio. Dopo la presentazione, come d’uso, il Giudice deve assicurarsi della sociabilità del cane, gli gira intorno, senza fare gesti provocatori e verificare la sua identità controllando il microchip. Questo esercizio non ha lo scopo di infastidire il cane prima del suo percorso, ma permettere di verificare il suo comportamento sociale. Questa azione non dovrà in ogni caso durare troppo tempo.</p>		

Esercizio 3	Invio intorno a un gruppo di con i / barile e ritorno	Coeff. 1
<p>Comandi: “Gira” – “destra / sinistra” – (“piede”). È consentito usare segnali gestuali in contemporanea al comando verbale nel caso in cui sia necessario reindirizzare il cane.</p> <p>Descrizione: un gruppo di con i (3-6) o un barile (entrambi alti circa 40-50 cm) sono posti ad una distanza di circa 10m dal punto di partenza. La disposizione dell’esercizio è mostrata dalla figura sotto. <i>Alcune alternative per la collocazione dei con i sono riportate nella parte 7 appendice 4.</i> In Classe 1 non deve esserci una grande distanza tra i con i, perché potrebbe invitare il cane a passare in mezzo. Il cane non deve vedere il posizionamento dei con i / barile, quindi gli oggetti devono essere preparati prima che il Conduttore prenda posto al punto di partenza.</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona con il cane al piede al punto di partenza, rivolto verso i con i/barile. Il Commissario dichiara l’inizio dell’esercizio e autorizza il Conduttore ad inviare il cane, che correrà intorno al gruppo di con i / barile. Il percorso del cane intorno ai con i / barile può essere in senso orario o antiorario. Il cane deve correre verso il gruppo di con i/barile e tornare dal Conduttore mantenendo il focus verso il centro del gruppo in andata e verso il Conduttore al ritorno. Deve poi riprendere la posizione al “piede”. <i>Vedi appendice 4.2 per alcuni suggerimenti sulle traiettorie.</i></p>		

L'ideale è che il giro intorno al gruppo cono / 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.



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 cono / 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 cono / barile in senso orario o in senso antiorario.

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

Se il cane si ferma o torna indietro prima di aver raggiunto i cono/barile, deve essere ridiretto a girare intorno ai cono/barile. Si sottraggono 3 punti se il cane gira intorno ai cono / 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 cono/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 cono/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 cono/barile non si possono dare più di 8 punti.

Fallire l'esercizio (0):

se il cane gira prima di aver raggiunto i cono/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.

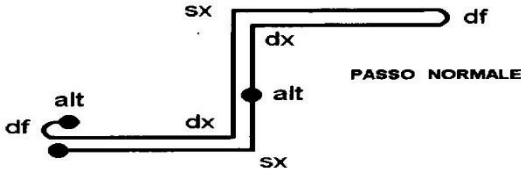
La razza e struttura del cane saranno considerati nel giudicare la prontezza di esecuzione.

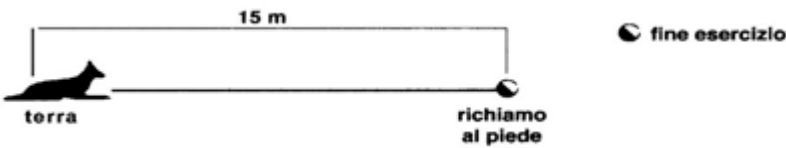
Inoltre, se la traiettoria del cane è molto vicina ai cono/barile, o se non è ragionevolmente diretta e simmetrica, se non è rettilinea, il voto cala di $\frac{1}{2}$ - 2 punti.

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 cono, 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).

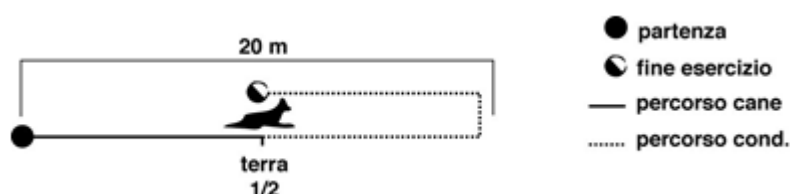
Esercizio 4	Condotta senza guinzaglio	Coeff. 2
<p>Comandi: “X Piede” o altri, alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.</p> <p>Esecuzione: le modalità di esecuzione sono identiche all’esercizio della condotta al guinzaglio (esercizio n° 2).</p> <p>Direttive: tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Il cane che lascia il suo Conduttore o si allontana per più di 1,5 m per la maggior parte del percorso sarà penalizzato della totalità dei punti. Gli altri errori (passo saltellante, il cane avanza leggermente, non si siede immediatamente alla fermata, ecc.) sono lasciati alla valutazione del Giudice. I conduttori che non bilanciano le braccia in modo naturale (per esempio braccia ferme lungo il corpo e/o pugni chiusi) saranno penalizzati di 2 punti.</p> 		

Esercizio 5	Richiamo	Coeff. 1
<p>Comandi: “X Piede”, “Terra”, “Resta” o altri. L’uso del fischietto non è consentito.</p> <p>Esecuzione: dietro ordine del Commissario e dopo autorizzazione del Giudice, il Conduttore mette il cane nella posizione “terra” al posto indicato. Si allontana di 15 m, si gira verso il cane e, dopo autorizzazione, richiama il cane al piede nel modo che desidera.</p> <p>Direttive: se il cane torna dal Conduttore facendo un giro ampio, potrà ottenere al massimo 8 punti. Il cane che lascia la posizione di terra prima di ricevere il comando di richiamo sarà penalizzato di 1 punto, oltre eventualmente a 1 punto per ogni metro di spostamento. Il Giudice terrà conto della velocità del cane nel tornare dal Conduttore. Altri errori a discrezione del Giudice.</p> 		
Esercizio 6	Terra durante la marcia	Coeff. 2
<p>Comandi: “X Piede”, “Terra”, o altri</p> <p>Esecuzione: Il Conduttore con il cane al piede avanza in linea retta per circa 10 metri, su indicazione del Commissario si ferma e il cane deve mettersi seduto senza comandi. Il Conduttore, dopo autorizzazione, chiede al cane</p>		

di eseguire la posizione “terra” e, dopo autorizzazione, avanza da solo per altri 10 metri. Quindi torna dal cane e lo rimette nella posizione base dopo autorizzazione del Commissario.

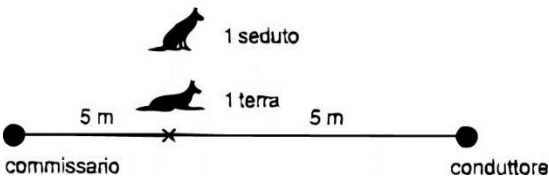
Direttive:

Il cane che non effettua l’esercizio perde la totalità dei punti. Il cane che cambia di posizione dopo aver eseguito il “terra”, potrà ottenere al massimo 8 punti, purché non si allontani dal punto in cui si trova. Altri errori a discrezione del Giudice.



Esercizio 7	Tenuta di un oggetto	Coeff. 2
<p>Comandi: “X Prendi”, o altri</p> <p>Esecuzione: al punto indicato, con il cane nella posizione di base, su indicazione del Commissario, il Conduttore ordinerà al cane di prendere l’oggetto e di tenerlo in bocca per almeno 5 secondi. Gli oggetti personali utilizzati saranno di uso corrente (guanti, astuccio porta occhiali, ecc.) o eventualmente un riporto di legno o in plastica o in metallo. I giochi (palline o simili) non sono autorizzati.</p> <p>Direttive: non prende = 0 punti (il cane deve prendere spontaneamente l’oggetto). Comandi supplementari per tenere l’oggetto (max 2) = -1 punto per ogni comando supplementare. Masticare o lasciar cadere l’oggetto = -3 punti. Altri errori a discrezione del Giudice.</p>		

Esercizio 8	Richiamo con salto di una barriera	Coeff. 1
<p>Comandi: “Resta”, “vieni o salta”, (“piede”)</p> <p>Esecuzione: il Conduttore lascia (su comando del Commissario) il cane seduto di fronte (2 – 4 m) alla barriera, gira intorno alla barriera andando sull’altro lato (circa 2 – 4 m) e richiama il cane al salto su comando del Commissario. Il cane dovrà saltare e prendere la posizione al piede. L’altezza della barriera sarà approssimativamente l’altezza del cane al garrese. La massima altezza è, tuttavia, 50 cm. (vedere figura in appendice).</p> <p>Direttive: Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera, se la barriera è rovesciata o se non effettua il salto, l’esercizio è fallito. Altri errori a discrezione del Giudice.</p>		

Esercizio 9	Posizioni a distanza	Coeff. 2
<p>Comandi: “Resta”, “Terra”, “Seduto” e/o con gesti, “Piede” o altri</p> <p>Esecuzione: il cane sarà collocato nel posto indicato dal Commissario in posizione seduto. Il Conduttore si allontana di circa 5 m. Il Commissario si mette a 5 metri alle spalle del cane, in modo da poter segnalare al Conduttore le posizioni che deve assumere il cane. Le posizioni sono 2, terra e seduto (una sola volta). Dopo aver effettuato le posizioni, dietro autorizzazione, il Conduttore tornerà dal cane e, su indicazione del Commissario, lo metterà al piede nella posizione di base.</p> <p>Direttive: se il cane non esegue nessuna posizione il punteggio è 0. Se la posizione viene eseguita con comando ripetuto, ma prima che il Commissario abbia segnalato di assumere la posizione successiva vengono sottratti 2 punti. Se è effettuata una sola posizione vengono sottratti 4 punti. Se il cane si sposta viene tolto 1 punto per ogni metro. Se il cane torna dal Conduttore il punteggio è di 0 punti. Altri errori a discrezione del Giudice.</p> 		

Esercizio 10	Impressione generale	Coeff. 1
<p>La valutazione generale terrà conto di più fattori:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 Senior

Esercizio S.1	Terra in gruppo per un minuto, conduttori in vista	Coeff. 3
<p>Comandi: “Terra” – (“Resta”) – “Seduto”</p> <p>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. Il Commissario 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 il Commissario dichiara “Inizia l'esercizio”. I conduttori danno quindi il comando di terra dal piede uno alla volta, seguendo le indicazioni del Commissario. L'ordine è da sinistra a destra. 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,</p>		



superare i loro cani ad una distanza di circa 0,5 m e fermandosi circa 3 metri dietro di loro dopo aver fatto dietrofront. Su indicazione del Commissario, 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 il Commissario 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 esempio 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). Se, in questa situazione, il conduttore corregge il cane, l'esercizio non viene superato (0 punti). Non rimanere in posizione all'inizio dell'esercizio, lo fa fallire (0 punti). 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 si allontanano, striscia per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo o si sdraia sulla schiena, fallisce l'esercizio (0 punti). Se un cane si siede o si mette in piedi dopo che il minuto è passato e i conduttori si stanno muovendo verso i loro cani, non possono essere attribuiti più di 5 punti. Se il cane si sposta dalla posizione l'esercizio fallisce (0 punti).

