

REGULAMIN OBEDIENCE - KLASA 1

Punktacja

Ćwiczenie	Współczynnik	Ocena maksymalna
1. Socjalizacja	1	10
2. Pozostawianie psa w pozycji WARUJ (1 min.)	2	20
3. Chodzenie przy nodze na smyczy	1	10
4. Chodzenie przy nodze bez smyczy	2	20
5. Pozostawianie psa w pozycji STÓJ podczas marszu	2	20
6. Przywołanie do nogi	2	20
7. NAPRZÓD i WARUJ w kwadracie	2	20
8. APORT przedmiotu osobistego	2	20
9. Skok przez przeszkodę	1	10
10. Wyszukiwanie przedmiotu właściciela (2 szt.)	2	20
11. Wykonywanie komend na odległość (SIAD, WARUJ)	2	20
12. Wrażenie ogólne	1	10
Razem maksymalnie:		200

Do przejścia do klasy 2 wymagana jest jedna ocena doskonała.

Minimum 80% 160 - 200,0 Doskonała

Minimum 70% 140 - 159,5 Bardzo dobra

Minimum 60% 120 - 139,5 Dobra

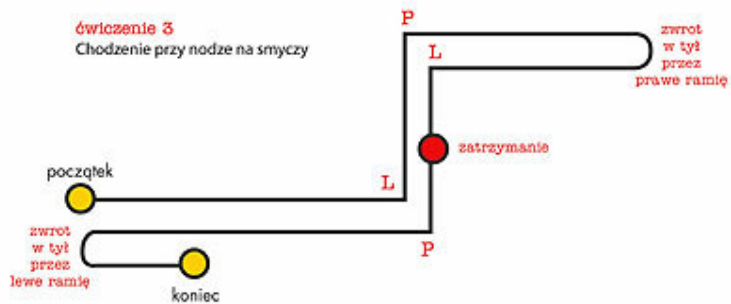
ĆWICZENIE NR 1

Socjalizacja

Współczynnik trudności = 1 Ocena maksymalna 10

Wykonanie: Przewodnik podchodzi do sędziego prowadząc psa na smyczy i przedstawia się podając imię i nazwisko, nazwę psa oraz klub (miasto), który reprezentuje. W tym czasie sędzia może lekko pogłaskać psa, obejść go w koło, nie wykonując przy tym prowokujących ruchów, natomiast komisarz daje zawodnikowi do wylosowania zapakowane drewnko do aportu węchowego. Zawodnik staje tyłem do psa, rozpakowuje drewnko i bez pokazywania go psu chowa do kieszeni.

Uwagi: Ćwiczenie nie ma na celu zdenerwowania lub zaniepokojenia psa, a jedynie ma pozwolić na sprawdzenie



ćwiczenie 2
Pozostawianie psa w pozycji WARUJ



poziomu jego socjalności.

Wskazówki dla sędziego:

- niepokój, brak pewności siebie, nieduża lękliwość -0,5 do -1
- lękliwość bez agresji -1 do -2
- agresja - dyskwalifikacja

ĆWICZENIE NR 2

Pozostawianie psa w pozycji WARUJ (1 min.)

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą we wskazanym miejscu, następnie na polecenie sędziego pozostawia psa w pozycji WARUJ i odchodzi bez oglądania się do miejsca wskazanego przez

komisarza ringu, poza zasięgiem wzroku psa. Na polecenie sędziego po upływie 1 minuty, przewodnik powraca do psa.

Uwagi:

- Ilość komend podstawowych: 3 (np. WARUJ, ZOSTAŃ, SIAD).
- Dodatkowe komendy są dopuszczalne wyłącznie w momencie przyjmowania pozycji.
- Czas liczy się od momentu zniknięcia przewodnika z pola widzenia psa.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Nie wykonanie komendy ZOSTAŃ
 - Przemieszczenie się psa o więcej niż 5 długości.
- Zmiana pozycji na inną niż waruj przed lub podczas ukrycia się przewodnika -5.
- Zmiana pozycji na inną niż waruj podczas powrotu przewodnika do psa -2.
- Przemieszczenie się psa (jednak nie więcej niż o 5 jego długości) -1 pkt. za każdą długość psa.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda (celem przyjęcia pozycji) - 0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

