

## Regolamento Obedience Beginner Fun-Cup

Il regolamento è composto da tre elementi del regolamento italiano, sloveno e austriaco, poiché la gara è organizzata dai rispettivi paesi. L'obiettivo è di organizzare questa gara "ITAUSLO" (ITALY/AUSTRIA/SLOVENIA) ogni anno cambiando fra i tre paesi.

La parte generale è conforme alle normative FCI e dove ciò non si applica, entra in vigore la normativa nazionale ENCI.

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

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 e Debuttanti questi segnali saranno considerati solo come doppi comandi.

### **Giudicare gli esercizi**

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

Se il cane sporca in campo: o in classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 durante un esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti) e l'impressione generale è fallita (0 punti). o in classe Predebuttanti, Debuttanti e 1 tra gli esercizi, l'impressione generale è fallita (0 punti)

### **Lasciare il campo o lasciare il conduttore**

Lasciare il campo

In classe Predebuttanti, Debuttanti e 1, se il cane lascia il campo essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte. Se il cane ritorna possono continuare con la competizione, ma questo sarà annotato nell'impressione generale e severamente penalizzato. L'esercizio implicato è fallito (0 punti). Se il cane lascia il campo un'altra volta è squalificato.

Lasciare il conduttore senza lasciare il campo

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

### **1. Terra in gruppo per 1 minuto, conduttori in vista (Coeff. 4)**

Comandi: "Terra", "Resta", "Seduto"

Esecuzione: I conduttori dovranno posizionarsi su una linea con i loro cani al guinzaglio e metterli nella posizione al piede. I cani saranno seduti nella posizione al piede allineati a circa 3 m di distanza l'uno dall'altro. La posizione "terra" su comando dalla posizione al piede è eseguita uno per volta. I cani riceveranno il comando di andare a terra da sinistra a destra, e di mettersi seduti da destra a sinistra, così che il primo ad andare a terra sarà l'ultimo a mettersi seduto. Il commissario dice quando dare il comando. I conduttori lasciano i loro cani e si allontanano di circa 25 m e si girano fronte ai cani per un periodo di un minuto. Su istruzioni del commissario i conduttori camminano insieme fino a portarsi a fianco del loro cane. Ai conduttori viene detto quindi, uno per uno, di far assumere al loro cane la posizione al piede. Devono esserci almeno tre

cani in un gruppo ma non più di sei. Ai conduttori si dovrebbe ricordare che non devono dare comandi a voce troppo alta. Questo può influenzare gli altri cani e sarà fortemente penalizzato.

**Direttive:** Il commissario annuncia “Togliere il guinzaglio” e quindi “Inizia l’esercizio”, dopo che ai cani è stato tolto il guinzaglio. L’esercizio comincia qui per tutti i concorrenti nella linea. Il commissario quindi comanda al primo conduttore di mettere il cane a terra. L’esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani e tutti i cani hanno ripreso la posizione al piede e il commissario ha annunciato “Esercizio terminato”. Un cane che non si mette a terra (due comandi), si alza o si siede o striscia per una distanza superiore alla lunghezza del proprio corpo prima dello scadere del tempo, non supera l’esercizio (punti 0). Tutti i movimenti ridurranno chiaramente i punti. Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo, l’esercizio non è superato (0 punti). L’irrequietezza, come lo spostare il peso da un lato all’altro, è penalizzata. 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 deve dare l’impressione di irrequietezza o di ansietà. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia rischio di litigio, l’esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno quello che ha causato il disturbo. Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del conduttore (ad es. su comando “terra” o “seduto” del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si è messo a terra o seduto prima del comando, e cambia di posizione spontaneamente o su comando (si rialza / torna a terra), non si possono dare più di 7 punti. Non si possono attribuire più di 7 punti se il cane si adagia sul fianco. 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 5 punti.

## **2. Condotta con 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, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L’esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende: 2 cambi di direzione a S(inistra), 2 a D(estra), 2 dietrofront, 1 fermata. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Alla fine di questo esercizio il guinzaglio sarà tolto (se consegnato al commissario, sarà restituito alla fine della prova).

**Direttive:** Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Ogni trazione del guinzaglio sarà penalizzata: se è continua il punteggio sarà 0. Altri errori a discrezione del Giudice.