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 o 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 punti). Questo vale anche se il cane uggia.

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio, l'esercizio si considera fallito (0 punti) e, a seconda della gravità della situazione, può ricevere un cartellino giallo o rosso o perdere i punti dell'impressione generale. L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo.

Esercizio S.2	Condotta	Coeff. 4
<p>Comandi: "Piede"</p> <p>Esecuzione: Nota: le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. Vedere le direttive generali. 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 di classe Senior è eseguita a diverse velocità, normale, lenta e veloce, con svolte, dietrofront e fermate. Deve esserci una netta differenza di velocità tra passo normale e passo di corsa. La condotta è eseguita anche a passo di corsa, ma solo con massimo 2 svolte a destra. La condotta inizia e finisce con una posizione di base, ma altrimenti non contiene fermate. Tempo consigliato circa 1 min. Si tenga in considerazione che alcune razze/conduttori possono impiegare più o meno tempo nel percorrere lo stesso schema (distanze).</p>		

**Direttive per il giudizio:**

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 da 2 a 4 punti. Se il cane rimane indietro è un errore grave che fa perdere da 2 a 5 punti.

Mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela, storta) nella posizione al piede fa perdere da 1 a 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo le svolte 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 S.3	Fermata a scelta durante la marcia	Coeff. 3
<p>Comandi: "Piede", "In piedi", "Seduto", "Terra"</p> <p>Descrizione: Il Conduttore decide quale posizione delle tre posizioni, in piedi/seduto/terra, il cane deve prendere e la comunica al Giudice/Commissario prima dell'inizio della competizione (inizio della Classe).</p> <p>Esecuzione: tutte le fasi dell'esercizio sono eseguite su autorizzazione del commissario. Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10m 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.</p> <p>Il conduttore cammina circa 10m (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 del commissario, il conduttore ritorna verso il cane lungo una linea parallela a quella che ha percorso, supera il cane ad una distanza di circa 0,5m, lasciando il cane alla sua sinistra, fa dietro front quando ha superato il cane (1-2m), ritorna a fianco al cane e lo mette al piede.</p> <p>Direttive per il giudizio:</p> <p>Nota: nell'esercizio delle posizioni la diminuzione dei punti per la posizione sbagliata è valutata in modo più severo che in altri esercizi.</p> <p>L'esercizio è fallito se il cane si ferma nella posizione sbagliata, (vedere eccezioni sotto); se cambia la posizione corretta prima che il Conduttore abbia fatto dietro front, (vedere eccezioni sotto); se si ferma prima del comando; se necessita di un comando extra oppure se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane.</p> <p>Tuttavia, se il cane si è fermato immediatamente e perfettamente al comando, ma nella posizione sbagliata ma l'esercizio è perfetto in tutti gli altri aspetti, possono essere attribuiti 6 punti.</p> <p>Se il cane si è fermato immediatamente e perfettamente al comando nella posizione corretta, ma cambia posizione prima che il conduttore abbia fatto dietro front, può ottenere 6 punti, purché l'esercizio sia perfetto in tutti gli altri aspetti e il cane abbia solamente cambiato posizione senza muoversi dal suo posto.</p> <p>Per ottenere punti il cane non deve muoversi di una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo dopo il comando.</p> <p>L'esercizio fallisce anche se il cane va incontro al conduttore o lo segue quando lui/lei lo supera e la distanza dello spostamento è superiore alla lunghezza del suo corpo. Se la distanza dello spostamento equivale alla lunghezza del corpo del cane, possono essere attribuiti al massimo 5 punti.</p>		



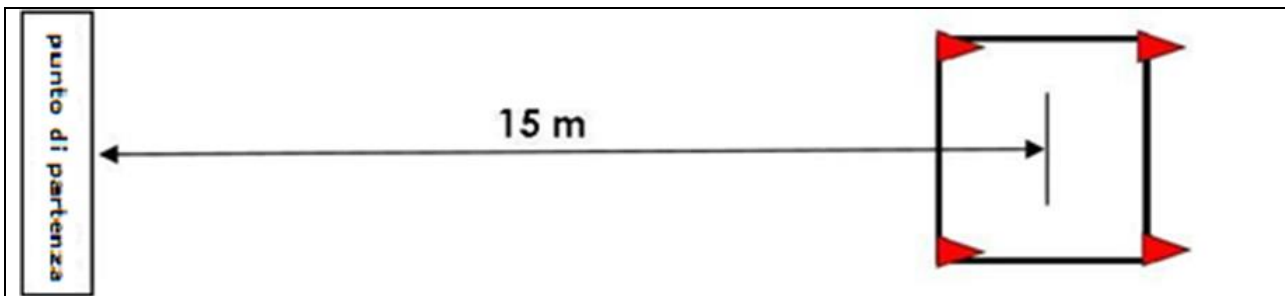
Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il Conduttore ha fatto dietrofront al cono/marcatore, non si possono attribuire più di 7 punti.

Se il conduttore cambia passo, rallenta o accelera prima di dare il comando, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Aiuti con le mani o con il linguaggio del corpo al comando di fermata (in piedi / seduto / terra) sono errori gravi e comportano una severa penalizzazione, correlata all'intensità e alla durata dell'aiuto, da 1 a 5 punti.

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

Esercizio S.4	Richiamo	Coeff. 4
<p>Comandi: “Terra”, (“Resta”) “Vieni”, (“Piede”)</p> <p>Esecuzione: tutte le fasi sono eseguite su autorizzazione del Commissario. Il conduttore dà il comando “terra” al cane, e inizia a camminare per circa 20 – 25m nella direzione indicata fino al posto indicato e fa dietrofront (indipendentemente). Su autorizzazione del Commissario, il conduttore richiama il cane. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.</p> <p>Direttive per il giudizio: è importante che il cane risponda volentieri al comando di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto vivace. Un approccio riluttante è un errore grave. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza e della struttura del cane. Se il cane si alza o si siede o si muove per una distanza inferiore alla lunghezza del suo corpo prima del richiamo, non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si muove per una distanza superiore ad una lunghezza prima del comando di richiamo, l'esercizio è fallito. Se è necessario più di un comando di richiamo, il punteggio massimo è 8. Un terzo richiamo fa fallire l'esercizio.</p>		

Esercizio S.5	Invio in avanti nel quadrato con terra	Coeff. 4
<p>Comandi: “Avanti”, “Destra/sinistra”, (“In piedi”), “Terra”, “Seduto”. In aggiunta ai comandi vocali è consentito usare segnali gestuali quando il cane è a distanza, ad esempio per i comandi di “in piedi” e “terra”.</p> <p>Descrizione: un quadrato delle dimensioni di circa 3m x 3m è posizionato a circa 15m dal punto di partenza dell'esercizio. 15m è la distanza approssimativa tra la partenza dell'esercizio e il centro del quadrato. Coni (alti circa 10-15cm) segnano il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, gesso, bande) devono collegare i coni sul loro lato esterno. La distanza dei lati del quadrato dai bordi del campo più vicini dovrebbe essere di almeno 3 - 5m.</p>		



Esecuzione: prima di cominciare la prova, il conduttore deve informare il Giudice 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 “in piedi”, “terra” ed eventuali comandi necessari per riposizionare il cane, devono essere dati su indicazione del Commissario.

Il cane deve seguire i comandi dati, se ad esempio il comando è quello per fermarsi in piedi nel quadrato, deve eseguire “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 del Commissario, 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 del Commissario, 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 percorso dritto.

Non è permesso indicare al cane le direzioni (ad esempio 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.

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.

È 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 o 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 pulite, i punti persi sono 2.

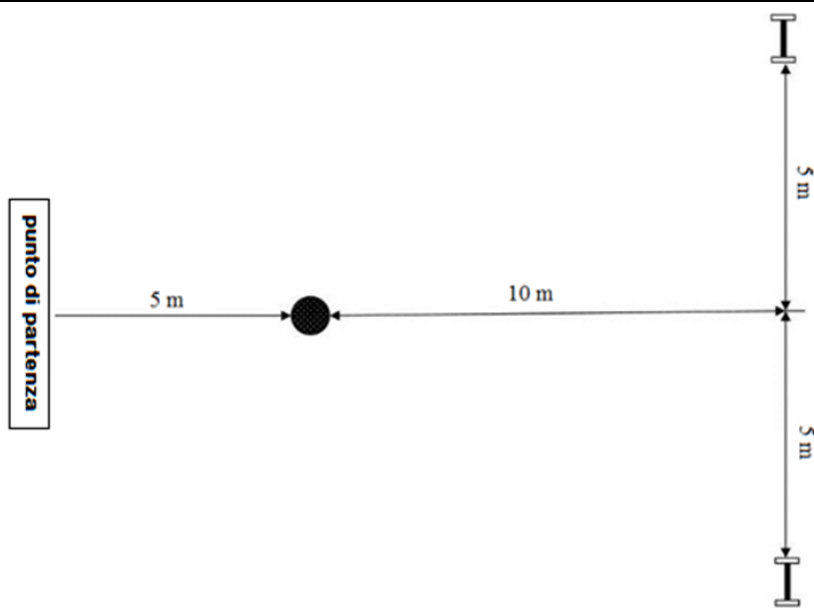
Se il cane assume la posizione sbagliata nel quadrato (su comando), si perdono 2 punti, se la posizione in piedi non è chiara e stabile, oppure se la durata è troppo breve, si perdono 1 o 2 punti.

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 va da 1 a 3 punti. Se il cane cambia posizione prima che il conduttore lo abbia raggiunto, perde 2 o 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 se anche solo uno di questi comandi deve essere ripetuto una terza volta.