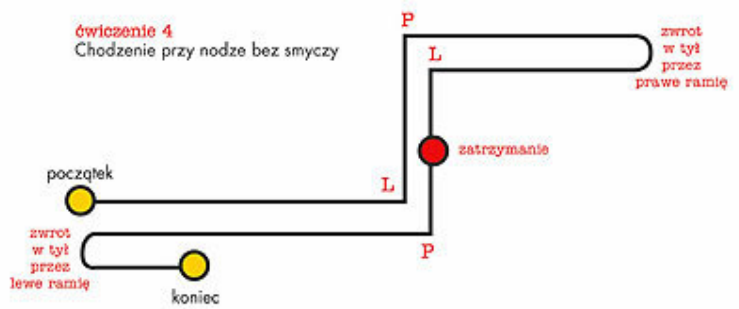
ĆWICZENIE NR 3

Chodzenie przy nodze na smyczy

Współczynnik trudności = 1 Ocena maksymalna 10

Wykonanie: Zawodnik z psem przyjmują postawę zasadniczą we wskazanym miejscu i następnie pokonują wyznaczoną trasę normalnym tempem, zgodnie z zaleceniami sędziego. Trasa musi zawierać dwa zakręty w lewo, dwa zakręty w prawo, jeden zwrot w tył przez lewe ramię, jeden zwrot w tył przez prawe ramię, oraz jedno zatrzymanie z przyjęciem postawy zasadniczej (mniej więcej w połowie "zetki").

Po zakończeniu tego ćwiczenia przewodnik odpina psa ze smyczy i przekazuje ją komisarzowi. Odbiera smycz dopiero po wykonaniu całego programu. Dopuszczalne jest przewieszenie smyczy przez lewe ramię i zapięcie jej na prawym



boku.

Uwagi:

- Pies powinien chętnie i radośnie iść przy lewej nodze przewodnika, łopatką na wysokości jego kolana, utrzymując kontakt z przewodnikiem.
- Przewodnik powinien patrzeć przed siebie i poruszać się w sposób naturalny, swobodnie,

lecz nie przesadnie wymachując rękami.

- Komendy można wydawać przy starcie oraz po każdym zakręcie lub zmianie kierunku.
- Po zatrzymaniu się pies powinien natychmiast, bez komendy, usiąść przy nodze przewodnika.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Smycz napięta przez więcej niż połowę ćwiczenia.
 - Wyraźne szarpanie smyczą.
- Brak wesołości i dynamizmu w zachowaniu psa -0,5 do -2.
- Ociąganie się lub wyprzedzanie -0,5 do -2.
- Wolny siad -0,5.
- Nienaturalna postawa przewodnika -1 do -2.
- Brak kontaktu z przewodnikiem -0,5 do -2.
- Każde napięcie lub szarpnięcie smyczą -2.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 4

Chodzenie przy nodze bez smyczy

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Tak samo jak w ćwiczeniu nr 3, tylko bez smyczy.

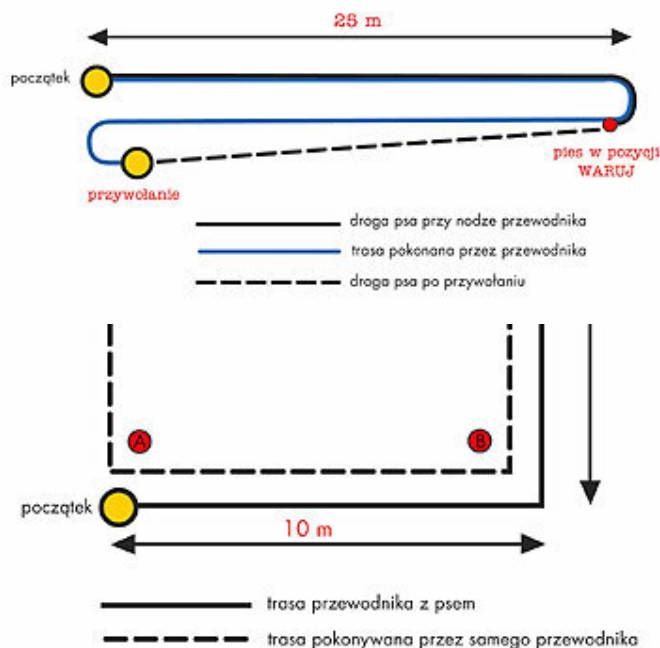
Uwagi: Tak samo jak w ćwiczeniu nr 3, tylko bez smyczy.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Oddalenie się psa od przewodnika i utrata nad nim kontroli.
 - Przez ponad połowę ćwiczenia pies znajduje się w odległości większej niż 1,5 metra od przewodnika.
- Ociąganie się lub wyprzedzanie -0,5 do -2.
- Nienaturalna postawa przewodnika -1 do -2.
- Brak wesołości i dynamizmu w zachowaniu psa -0,5 do -2.
- Brak kontaktu z przewodnikiem -0,5 do -2.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ćwiczenie 6