## **3. Condotta senza guinzaglio (Coeff. 4)**

**Comandi:** “X Piede” o altri. Alla partenza, ad ogni cambio di direzione e dopo la fermata.

**Esecuzione:** Le modalità di esecuzione sono identiche all’esercizio della condotta al guinzaglio (esercizio n° 2).

**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.

#### **4. Richiamo semplice (Coeff. 3)**

Comandi: "X Piede", "Terra", "Resta" o altri. L'uso del fischietto non è consentito.

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.

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.

#### **5. Seduto o terra durante la marcia (Coeff. 3)**

Comandi: "X Piede", "Seduto o Terra", o altri.

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 di eseguire la posizione SEDUTO o 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 SEDUTO o TERRA, potrà ottenere al MASSIMO 8 punti, purché non si allontani dal punto in cui si trova. Altri errori a discrezione del Giudice.

#### **6. Invio in avanti in un quadrato (15m) (Coeff. 4)**

Comandi: "Avanti", ("In piedi"), "Terra", "Seduto"

Esecuzione: Il cane è inviato verso un quadrato di circa 3 m x 3 m posto ad una distanza di circa 15 m dal punto di partenza (al centro del quadrato). Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore manda il cane a terra. Il quadrato non dovrebbe essere situato a meno di circa 3 – 5 metri dal bordo del campo. Il quadrato è delimitato da coni agli angoli. Linee visibili (es. nastro, linea tracciata col gesso) devono collegare i coni sul loro lato esterno. Dopo autorizzazione, il conduttore cammina fino a fianco del cane e (dopo autorizzazione del commissario) lo mette al piede. Si può usare il comando "Resta" prima del comando "Terra".

Direttive: Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 4 comandi durante questo esercizio, dove il quarto comando è un comando di fermata nel quadrato. Il cane deve eseguire i comandi (ad es. se è dato un comando di fermarsi in piedi nel quadrato). Il conduttore può scegliere di usare solo il comando "terra" quando il cane è entrato nel quadrato e quindi usare solo tre comandi. Se il cane si muove molto lentamente, si dovrebbero dare solo circa 7 punti. Se il cane agisce per conto proprio, questo è penalizzato. Se il conduttore si muove in avanti (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio è

fallito (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo), non si daranno più di 8 punti. Per ottenere punti, l'intero corpo del cane (eccetto la coda) deve essere dentro il quadrato. Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato. L'esercizio è fallito se il cane esce dal quadrato prima della fine dell'esercizio. Se il cane striscia nel quadrato, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il cane cambia posizione prima che il conduttore lo abbia raggiunto, non si possono attribuire più di 6 punti. L'esercizio è fallito se uno dei comandi Resta o Terra deve essere dato una terza volta. La penalità per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Non si possono attribuire più di 8 punti se il cane si alza in piedi o si siede prima del comando quando il conduttore è a fianco del cane. Non è permesso indicare al cane le direzioni al punto di partenza o mostrare al cane il quadrato prima dell'esercizio. Questo porta a fallire l'esercizio

### **7. Tenuta di un oggetto (Coeff. 4)**

Comandi: "X Prendi", o altri.

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.

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.

### **8. Controllo a distanza (Coeff. 3)**

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

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.

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

### **9. Richiamo con salto di una barriera (Coeff. 3)**

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

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.

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.

### 10. Impressione generale (Coeff. 2)

La valutazione generale terrà conto di più fattori:

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

FUN-CUP ITAUSLO		
Classe Beginner	Esercizio	Coeff.
1	Terra in gruppo per 1 minuto, conduttori in vista	4
2	Condotta con guinzaglio	2
3	Condotta senza guinzaglio	4
4	Richiamo semplice	3
5	Seduto o terra durante la marcia	3
6	Invio in avanti in un quadrato	4
7	Tenuta di un oggetto	4
8	Controllo a distanza	3
9	Richiamo con salto di una barriera	3
10	Impressione generale	2
	$\Sigma$	32
	1° categoria 80%    Eccellente    256-320 punti	
	2° categoria 70%    Molto buono    224-meno di 256	
	3° categoria 60%    Buono            192-meno di 224	