Esercizio S.6	Rapporto direttivo	Coeff. 4
<p>Comandi: "Piede" - "In piedi" - "Destra/Sinistra" - "Porta" - "Lascia" - ("Piede"). È consentito l'uso di segnali gestuali con le mani in aggiunta ai comandi verbali per indicare le direzioni.</p> <p>Descrizione: due riportelli di legno sono posizionati in linea ad una distanza di 10m 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 15m 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 10m dal centro della linea immaginaria che collega i due riportelli. Il punto di partenza è quindi a 5m dal marcatore.</p> <p>Dopo aver dichiarato l'inizio dell'esercizio, il Commissario posiziona i due riportelli di legno in linea ad una distanza di circa 10m l'uno dall'altro, in modo da essere ben visibili. Indipendentemente da quale riportello sia stato estratto, il Commissario li posa nello stesso ordine (che sia da destra a sinistra o da sinistra a destra) e nella stessa posizione per tutti i concorrenti.</p> <p>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.</p>		



Esecuzione: il binomio si posiziona al punto di partenza di fronte al marcatore, ad una distanza di circa 5m. Dopo che il Commissario 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 il marcatore, fino a superarlo di circa 1 - 2m e fare dietrofront (sempre su indicazione del Commissario) 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 il Commissario 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 o 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 S.7	Discriminazione olfattiva e riporto	Coeff. 4
<p>Comandi: “Cerca” - “Lascia” - (“Piede”)</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede, il Commissario annuncia l'inizio dell'esercizio e gli consegna un oggetto di legno da riportare (10cm x 2cm x 2cm) precedentemente segnato per identificarlo. È 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. Il Commissario 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. È consentito usare un comando di piede o di resta.</p> <p>Il Commissario si allontana di circa 10 m dal conduttore per posizionare a terra i 6 oggetti identici, compreso quello del conduttore, senza toccarlo. Il Commissario 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 25cm uno dall'altro e secondo lo stesso schema per tutti i concorrenti della Classe.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Il cane può lavorare per circa mezzo minuto, se è attivo e concentrato. Devono essere utilizzati 6 oggetti nuovi per ogni concorrente.</p> <p>Direttive per il giudizio: devono essere enfatizzate la volontà del cane di lavorare, la sua efficienza e velocità. L'esercizio fallisce (0 punti) se il cane annusa o tocca l'oggetto all'inizio dell'esercizio, prima che venga riconsegnato al Commissario, 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.</p> <p>Per lasciar cadere il legnetto e per masticare o mordere il legnetto vedere le direttive generali per giudicare gli esercizi.</p>		

Esercizio S.8	Controllo a distanza	Coeff. 4
<p>Comandi: “Terra” - “Resta” – (“Seduto” / “In Piedi” / “Terra”). È consentito usare segnali gestuali con le mani in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. È possibile usare una mano o entrambe.</p> <p>Esecuzione: il cane deve cambiare posizione 3 volte (seduto / in piedi / terra o in piedi / seduto / terra) seguendo i comandi del conduttore e rimanendo sul posto.</p> <p>Il punto di partenza è tra due marcatori posti alla distanza di circa 0,8 - 1m. La linea immaginaria che collega i due marcatori costituisce un riferimento. Il conduttore, dopo essere stato autorizzato dal Commissario, 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 5m dal punto di partenza. L'ordine delle posizioni da eseguire dovrebbe essere sempre seduto / in piedi / terra o in piedi / seduto / terra. L'ultimo comando deve essere</p>		



"terra". L'ordine di cambi di posizione deve essere lo stesso per tutti i concorrenti della Classe.
Il Commissario 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. Il Commissario deve posizionarsi a circa 3 – 5m 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 del Commissario, lo rimette seduto al piede.

Direttive per il giudizio: devono essere valutati la chiarezza delle posizioni, quanto sono in linea, come vengono mantenute e quanto il cane si muove. La velocità con la quale il cane cambia posizione deve essere valutata solo in minima parte.

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 2 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.

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.

Esercizio S.9	Impressione generale	Coeff. 2
<p>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.</p> <p>Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi (anche una sola volta), ma resta in campo, non si possono attribuire più di 7 punti assumendo che il cane sia ritornato (non più di due richiami).</p> <p>Se il cane non ritorna dal conduttore, o se lascia una seconda volta, è squalificato.</p> <p>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.</p> <p>Se il cane sporca in campo, non si possono attribuire punti (0 punti) per l'impressione generale.</p> <p>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 Giudici che valutano diversi esercizi.</p>		



Classe 1

Esercizio 1.1	Seduto in gruppo un minuto, conduttore in vista	Coeff. 3
<p>Comandi: “Seduto”, “Resta”</p> <p>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.</p> <p>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. Il commissario annuncia “Inizia l'esercizio, lasciate il vostro cane”. L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani e il commissario ha annunciato “Esercizio finito”.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Se il cane abbaia 1 o 2 volte, sono sottratti 1 o 2 punti, se abbaia per la maggior parte del tempo l'esercizio è fallito (0 punti).</p> <p>Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio, l'esercizio si considera fallito (0 punti) e, a seconda della gravità della situazione, può ricevere un cartellino giallo o rosso o perdere i punti dell'impressione generale. L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo.</p>		

Esercizio 1.2	Condotta	Coeff. 4
<p>Esecuzione: la condotta di classe 1 è eseguita a passo normale comprendente svolte a sinistra e a destra, dietrofront e fermate. La condotta è eseguita anche a passo di corsa, ma solo con svolte a destra. Deve esserci una netta 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. Il tempo consigliato è di circa 1 min. Si tenga in considerazione che alcune razze/conduttori impiegano più/meno tempo per lo stesso schema/distanza.</p> <p><i>Le regole generali descrivono la condotta in maggior dettaglio.</i></p>		

**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 da 2 a 4 punti. Se il cane rimane indietro è un errore grave che fa perdere da 2 a 5 punti.

Mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela, storta) nella posizione al piede fa perdere da 1 a 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo le svolte riduce il punteggio.

Il movimento del binomio 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
<p>Comandi: "Piede", "In piedi", "Seduto", "Terra"</p> <p>Descrizione: il Conduttore decide quale posizione delle tre posizioni, in piedi/seduto/terra, il cane deve prendere e la comunica al Giudice/Commissario prima dell'inizio della competizione (inizio della Classe).</p> <p>Esecuzione: tutte le fasi dell'esercizio, sono eseguite su autorizzazione del commissario. Il binomio lascia 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 del commissario, 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.</p> <p>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), se cambia la posizione corretta prima che il Conduttore abbia fatto dietro front, (vedere eccezioni sotto), se si ferma prima del comando, se 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 ma l'esercizio è perfetto in tutti gli altri aspetti, possono essere attribuiti 6 punti. Se il cane si è fermato immediatamente e perfettamente al comando nella posizione corretta, ma cambia posizione prima che il conduttore abbia fatto dietro front, può ottenere 6 punti, purché l'esercizio sia perfetto in tutti gli altri aspetti e il cane abbia solamente cambiato posizione senza muoversi dal suo posto. Per ottenere punti il cane non deve muoversi di una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo dopo il comando.</p>		

L'esercizio fallisce anche se il cane va incontro al conduttore o lo segue quando lui/lei lo supera e la distanza dello spostamento è superiore alla lunghezza del suo corpo. Se la distanza dello spostamento equivale alla lunghezza del corpo del cane, possono essere attribuiti al massimo 5 punti.

Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il Conduttore ha fatto dietrofront al cono/marcatore, non si possono attribuire più di 7 punti.

Se il conduttore cambia passo, rallenta o accelera prima di dare il comando, non possono essere attribuiti più di 8 punti. Aiuti con le mani o con il linguaggio del corpo al comando di fermata (in piedi / seduto / terra) sono errori gravi e comportano una severa penalizzazione, correlata all'intensità e alla durata dell'aiuto, da 1 a 5 punti. *(Vedi linee guida generali § 48).*

Nel giudizio si deve prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la penalizzazione è di 1 o 2 punti. Muoversi e fermarsi lentamente o non fermarsi in linea retta sono errori. In tal caso sono tolti da 1 a 4 punti. Se il conduttore supera il cane dal lato sbagliato si toglie 1 punto.

Esercizio 1.4	Richiamo	Coeff. 4
<p>Comandi: "Terra", ("Resta") "Vieni", ("Piede")</p> <p>Esecuzione: tutte le fasi sono eseguite su autorizzazione del Commissario. Il conduttore dà il comando "terra" al cane, e inizia a camminare per circa 20 – 25 m nella direzione indicata fino al posto indicato e fa dietrofront (indipendentemente). Su autorizzazione del Commissario, il conduttore richiama il cane. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.</p> <p>Direttive per il giudizio: è importante che il cane risponda volentieri al comando di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto vivace. Un approccio riluttante è un errore grave. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza e della struttura del cane. Se il cane si alza o si siede o si muove per una distanza inferiore alla lunghezza del suo corpo prima del richiamo, non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si muove per una distanza superiore ad una lunghezza prima del comando di richiamo, l'esercizio è fallito. Se è necessario più di un comando di richiamo, il punteggio massimo è 8. Un terzo richiamo fa fallire l'esercizio.</p>		

Esercizio 1.5	Invio avanti nel quadrato con terra	Coeff. 4
<p>Comandi: "Avanti", "Destra/sinistra", ("In piedi"), "Terra", "Seduto". In aggiunta ai comandi vocali è consentito usare segnali gestuali quando il cane è a distanza, ad esempio per i comandi di "in piedi" e "terra".</p> <p>Descrizione: un quadrato delle dimensioni di circa 3m x 3m è posizionato a circa 15 m dal punto di partenza dell'esercizio. 15 m è la distanza approssimativa tra la partenza dell'esercizio e il centro del quadrato. Coni (alti circa 10-15 cm) segnano il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, gesso, bande) devono collegare i coni sul loro lato esterno. La distanza dei lati del quadrato dai bordi del campo più vicini, dovrebbe essere di almeno 3 - 5m.</p> <p>Esecuzione: Prima di cominciare la prova, il conduttore deve informare il Giudice se intende fermare il cane nella posizione "in piedi" e poi comandare il "terra" nel quadrato o se intende fermarlo direttamente a terra</p>		

nel quadrato. Tutti gli altri comandi, eccetto “in piedi”, il “terra” ed eventuali comandi necessari per riposizionare il cane, devono essere dati su indicazione del Commissario. Il cane deve seguire i comandi dati, se ad esempio il comando è quello per fermarsi in piedi nel quadrato, deve eseguire “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 del Commissario, 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 del Commissario, 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 “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 percorso diritto.

Non è permesso indicare al cane le direzioni (ad esempio 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.

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. È 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 7 o 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) o più di cinque comandi (terra diretto).

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

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

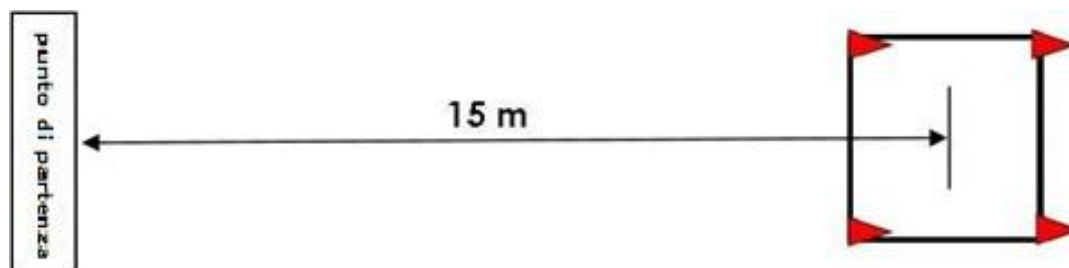
Se il cane viene fermato al comando (in piedi) vicino al bordo o a cavallo del bordo del quadrato e deve essere riposizionato, è necessario dare un altro comando di in piedi prima del comando di terra, oppure il comando di terra può essere dato direttamente dopo i comandi usati per riposizionare il cane. In entrambi i casi, se il cane ha reagito immediatamente ai comandi e le posizioni sono pulite, 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 o 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 se 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". È 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. Il Commissario 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. Il Commissario deve posizionarsi dietro al cane ad una distanza di 3 - 5m, in modo tale da non poter vedere quando esegue il cambio di posizione. Il Commissario deve indicare il cambio successivo dopo circa 3 secondi.