Przywołanie do nogi



ĆWICZENIE NR 5

Pozostawienie psa w pozycji STÓJ podczas marszu

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą w narożniku A, wskazanym przez komisarza. Na polecenie sędziego obchodzi razem z psem kwadrat po stronie zewnętrznej, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Po pierwszym zakręcie (narożnik/pachołek B), mniej więcej w połowie drugiego boku kwadratu, przewodnik zatrzymuje psa w pozycji STÓJ i sam dalej pokonuje wyznaczoną trasę (mijając kolejno narożniki C, D, A i B). Po obejściu całego kwadratu, dochodząc do czekającego psa, przewodnik przywołuje go komendą RÓWNAJ i razem kontynuują marsz. Po minięciu narożnika C, w połowie boku kwadratu, przyjmują pozycję zasadniczą.

Uwagi:

- Do wykonania ćwiczenia potrzebny jest

wyznaczony pachołkami (ABCD) kwadrat o boku 10m.

- Ilość komend podstawowych: 3 (np. równaj, stój, równaj).

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Nie wykonanie przez psa pozycji STÓJ (zanim przewodnik minie pachołek C).
 - Przemieszczenie się psa w pozycji STÓJ o więcej niż 3 długości psa.
 - Zmiana pozycji na SIAD lub WARUJ.
- Przemieszczenie się psa (jednak nie więcej niż 3 długości) -0,5 do 3.
- Zatrzymanie się przewodnika razem z psem -2.
- Niedokładności podczas chodzenia przy nodze -0,5.
- Zmiana kierunku przez psa (przy zachowaniu pozycji stój) - 0,5 do -1.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 6

Przywołanie do nogi

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Przewodnik przyjmuje postawę zasadniczą we wskazanym miejscu. Na polecenie sędziego, odprowadza psa na odległość ok. 25 kroków, wykonuje w tył zwrot i pozostawia go w pozycji WARUJ. Przewodnik powraca do miejsca startu i na polecenie sędziego przywołuje psa. Pies powinien przybiec jak najszybciej (minimum klusem) i usiąść przed przewodnikiem lub bezpośrednio w pozycji zasadniczej. Dozwolone jest obchodzenie psa za

przewodnikiem, jak i przyjęcie jej bezpośrednio.

Uwagi:

- Ilość komend podstawowych: 4 (np. RÓWNAJ, WARUJ, DO MNIE, DO NOGI).
- Maksymalna ilość komend dodatkowych: 3.
- Dozwolone jest przywołanie gwizdkiem.

ćwiczenie 7
Wykonywanie komendy NAPRZÓD i WARUJ w kwadracie



Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Utrata kontroli nad psem (pies nie wróci do przewodnika).
- Powolne tempo powrotu psa -0,5 do -1.
- Powrót psa po łuku -0,5 do 2.
- Przesunięcie się psa w pozycji WARUJ -1 punkt za każdą długość psa.
- Zmiana pozycji WARUJ -1.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 7

Wykonywanie komendy NAPRZÓD i WARUJ w kwadracie

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Przewodnik przyjmuje postawę zasadniczą w wskazanym przez komisarza punkcie. Na polecenie sędziego wysła psa komendą NAPRZÓD do kwadratu wyznaczonego pachołkami w odległości ok. 15 kroków i tam zatrzymuje psa w pozycji waruj. (Przyjęcie pozycji WARUJ przez psa wyklucza możliwości □poprawienia□ psa komendami W PRAWO, W LEWO...) Następnie, na polecenie sędziego przewodnik zbliża się na odległość ok. 3 kroków od kwadratu, zakręca pod kątem 90o, idzie dalej ok. 8 kroków i po kolejnym zakręcie kieruje się do miejsca startu. W drodze powrotnej, na polecenie sędziego, w trakcie marszu i bez zatrzymywania czy oglądania się, przewodnik przywołuje psa do nogi i razem kontynuują marsz do miejsca startu. Pies powinien dogonić przewodnika i iść dalej przy jego nodze. Ćwiczenie kończy się przyjęciem przez zawodnika postawy zasadniczej w punkcie startu.