Esecuzione: il conduttore (su indicazione del commissario) 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". Il Commissario 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 vocali corrispondenti. Dopo l'ultimo comando di terra, il conduttore ritorna dal cane (su indicazione del Commissario) 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 punti). 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 quattro, prende ad esempio quella sbagliata o sono necessari 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.

È 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
<p>Comandi: "Salta", "Porta", "Lascia", ("Piede"). Il conduttore può usare il proprio riportello di legno, ma oggetti adatti devono essere disponibili sul campo gara.</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona con il cane seduto al piede, di fronte alla barriera chiusa ad una distanza approssimativa di 2 - 4m, a sua discrezione. L'altezza della barriera deve essere regolata secondo quella approssimativa del garrese del cane, ma non può essere superiore a 50cm. Il Commissario consegna il riportello di legno al conduttore. Il conduttore lancia il riportello oltre la barriera 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 Giudice deve controllare che sia di legno e idoneo. Tutti i comandi eccetto quello di riporto, devono essere dati dopo autorizzazione del Commissario.</p> <p>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 la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. 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. L'esercizio è fallito anche se il cane non riporta o se la barriera cade. Se il cane anticipa il comando, devono essere tolti 2-3 punti.</p> <p>Un secondo comando, ad esempio un secondo "porta" o "salta", riduce il punteggio di 1 punto. Se il cane lascia la sua posizione mentre il conduttore lancia il riportello, l'esercizio è fallito.</p>		

Esercizio 1.8	Invio intorno ad un gruppo di coni / un barile e ritorno	Coeff. 4
<p>Comandi: "gira" – "destra/sinistra", ("piede"). È consentito usare segnali gestuali in contemporanea al comando verbale nel caso in cui sia necessario reindirizzare il cane.</p> <p>Descrizione: un gruppo di coni (3-6) p un barile (entrambi alti circa 40-50cm) sono posti ad una distanza di circa 10m dal punto di partenza.</p> <p>In Classe 1 non deve esserci una grossa distanza tra i coni, perché potrebbe invitare il cane a passare in mezzo.</p> <p>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.</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona con il cane al piede al punto di partenza, rivolto verso i coni/barile. Il Commissario 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</p>		

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. 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.

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 da 1 a 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.

Si fallisce l'esercizio 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.

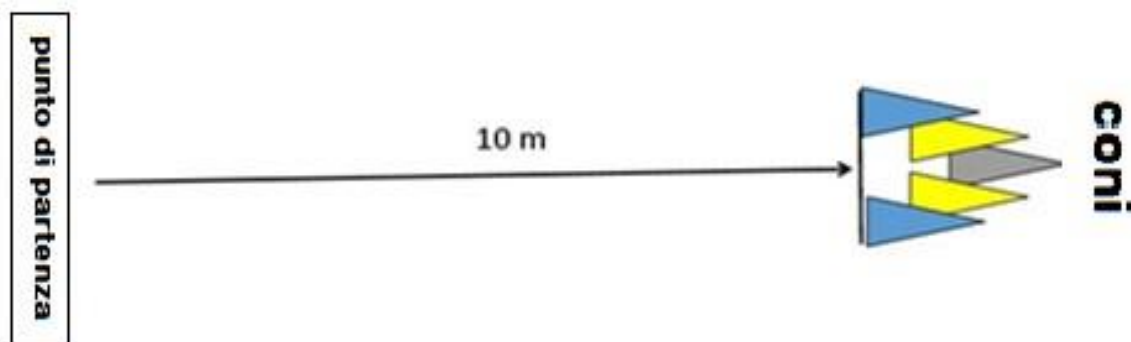
Se il cane ha bisogno di essere reindirizzato, il conduttore può usare segnali gestuali con le mani in contemporanea al comando di direzione.

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 1.9	Impressione generale	Coeff. 2
<p>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.</p> <p>Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi (anche una sola volta), ma resta in campo, non si possono attribuire più di 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.</p> <p>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.</p> <p>Se il cane sporca in campo, non si possono attribuire punti per l'impressione generale.</p> <p>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 Giudici che valutano diversi esercizi.</p>		

Classe 2

Esercizio 2.1	Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori in vista	Coeff. 3
<p>Comandi: "Terra", ("Resta"), "Seduto"</p> <p>Esecuzione: il gruppo deve essere costituito da almeno 3 cani ma non più di 6. 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. Il Commissario 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 il Commissario dichiara "Inizia l'esercizio". I conduttori danno quindi il comando di terra dal piede uno alla volta, seguendo le indicazioni del Commissario. L'ordine è da sinistra a destra.</p> <p>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, 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 del Commissario, 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 il Commissario ha annunciato "Esercizio terminato".</p> <p>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.</p> <p>Direttive per il giudizio: Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del Conduttore (ad esempio, su comando "terra" o "seduto" del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane agisce senza alcun 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</p>		



in posizione all'inizio dell'esercizio, lo fa fallire (0 punti). 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 punti). 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 l'esercizio fallisce (0 punti).

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 maggiormente. Se abbaia per la maggior parte del tempo, l'esercizio fallisce (0 punti). Questo vale anche se il cane uggiola.

Se un cane si alza, si avvicina ad un altro cane e arreca disturbo interferendo nell'esercizio, l'esercizio si considera fallito (0 punti) e, a seconda della gravità della situazione, può ricevere un cartellino giallo o rosso o perdere i punti dell'impressione generale. L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo.

Esercizio 2.2	Condotta	Coeff. 4
<p>Comandi: "Piede"</p> <p>Esecuzione: Nota: le direttive generali descrivono come effettuare e giudicare la condotta in dettaglio. 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. Il Commissario 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).</p> <p>Direttive per il giudizio: 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. La mancanza di collegamento e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere da 1 a 3 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo una svolta e prima delle fermate sono errori da penalizzare.</p> <p>Il movimento del binomio 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.</p>		



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 o 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 Giudice 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 Giudice / il Commissario 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.

Esecuzione: il Commissario 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 del Commissario, 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 del Commissario, 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 del Commissario 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.

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.

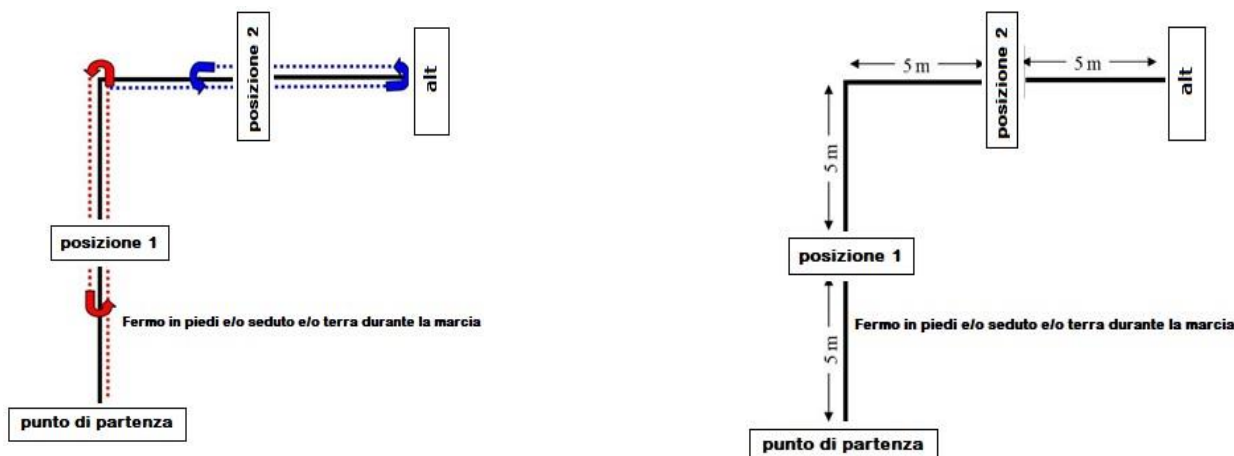
Se il cane non prova neanche a fermarsi al comando di posizione, ad esempio non si ferma prima che il conduttore giri per tornare indietro, l'esercizio è fallito (0 punti). È consentito usare un secondo comando per fermare il cane, e se questo si ferma prima che il conduttore abbia raggiunto il punto 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.



Esercizio 2.4	Richiamo con fermo in piedi	Coeff. 3
<p>Comandi: “Terra” - (“Resta”) - “Vieni” - “In piedi” - “Vieni” - (“Piede”). I 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).</p> <p>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.</p>		



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 del Commissario, 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 (il 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 del Commissario (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: è 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 punti). 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 punti). 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
<p>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”.</p> <p>Descrizione: un quadrato di 3m x 3m è posizionato a circa 23m dal punto di partenza. 23m è la distanza tra il punto di partenza e il centro del quadrato. Coni (alti circa 10-15cm) delimitano il quadrato ad ogni</p>		

angolo. Delle linee visibili (nastro adesivo, gesso, strisce) collegano i coni lungo il loro margine esterno. Deve esserci una distanza di almeno 3 - 5m dai bordi del quadrato ai margini del campo più vicini ad esso.

Esecuzione: prima di iniziare l'esercizio, il conduttore deve informare il Giudice 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 reindirigere il cane, devono essere dati dopo autorizzazione del Commissario.

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 il commissario 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 10 m dalla seconda svolta, e dopo indicazione del Commissario, 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 "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 diritto. 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. È 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.

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 o 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 o 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 $\frac{1}{2}$ - 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).

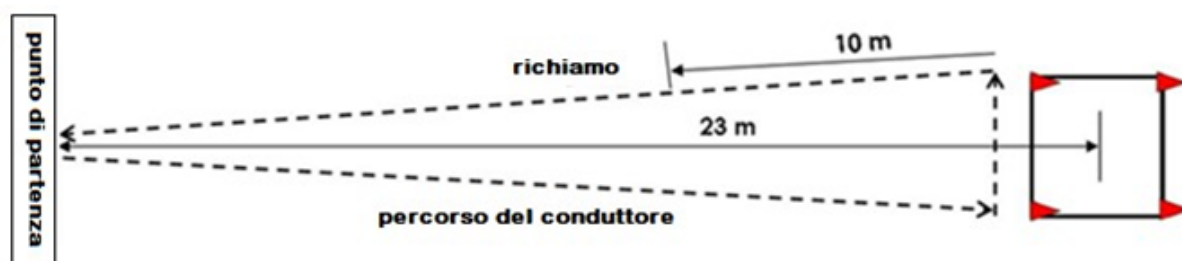
Per ricevere punti, il corpo del cane a terra deve essere completamente all'interno del quadrato, fatta eccezione per la coda che può sporgere dai margini.

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 "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 o 2 punti. Se il cane prende autonomamente la posizione sbagliata, i punti persi sono 3.

L'esercizio fallisce (0 punti) 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 o striscia nel quadrato senza alzarsi, perde 2 o 3 punti. Se si muove attraversando il bordo del quadrato prima che il commissario dia autorizzazione a richiamare, l'esercizio fallisce. Se tuttavia anticipa leggermente il richiamo del conduttore e ad esempio parte appena prima, seguendo il comando del commissario, i punti persi sono 2 o 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"). È consentito l'uso di segnali gestuali con le mani 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, il Commissario 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, il Commissario 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.

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 il Commissario 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 il marcatore, fino a superarlo di circa 1 - 2m e fare dietrofront (sempre su indicazione del Commissario) 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 il Commissario 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 o reindirizzare il cane è di 1 o 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
<p>Comandi: "Cerca" - "Lascia" - ("Piede")</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede, il Commissario annuncia l'inizio dell'esercizio e gli consegna un oggetto di legno da riportare (10cm x 2cm x 2cm) precedentemente segnato per identificarlo. È 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. Il Commissario 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. È consentito usare un comando di piede o di resta.</p> <p>Il Commissario si allontana di circa 10 m dal conduttore per posizionare a terra i 6 oggetti identici, compreso quello del conduttore, senza toccarlo. Il Commissario 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 25cm 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.</p> <p>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.</p> <p>Il cane può lavorare per circa mezzo minuto, se è attivo e concentrato. Devono essere utilizzati 6 oggetti nuovi per ogni concorrente.</p>		



Direttive per il giudizio: devono essere enfatizzate la volontà del cane di lavorare, la sua efficienza e velocità. L'esercizio fallisce (0 punti) se il cane annusa o tocca l'oggetto all'inizio dell'esercizio, prima che venga riconsegnato al Commissario, 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
<p>Comandi: "Terra" - "Resta" – 2 x ("Seduto" / "In Piedi" / "Terra"). È consentito usare segnali gestuali con le mani in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. È possibile usare una mano o entrambe.</p> <p>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 - 1m. La linea immaginaria che collega i due marcatori costituisce un riferimento. Il conduttore, dopo essere stato autorizzato dal Commissario, 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. Il Commissario 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. Il Commissario 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.</p> <p>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 del Commissario, lo rimette seduto al piede.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Il cane deve cambiare posizione su comando almeno 4 volte per ricevere punti.</p> <p>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.</p>		



È 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.

È possibile prendere punti per questo esercizio anche se 3 o 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 e salto di una barriera	Coeff. 3
<p>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.</p> <p>Descrizione: prima dell'inizio della prova, il Giudice 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 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. 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. Il conduttore (o il Commissario, o il Giudice) estrae quale salto il cane deve affrontare (aperto / chiuso, destra / sinistra). A questo punto il conduttore non sa quale delle due direzioni è stata sorteggiata. Quando il cane ha corso intorno ai coni / barile e si è fermato nella posizione stabilita (in piedi / terra), il conduttore viene informato su quale salto deve essere affrontato dal cane. Il Commissario dice "pieno/vuoto o aperto/chiuso...comando".</p> <p>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. <i>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. Suggestioni per la disposizione dei coni nella Parte VII Appendice 4.</i></p> <p>I marcatori che indicano la distanza di 2 m sono opzionali.</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona al punto che ha scelto davanti alle barriere, con il cane al piede e il Commissario comunica l'inizio dell'esercizio. Su istruzione del Commissario, 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</p>		



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 dal Giudice. Il conduttore deve usare un comando vocale, ma può accompagnarlo con un gesto in contemporanea.

Durante la fermata (circa 3 sec) il Commissario comunica al conduttore quale direzione / barriera è stata estratta, "aperto / chiuso (o 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 il Commissario 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 da 1 a 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 del commissario) 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 (barriera) 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 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 la barriera durante il salto perde 2 punti. Se il cane tocca o fa cadere la stecca della barriera aperta perde comunque 2 punti, non di più.

Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza farà fallire l'esercizio (0 punti).

L'esercizio è fallito (=0) se il cane salta la barriera andando ai coni/barile, se il cane necessita di un secondo comando di ridirezione per girare intorno ai coni/barile, cioè un terzo comando "gira", 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, se il cane non si ferma su comando, se il cane non salta la barriera o salta la barriera sbagliata, se il cane si appoggia sulla barriera, se la barriera cade.

Se il conduttore mostra le direzioni al cane o tocca il cane al punto di partenza, l'esercizio è fallito.

Esercizio 2.10	Impressione generale	Coeff. 2
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Nota: anche nel caso in cui il voto finale per l'impressione generale sia calcolato sulla media dei voti di due o più giudici che incaricati di valutare esercizi diversi, non possono essere assegnati voti superiori a quelli descritti sopra.</p>		

Classe 3

Esercizio 3.1	Seduto in gruppo per due minuti, conduttore fuori vista	Coeff. 2
Esercizio 3.2	Terra per un minuto e richiamo	Coeff. 2
<p>Gli esercizi 3.1 e 3.2 sono combinati, ma i punti sono attribuiti per le due parti separatamente, alla fine di entrambe.</p>		
<p>Comandi: "Seduto" - "Resta" - "Terra" - "Vieni". Un segnale gestuale può essere utilizzato in aggiunta al comando verbale per il "terra".</p>		



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 il commissario 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 il commissario 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. I cani restano a terra 1 minuto dopodiché i conduttori richiamano i loro cani al piede, uno per uno, da destra a sinistra.

Esecuzione: i cani sono seduti in posizione al piede allineati a circa 4 o 5m di distanza uno dall'altro. Su comando del Commissario, 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.

Il commissario annuncia: "Fine dell'esercizio 1, 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, su comando del commissario.

Il Commissario indica quindi ai conduttori di mettere i cani a terra, uno alla volta da sinistra a destra. I cani rimangono a terra per 1 minuto, trascorso il quale vengono richiamati al piede uno alla volta da destra a sinistra. Il richiamo avviene dopo autorizzazione del Commissario, che si sposta dietro al cane successivo 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.

È compito del Giudice 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 e 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 il Giudice capo può decidere insieme al Giudice che valuta gli esercizi di gruppo e il Commissario, di avere 5 cani in un gruppo.

Direttive per il giudizio: un cane che si alza in piedi o si mette a 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 punti). Se un cane cambia posizione, da seduto a in piedi o a terra, dopo l'inizio dell'esercizio (o meglio dopo che il commissario lo 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 esempio 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 o 2 punti, se abbaia più volte (a più ripetizioni), è penalizzato ancora 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, l'esercizio si considera fallito (0 punti) e, a seconda della gravità della situazione, riceve un cartellino giallo o rosso. L'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani escluso quello che ha causato il disturbo.

Esercizio 3.3	Condotta	Coeff. 4
Esercizio 3.4	Posizioni in marcia	Coeff. 3

Gli esercizi 3.3 "Condotta" e 3.4 "Posizioni in marcia" sono combinati. Gli esercizi combinati cominciano con la condotta. Le posizioni durante 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.

Esercizio 3.3

Comando: "Piede"

Esecuzione:

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

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. Il Commissario indica al conduttore quando partire, quando eseguire la svolta e quando fermarsi. È importante assicurarsi che il percorso su cui si svolge la condotta indietro sia in piano e sicuro. Il Commissario 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 4 ½ 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.

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 punti). Se conduttore e cane si muovono lentamente (durante la condotta a passo normale o di corsa), devono essere tolti da 2 a 4 punti. Rimanere indietro è un errore grave e fa perdere da 2 a 5 punti.

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

I movimenti del binomio 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 o 2 punti.





Esercizio 3.4

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

Esecuzione: le posizioni sono in piedi, seduto e terra. Il Giudice, 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 o uno schema che includa posizioni, richiamo e percorso per l'esercizio 3.4, esposto su un tabellone.

L'esercizio comincia da una fermata e il Commissario 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 dal Commissario. I dettagli dell'esercizio devono essere illustrati chiaramente e comprendere le svolte del conduttore, la velocità e l'andatura del conduttore prima e dopo 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 il Commissario ha dichiarato l'inizio dell'esercizio 3.4 comincia a camminare su istruzione del Commissario stesso. Dopo aver camminato per circa 4 - 5 metri a passo normale (o di corsa), e sempre su indicazione del Commissario, 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 dal Commissario 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 del Commissario come descritto in seguito.

L'esercizio 3.4 termina dopo che la sequenza della seconda posizione è stata portata a termine e il Commissario ha dato ordine di fermarsi con il cane al piede. Il Commissario dichiara “fine dell'esercizio 3.4” o “ 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 il Commissario 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:

76. Ritornare dal cane:

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 del Commissario, 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 del Commissario, il conduttore fa

dietrofront e una volta raggiunto il cane; si ferma e lo rimette al piede, continuando poi l'esercizio secondo le istruzioni del Commissario, oppure continua senza fermarsi e riprende il cane.

Camminare e svoltare a sinistra o a destra e fare dietrofront. Il conduttore lascia il cane e prosegue seguendo le istruzioni del Commissario 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.

77. Richiamare il cane:

Camminare in linea retta e richiamare il cane: 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 del Commissario. 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, il Commissario indica come proseguire l'esercizio, a seconda della fase in cui ci si trova.

Camminare e svoltare a sinistra o a destra e fare dietrofront: il conduttore lascia il cane in posizione e su indicazione del Commissario 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. Il Commissario 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, o 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 o 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 i commissari:

I comandi del commissario devono essere chiari e informativi in modo che giudice e conduttore siano consapevoli della fase dell'esercizio.