Uwagi:

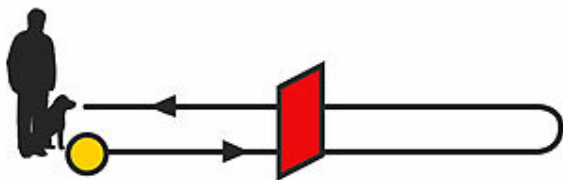
- Dozwolone są jednoczesne komendy optyczne.
- Ilość komend podstawowych: 3 (np. NAPRZÓD, WARUJ, DO NOGI).
- Maksymalna ilość komend dodatkowych: 5.
- Ćwiczenie wymaga wyznaczenia pachołkami kwadratu o boku długości 3 metrów.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia
 - Nie wykonanie komendy NAPRZÓD.
 - Nie wykonanie pozycji WARUJ.
 - Wykonanie pozycji WARUJ tak, że dowolna część ciała psa (oprócz ogona) znajduje się poza obrębem

Ćwiczenie 9

Skok przez przeszkodę



kwadratu.

- Przekroczenie ilości dozwolonych komend dodatkowych.
- Zmiana pozycji psa po zawarowaniu w kwadracie - 2.
- Samowolny powrót psa podczas marszu przewodnika - 2.
- Niedokładności podczas chodzenia przy nodze - 0,5.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda - 0,5 (w ramach 5 komend dodatkowych)
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 8

Aport przedmiotu osobistego

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: W miejscu wyznaczonym przez sędziego lub komisarza ringu, zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą. Na polecenie sędziego przewodnik wyrzuca przedmiot na odległość, co najmniej 5 metrów, a następnie również na polecenie sędziego wysyła psa po aport. (dozwolony jest nieznaczny gest ręką w kierunku aportu.) Pies powinien jak najszybciej pobiec po aport, przynieść go i oddać w pozycji siedzącej.

Uwagi:

- Ilość komend podstawowych: 3 (np. APORT, DAJ, DO NOGI).
- Ilość komend dodatkowych: 3.
- Aportem może być koziołek jak i inny przedmiot należący do przewodnika (nie będący zabawką, piłką....).

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Nie przyniesienie aportu.
- Podgryzanie lub upuszczenie aportu - 0,5.
- Powrót psa tempem wolniejszym niż kłus - 0,5.
- Oddanie aportu w pozycji innej niż siad - 0,5.
- Upuszczenie aportu przed przewodnikiem - 1.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda - 0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 9

Skok przez przeszkodę

Współczynnik trudności = 1 Ocena maksymalna 10

Wykonanie: Zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą w dowolnej odległości od przeszkody, po stronie wskazanej przez komisarza. Na polecenie sędziego przewodnik wysyła psa tam i z powrotem przez przeszkodę, bez konieczności zatrzymania psa po skoku. (dozwolony jest gest ręką w kierunku przeszkody). Pies powinien przeskoczyć jak

najszybciej w obie strony przez przeszkodę i wrócić do przewodnika.

Uwagi:

- Ćwiczenie wymaga ustawienia przeszkody (stacjonarna) o wysokości maksymalnej 0,7 metra, z możliwością regulacji, co 10 cm. Wysokość przeszkody zależy od wzrostu psa w kłębie, przy czym wartość jest zaokrąglona do kolejnej pełnej dziesiątki w górę.
- Ilość komend podstawowych: 3 (np. 2 x HOP, DO NOGI).
- Maksymalna ilość komend dodatkowych: 3.

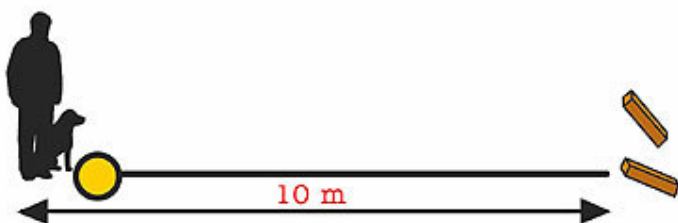
Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia
 - Nie przeskoczenie przeszkody.
- Nie wykonanie skoku powrotnego -5.
- Lekkie dotknięcie przeszkody -0,5.
- Mocne oparcie się o przeszkodę -2.
- Wolne wykonanie ćwiczenia -0,5 do -2.

- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5.
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ćwiczenie 10

Wyszukiwanie przedmiotów właściciela



ĆWICZENIE NR 10

Wyszukiwanie przedmiotu właściciela (2 szt.)