Il Commissario 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 al Commissario 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 del commissario a seconda della fase:

78. "fine della condotta, inizia l'esercizio delle posizioni, prima posizione in piedi con richiamo, seconda posizione terra".
79. "fine dell'esercizio delle posizioni (3.4), continua la condotta/esercizio 3"
80. "fine dell'esercizio delle posizioni, continua l'esercizio della condotta/esercizio 3"
81. "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 non esegue il richiamo ma entrambe le posizioni sono corrette, non possono essere assegnati 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; se si muove più di una lunghezza del corpo dopo il comando; se cambia una posizione corretta; se il conduttore dà un secondo comando sulla posizione; se dopo essersi fermato, riprende a muoversi e si muove più di una lunghezza del corpo; se parte chiaramente prima del richiamo (posizione e richiamo fallito, esercizio fallito); se 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 essere assegnati 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 essere attribuiti 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. Gestii 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:

82. Posizione sbagliata (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 7 punti.

83. Se il cane si muove per una distanza superiore alla lunghezza del suo corpo (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 6 punti

84. Se il cane si ferma per la prima posizione dopo una distanza superiore a tre lunghezze (1) e seconda posizione buona + buon richiamo (2) = massimo 5 punti

85. 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.
86. Entrambe le posizioni corrette ma non esegue il richiamo = massimo 7 punti.



Esercizio 3.5	Richiamo con resta in piedi e/o seduto e/o terra	Coeff. 3
<p>Comandi: "Terra" - "Resta" - "Vieni" (3 volte) - "In piedi" - "Seduto" - "Terra". È obbligatorio usare comandi vocali in tutte le parti dell'esercizio. È possibile usare segnali gestuali con le mani per le fermate, in contemporanea ai comandi verbali. (Segnali gestuali: è possibile usare una o due mani).</p> <p>Descrizione: la distanza di richiamo è circa 30-35 metri. Le alternative possibili per le posizioni sono "in piedi", "seduto", "terra". Il Giudice sceglie due posizioni sulle tre alternative. Le posizioni scelte e l'ordine in</p>		



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, 1/3 e 2/3 della distanza sono segnalati da marcatori come coni, semisfere, 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 del Commissario, 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 del Commissario (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 del Commissario, 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 del Commissario.

Tutti i comandi devono essere verbali e chiaramente distinguibili. È 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: è 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 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 punti).

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 direzione, terra e richiamo	Coeff. 4
----------------------	---------------------------------------------------------	-----------------

Comandi: “avanti” – “in piedi” – “sinistra/destra” – (“in piedi”) – “terra” – “vieni”. È consentito usare segnali gestuali in associazione e contemporaneamente ai comandi verbali quando il cane è a distanza, anche per i comandi “in piedi” e “terra”.

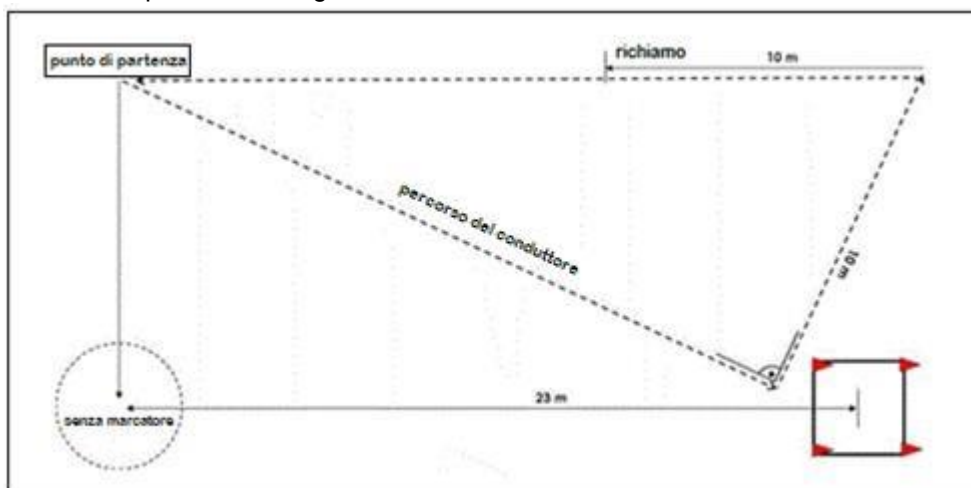
Descrizione: un cerchio di 2 m di raggio (4 metri di diametro) è posto a 10 m dal punto di partenza, distanza relativa al centro del cerchio. Il centro del cerchio non è segnalato in alcun modo, mentre la circonferenza (12,6 metri) deve essere resa visibile segnandone almeno 8 punti (con dei pezzi di nastro, con segni di gesso, ecc.) oppure disegnandola per intero. Rendere la circonferenza visibile serve al conduttore e al Giudice per valutare se in 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 3m x 3m è posizionato a circa 25m dal punto di partenza e a circa 23m dal centro del cerchio. Queste misure sono in riferimento al centro del quadrato. I coni (alti circa 10-15cm) 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.





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 del Commissario, 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 indicazione 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 del Commissario.

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 "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 di richiamo 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 del Commissario.

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. È 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.

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.

È possibile utilizzare segnali gestuali con le mani solo quando il cane viene diretto o riposizionato. Un segnale gestuale dato al cane quando è al fianco del conduttore, fa perdere 2 punti.

Se il cane si muove lentamente o molto lentamente, possono essere attribuiti solo 6 o 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 "in piedi") o più di 5 (se il cane viene posizionato direttamente a terra). La penalizzazione per i comandi aggiuntivi per dirigere o riposizionare il cane, a seconda della forza e intensità degli stessi e della volontà del cane di obbedire, può essere di 1 o 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 essere 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.

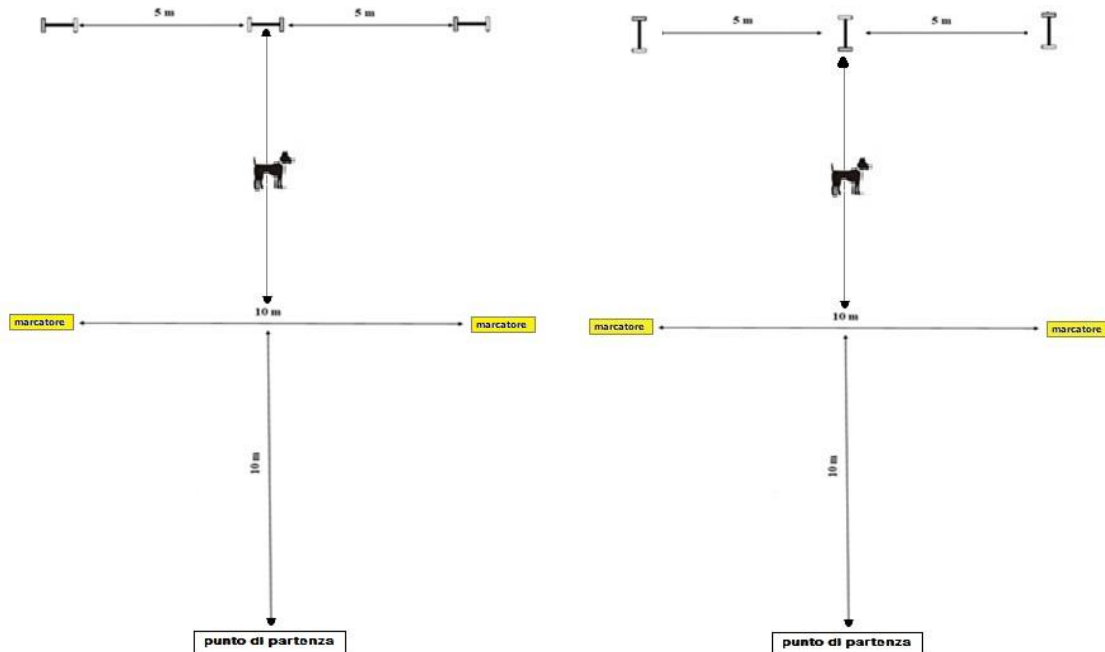
Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, ma in autonomia, i punti persi sono 3.

Se il cane si siede o si mette in piedi prima della seconda svolta del conduttore, l'esercizio è fallito (0 punti).

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 il Commissario 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 del Commissario, 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". È consentito usare segnali gestuali in contemporanea e in associazione ai comandi vocali per le direzioni. È possibile usare entrambe le mani, tenendole unite di fronte e puntando avanti per indicare il centro. È possibile usare anche un breve cenno della testa per il riportello centrale.

Descrizione: tre riportelli di legno vengono posizionati in linea a circa 5m uno dall'altro, in modo da essere chiaramente visibili. La scelta del riportello 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 20m dal riportello centrale. Una linea immaginaria, posta a circa 10m dal punto di partenza, parallela alla linea dei riporti e a 10m da essa, viene marcata da due segni a non meno di 10m 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 Giudice e per il conduttore ma non evidenti o di disturbo per il cane.

Il Commissario 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 riportelli devono essere posizionati ad almeno tre metri dal bordo del campo. Vedi figura in basso.

Esecuzione: il conduttore e il cane si posizionano al punto di partenza di fronte al riporto centrale, alla distanza di circa 20m. Il Commissario 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 10m, 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 10m. Il cane si deve fermare prima di aver superato la linea dei riporti. Se il cane si ferma prima della linea dei 10, 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 riportello (destra / centrale / sinistra) deve essere riportato. Il cane deve riportare e consegnare correttamente il riportello. 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 riportello corretto scegliendo la traiettoria più breve. Non è consentito mostrare al cane le direzioni o toccarlo, porta a fallire l'esercizio (0 punti). (Un contatto con la mano, cane che tocca il conduttore, è consentito - vedi indicazioni generali).

Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve fermarsi tra la linea immaginaria e il riporto centrale (superati i 10m), 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.

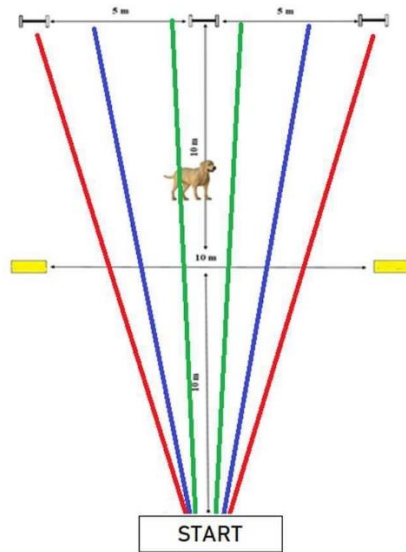
Il cane deve rimanere in posizione (in piedi) fino al comando del conduttore. Se il cane si muove troppo presto prima del comando perde 2-3 punti. Se si muove prima del comando del Commissario l'esercizio è fallito.

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.



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 punti).

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

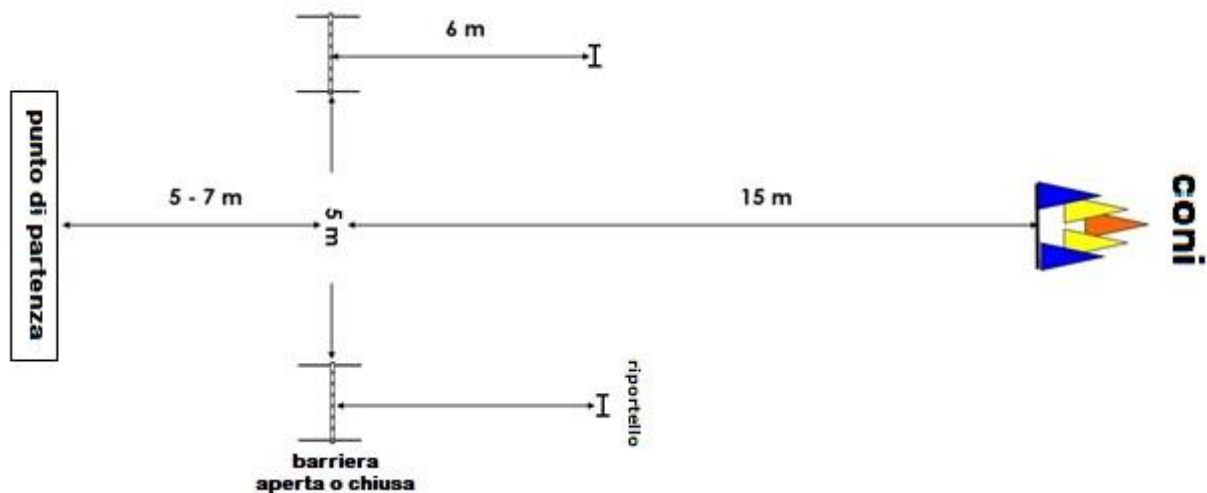
Esercizio 3.8	Invio intorno ai coni / barile, fermata, riporto e salto	Coeff. 4
<p>Comandi: “Gira” - “In piedi/Seduto/Terra” – “destra/sinistra + porta” – “Salta” – “Lascia” - (“Piede”). È consentito usare segnali gestuali con le mani in aggiunta (contemporanei) a quelli verbali, per i comandi di fermata e di direzione (destra / sinistra) al riporto, e nel 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.</p> <p>Descrizione: prima dell'inizio della competizione, il Giudice 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Prima dell'inizio della gara / classe o dell'esercizio, il conduttore (o il Commissario o il Giudice) 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 aperta o quella chiusa. Il sorteggio può essere</p>		

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 barriera (aperta / chiusa) deve saltare, solo quando ha corso intorno ai coni / barile e si è fermato nella posizione stabilita (in piedi / seduto/terra). Il Commissario dice "destra/sinistra oppure aperto/chiuso... comando".

I riportelli devono essere posizionati sempre nello stesso ordine (da destra a sinistra o da sinistra a destra) durante la gara, indipendentemente da quale riportello sia stato estratto.

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 450g. La taglia dei riportelli deve essere scelta in proporzione al cane, ma la scelta è a discrezione del conduttore.



Esecuzione: il conduttore, con il cane al piede, si posiziona al punto di partenza. Il Commissario dichiara l'inizio dell'esercizio e posiziona i riportelli a circa 6m di distanza, dietro alle barriere. Dopo autorizzazione del Commissario, 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 2m 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 Giudice.

È obbligatorio usare un comando vocale, ma può essere accompagnato da un segnale gestuale in contemporanea.

Durante la fermata (circa 3 secondi) il Commissario 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 del Commissario sono "sinistra/destra o aperto/chiuso" e "comando" quindi il conduttore deve aspettare che il Commissario 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.

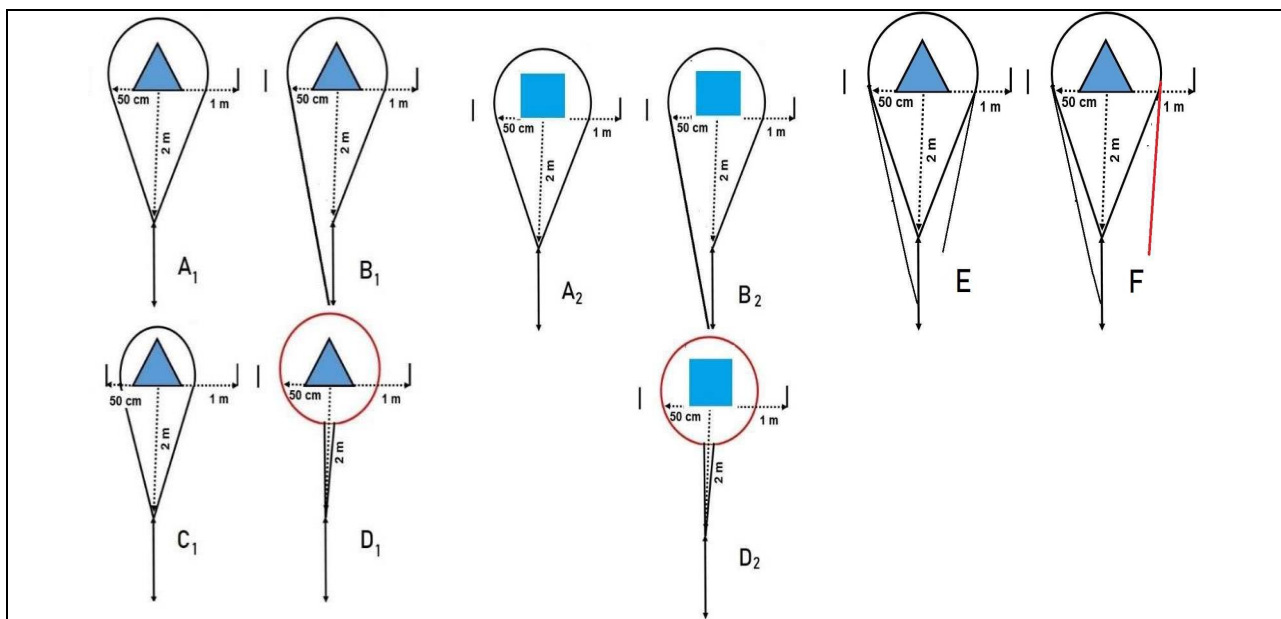


Figura: esercizio 3.8, le traiettorie del cane. Tutte le traiettorie da A a E sono ugualmente valide. È preferibile che ci sia una ragionevole simmetria e focus lungo la linea centrale o verso il conduttore prima della fermata. È corretta anche la C1 (circa 20cm), le distanze devono essere superiori a 5-10cm. Anche le traiettorie D1 e D2 sono corrette, un cerchio attorno ai coni è accettabile ma non deve essere considerato l'unica traiettoria possibile. La traiettoria F mostra un leggero focus verso il riporto/salto di destra, non è ideale e porta a perdere $\frac{1}{2}$ - 1. Se invece il movimento o il focus sono chiaramente diretti verso uno dei riporti/salti, la penalizzazione è di 1o2 punti.

Direttive per il giudizio: deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi e le direzioni, la prontezza di reazione e lo scegliere una traiettoria ragionevolmente breve, pur lasciando una distanza adeguata dai coni / barile. È 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).

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.

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 o 3 punti. L'esercizio può anche fallire se il cane parte troppo presto, ad esempio prima delle istruzioni del commissario.

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 / barriera sbagliati, 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 o 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 o 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 da 1 a 3 punti a seconda della forza /intensità dell'impatto. Se il cane fa cadere un cono / più coni, perde 2 o 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 della barriera aperta.

L'esercizio fallisce (0 punti) se il cane salta una delle barriere andando ai con/barile; se il cane ha bisogno di un secondo comando di ridirezione (terzo comando) per girare intorno ai coni / 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 coni / 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; e il cane si appoggia a una delle barriere; se la barriera cade; se il conduttore indica al cane le direzioni o lo tocca al punto di partenza. Vedi linee guida generali.

Esercizio 3.9	Discriminazione olfattiva e riporto	Coeff. 3
<p>Comandi: (“Resta/Piede”), “Cerca”, “Lascia” (“Piede”)</p> <p>Esecuzione: il conduttore si posiziona al punto di partenza con il cane al piede. Il Commissario annuncia l'inizio dell'esercizio e consegna al conduttore un oggetto di legno da 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</p>		



tenere in mano l'oggetto per circa 5 secondi. In questa fase il cane non può toccare o annusare l'oggetto. Il Commissario 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. È consentito usare un comando di piede o di resta.

Il Commissario 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. Il Commissario 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.

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 al Commissario, 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 $\frac{1}{2}$ - 1 per un movimento o tocco. Un rapido accertamento tuttavia non comporta penalizzazione, se il lavoro di ricerca è sistematico ed efficace.

Esercizio 3.10	Controllo a distanza	Coeff. 4
<p>Comandi: “Terra” - “Resta” – “Seduto” - “In piedi” - “Terra”. È consentito usare segnali gestuali contemporaneamente e in aggiunta ai comandi verbali per i cambi di posizione. È possibile usare una mano o entrambe.</p> <p>Esecuzione: il cane deve cambiare posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) seguendo i comandi del conduttore e rimanendo sul posto.</p> <p>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 del Commissario, posiziona il cane a terra al punto di partenza, davanti alla linea immaginaria (riferimento).</p> <p>Il conduttore lascia il cane, va a posizionarsi nel punto assegnato, a circa 15m 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.</p> <p>Il Commissario indica al conduttore in che ordine chiedere i cambi di posizione al cane, attraverso cartelli scritti o disegnati, o un tabellone elettronico. Il Commissario si deve posizionare a circa 3 - 5m di distanza dal cane, in modo tale da non vederlo mentre esegue i cambi di posizione. Il Commissario deve cambiare cartello ogni 3 secondi circa.</p>		



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 del Commissario, lo riposiziona seduto al piede.

Direttive per il giudizio: deve essere enfatizzato 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 punti). 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 punti). 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 per comando se necessario usare comandi aggiuntivi per altri cambi.

È 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.

È 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.

VII. Appendice

Appendice 1

Barriera chiusa:

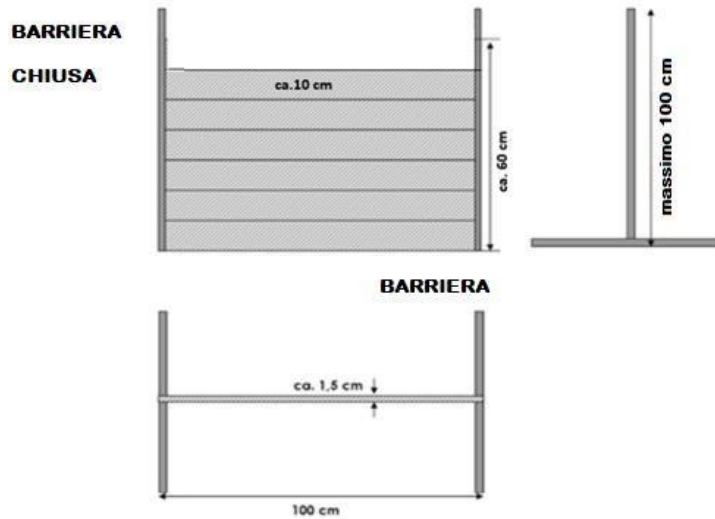


Figura della barriera chiusa per l'Esercizio 8 in classe 1, per l'Esercizio 9 in classe 2 e per l'Esercizio 8 in classe 3.