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą w miejscu wskazanym przez sędziego lub komisarza ringu. Na polecenie sędziego przewodnik pozostawia psa w pozycji SIAD, umieszcza swój (numerowany) przedmiot w miejscu wskazanym przez komisarza (w odległości około 10 metrów od psa), bez

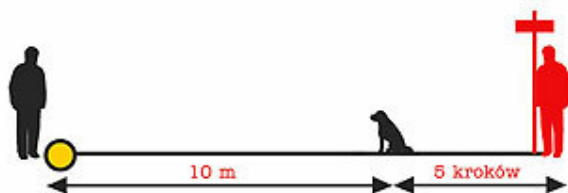
"zadeptywania" miejsca lub zwracania uwagi psa. W czasie, gdy przewodnik powraca do psa, komisarz obok przedmiotu numerowanego kładzie drugi, identyczny przedmiot. Na polecenie sędziego przewodnik wysyła psa po aport. Pies powinien jak najszybciej wyszukać przedmiot numerowany, a następnie przybiec i oddać aport w pozycji siedzącej.

Uwagi:

- Ilość komend podstawowych: 4 (np. ZOSTAŃ, APORT, DAJ, DO NOGI).
- Maksymalna ilość komend dodatkowych: 3 (nie w trakcie wyszukiwania, nawąchiwania lub podejmowania przedmiotu).
- Przewodnik otrzymuje przedmiot numerowany (dewienko o przekroju 2 cm x 2 cm i długości 10 cm) w momencie przedstawiania się sędziemu na początku programu i nie wolno mu w żadnym momencie pokazać tego przedmiotu psu.
- Dozwolone jest danie psu ręki do nawęszania.
- Dozwolony jest zachęcający ruch ręki w stronę aportu.
- Odległość między przedmiotami około 50 cm.

ćwiczenie 11

Wykonywanie komend na odległość (SIAD, WARUJ)



wyszukiwania przedmiotu przez psa.

- Upuszczenie aportu i podjęcie go -0,5 (za każdy raz).
- Podgryzanie aportu -0,5.
- Zniszczenie aportu -2.
- Powrót psa w tempie wolniejszym niż kłus -0,5 -1.
- Oddanie aportu w pozycji innej niż siad -0,5.
- Upuszczenie przez psa aportu przed przewodnikiem -1.
- Każda dodatkowa lub powtórzona komenda -0,5 (poza obszarem aportu).
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 11

Wykonywanie komend na odległość (SIAD, WARUJ)

Współczynnik trudności = 2 Ocena maksymalna 20

Wykonanie: Zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą w miejscu wskazanym przez komisarza ringu. Na znak sędziego przewodnik odprowadza psa we wskazane miejsce, w odległości ok. 10 m. Po zrobieniu półobrotu pozostawia psa w pozycji WARUJ, bez oglądania się wraca do punktu startu i robiąc półobrot stając twarzą w stronę psa. Komisarz staje w odległości około 5 metrów za psem i przy pomocy planszy lub gestów sygnalizuje pozycje do wykonania. W sumie pies musi wykonać 2 zmiany pozycji, to jest kolejno SIAD i WARUJ. Po wykonaniu przez psa poleceń, przewodnik powraca do psa.

Uwagi:

- Ilość komend podstawowych: 5 (np. WARUJ, ZOSTAŃ, SIAD, WARUJ, DO NOGI).
- Dozwolone są jednoczesne komendy optyczne.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Niewykonanie żadnej zmiany pozycji.
 - Przemieszczenie się psa o więcej niż 3 jego długości.
- Niewykonanie jednej zmiany pozycji lub powtórzenie komendy -5.
- Powolne tempo wykonywania zmian pozycji: -0,5 lub -1.
- Przemieszczenie się psa (jednak nie więcej niż o 5 jego długości): -1 za każdą długość psa.
- Każda dodatkowa komenda: -0,5 (poza komendą zmiany pozycji).
- Inne błędy: według uznania sędziego.

ĆWICZENIE NR 12

Wskazówki dla sędziego:

- Nie zaliczenie ćwiczenia:
 - Nie przyniesienie aportu.
 - Pokazanie psu aportu.
 - Przyniesienie przedmiotu nienależącego do przewodnika.
 - Wydanie komendy w momencie

Wrażenie ogólne

Współczynnik trudności = 1 Ocena maksymalna 10

Uwagi:

Sędzia ocenia:

- kontakt z psem podczas wykonywania ćwiczeń i w przerwach między nimi;
- komunikację między psem i przewodnikiem;
- radość i chęć wykonywania przez psa ćwiczeń;
- motywację i prędkość wykonywania ćwiczeń, z uwzględnieniem temperamentu i możliwości fizycznych rasy;
- prezentację i zachowanie przewodnika.

Wskazówki dla sędziego:

- Nie respektowanie zaanonsowanej pozycji zasadniczej STÓJ lub WARUJ -0,5 (za każdą nierespektowaną pozycję).