L'altezza massima delle barriere per le classi 1 e 2 è 50 cm, per la Classe 3 è 60 cm.

I montanti laterali devono essere alte circa 1 m. I piedi dei montanti devono essere stabili, la lunghezza consigliata è di 80 - 100 cm a seconda della struttura.

Barriera aperta:

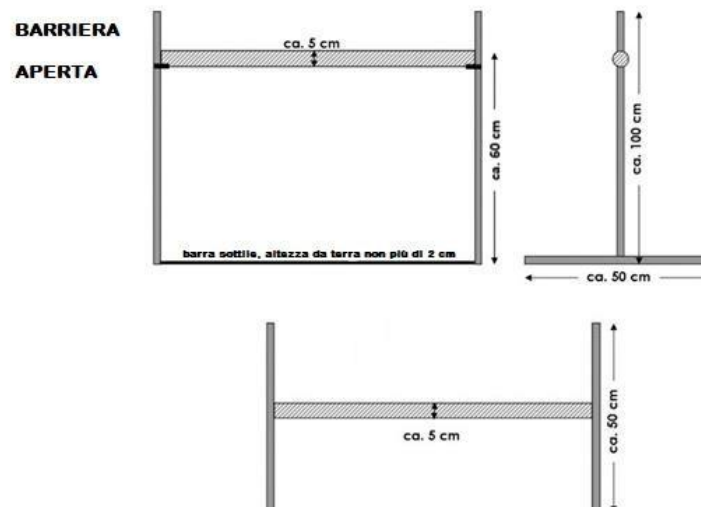


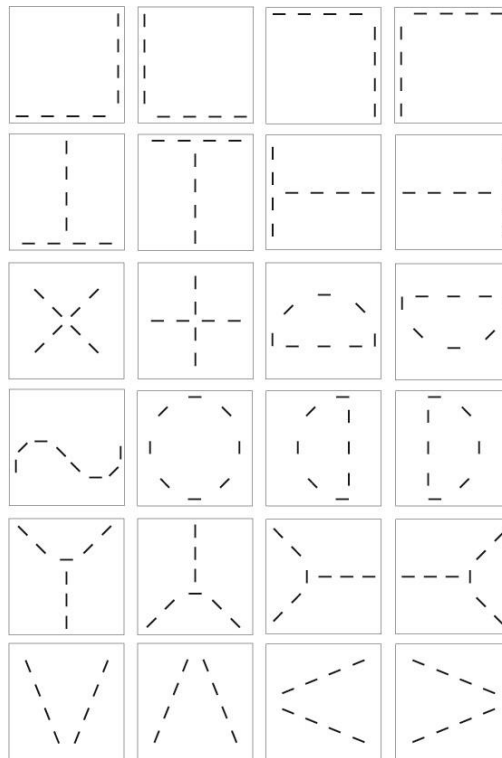
Figura della barriera aperta per l'esercizio 9 della Classe 2 e per l'esercizio 8 della Classe 3.

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 del commissario, per la Classe 3.

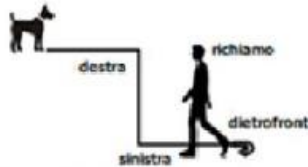
Alcuni esempi per l'esercizio 3.4



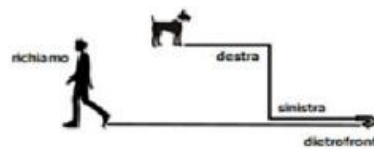
Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":
Passo normale, comando, destra, sinistra, richiamo il cane



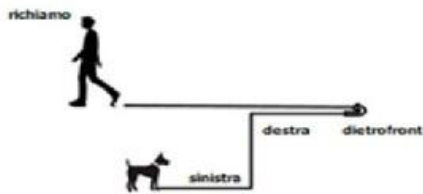
Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":
passo normale, comando, sinistra, destra, richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront,
richiamo il cane



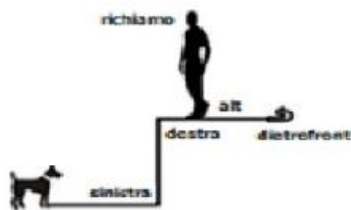
Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":
passo normale, comando, destra, sinistra, dietrofront,
richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia":
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront,
richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia":
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront,
richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia inizia":
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, all,
richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia":
passo normale, comando, sinistra, destra, dietrofront, all,
richiamo il cane



Comando del Commissari:
Esercizio "posizione durante la marcia":
passo normale, comando, sinistra, destra,
dietrofront, all, richiamo il cane

Appendice 4.1

Schemi per il gruppo di coni in tutti gli esercizi "Girare intorno a un gruppo di coni" per l'esercizio 8, Classe 1; esercizio 9, Classe 2; esercizio 8, Classe 3

Si tratta di suggerimenti, è importante che l'area richiesta sia rispettata, ovvero che larghezza e profondità siano di circa 70-80cm.

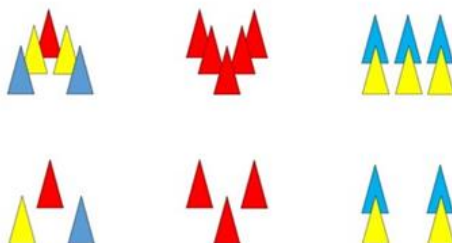
E' obbligatorio disporre il gruppo di coni in tutte le competizioni di campionato, in quelle ordinarie invece è possibile usare un barile.

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. Queste misure 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 - 0,5m²,
l'altezza del cono circa 40 - 50 cm

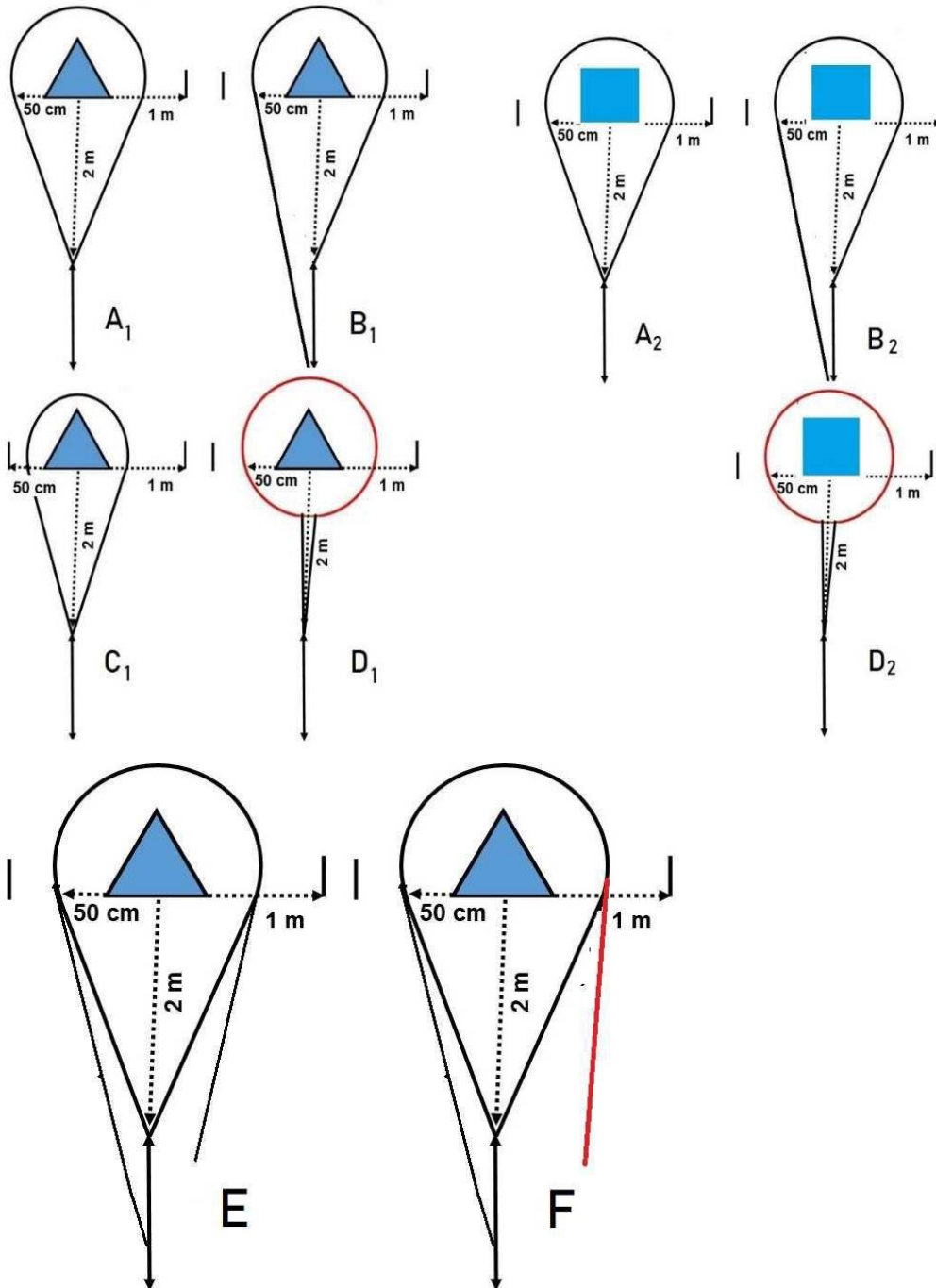


In alternativa barile
diametro di circa 70 - 80 cm



Appendice 4.2

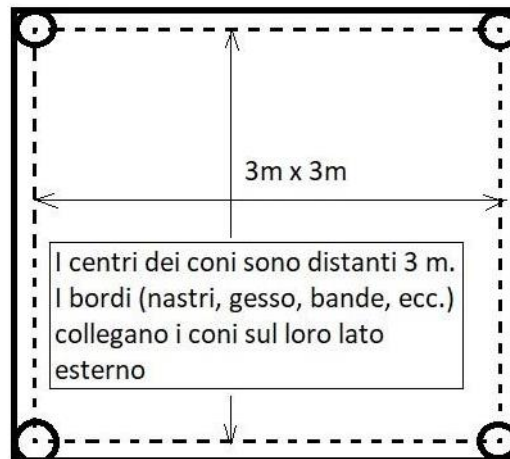
Traiettorie per l'invio intorno al gruppo di coni/barile
Le traiettorie da A a E sono valide.



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.

