

OBEDIENCE SPORTO TAISYKLĖS IR GAIRĖS ATLIEKANT IR VERTINANT ATSKIRUS PRATIMUS

KLASĖ 1

PRATIMAS 1.1

Sdėjimas grupėje 1 minutę, vedliai matomi

[Kof. 3]

Komandos:

“Sėdėti”, “Laukti”

Atlikimas:

Pratimas prasideda, kai visi grupėje esantys vedliai stovi iš eilės maždaug 3 metrų atstumu vienas nuo kito su šunimis pradinėje padėtyje ir stiuardas paskelbia „pratimas prasideda“. Pratimas baigiasi, kai vedliai grįžo prie savo šunų, o stiuardas paskelbė „pratimas baigtas“.

Vedliai palieka savo šunis, eina apytiksliai 25 metrus ir nuėję atsisuka veidu į šunį. Praėjus 1 minutei, vedliai eina link savo šunų, praeina juos šonu maždaug 0,5m atstumu ir sustoja nuėjęs apytiksliai 3 metrus už šuns. Gavus komandą iš stiuardo, vedliai grįžta šalia savo šunų į pradinę poziciją.

Grupėje neturėtų būti mažiau kaip 3, ir ne daugiau kaip 6 šunys.

Gairės:

Jei šuo neatsisėda (iš antros komandos), atsistoja, atsigula, arba pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį, gauna 0 balų. Betkoks judėjimas sėdint, mažina balus. Jei šuo suloja 1-2 kartus, atimami 1-2 balai; jei šuo loja beveik visa laiką, pratimas laikomas nepavykusi (0 balų). Šuns neramus elgesys, toks kaip mindžiukavimas vietoje perdant svorį nuo vienos letenos ant kitos, mažina balus. Šunims leidžiama judinti galvą, žvalgytis ar parodyti susidomėjimą, jei ringe ar už ringo ribų yra dirgiklių, tačiau tai neturėtų sudaryti įspūdžio, kad šuo nervinasi, nerimauja. Jei šuo atsistoja ar atsigula praėjus 1 minutei, maksimalus vertinimas gali būti nedaugiau kaip 5 balai. Jei šuo pratimo metu atsistoja ir eina link kito šuns, atsiradus prielaidai, kad pratimas bus sutrikdytas ar tarp šunų kils konfliktas, pratimas stabdomas ir visi dalyviai atliks jį iš naujo, išskyrus taisyklės pažeidusį dalyvį.

PRATIMAS 1.2

Ėjimas greta

[Kof. 3]

Komandos:

“Greta”

Atlikimas:

Pratimas, atliekamas einant normaliu/vidutiniu tempu, kartu su posūkais

kairėn, dešinėn, apsisukimais ir sustojimais. Pratimas taip pat atliekamas ir atkarpas įveikiant greitu tempu, tačiau šiuo atveju įtraukiami tik posūkiai dešinėn. Pratimo metu būtina atlikti 2-3 žingsnius į priekį ir atbulomis. Visi šunys toje pačioje klasėje turėtų atlikti pratimą pagal vienodą schemą.

Gairės:

Jei šuo eina atsiskyres nuo vedlio, arba seka iš paskos daugiau nei pusės metro atstumu didžiąją dalį pratimo, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo eina per lėtai ir/arba atsilieka, maksimalus vertinimas gali būti tik 6-7 balai. Mažai kontakto tarp šuns ir vedlio, bei komandos kartojimas, laikomi klaidomis. Dėl netobulos (nelygiagrečios) pozicijos tarp šuns ir vedlio, turėtų būti atimami 2 balai. Sulėtejimas ir sustojimas prieš darant posūkius, posūkio metu, padarius posūkį, mažina balus. Taip pat balai turėtų būti mažinami, jei šuo eina pernelyg arti vedlio, per daug lenkiasi link vedlio, jį liečia, trukdo natūraliai vedlio eisenai.

PRATIMAS 1.3

Sustojimas iš judėjimo

[Kof. 3]

Komandos:

“Greta”, “Stovėti”, “Sėdėti”

Atlikimas:

Vedlys su šunimi iš pradinės pozicijos eina tiesia linija normaliu tempu. Praėjus apytiksliai 10 metrų, vedlys duoda komandą (pats nesustodamas ir eidamas toliau) šuniui sustoti, šuo turi stoti iškarto vedliui pasakius komandą. Vedlys toliau eina apytiksliai 10 metrų (taškai sužymėti kūgiais arba kitokiais markeriais), apsisuka (nenurodant stiuardui) ir atsisuka veidu į šunį. Praėjus maždaug trims sekundėms, gavus stiuardo leidimą, vedlys eina link šuns, paraleliai kryptimi ėjus į priekį. Vedlys praeina šunį maždaug 0,5 metro nuo šuns ir apsisuka nuėjus už šuns apytiksliai 1-2 metrus, tada grįžta prie šuns ir duoda komandą šuniui užimti poziciją „greta“. Visos komandos, išskyrus apsisukimą ties pažymėta vieta, atliekamos gavus stiuardo nurodymą.

Gairės:

Jei šuo sustodamas užima neteisingą poziciją (sėda, gula), jei vedlys sustoja prieš duodant komandą ar sustoja duodamas komandą, jei šuo pakeičia poziciją prieš vedliui apsisukant, jei reikia daugiau nei vienos komandos stabdant šunį, pratimas laikomas nepavykusiu. Norint, kad pratimas būtų laikomas įvykdytu, davus komandą šuo negali pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį. Pratimas laikomas neįvykdytu, jei šuo palieka poziciją ir pasitinka vedlį jam apsisukus ir sustojus, taip pat jeigu šuo pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį nusekdamas vedlį jam užėjus šuniui už nugaros. Jei šuo pajudėjo ne daugiau kaip vienu savo kūno ilgiu, pratimą galima vertinti ne daugiau kaip 5 balais. Jei šuo sustojo iškarto, bet užėmė neteisingą poziciją, tačiau kitais vertinimo aspektais pratimas išpildytas puikiai, jį galima vertinti 5

balais.

Jei šuo pakeičia poziciją vedliui jau priėjus kūgį/markerį ir apsisukus, gali būti skiriami ne daugiau kaip 7 balai. Jei vedlys pakeičia tempą ir/arba sulėtina/paspartina žingsnį prieš duodant komandą, skiriami ne daugiau kaip 7 balai. Rankos ar kiti neverbaliniai signalai duodant šuniui komandą stipriai mažina balus ir yra laikomi klaidomis. Priklausomai nuo signalo stiprumo ir signalo laikymo ilgumo, atimama nuo 3 iki 5 balų.

Vertinant pratimą, dėmesys turi būti kreipiamas ir į "greta" komandos atlikimą. Už prastą komandos "greta" atlikimą turėtų būti atimti 1-2 balai. Po sustojimo komandos ir nuėjus iki pažymėtos vietos, vedlio lėtas apsisukimas, per ilgas stovėjimas, arba jokio sustojimo, vertinami kaip klaidos ir atimami 1-4 balai. Jei vedlys apeina šunį ne iš tos pusės, atimamas 1 balas.

PRATIMAS 1.4

Kvietimas

[Kof. 3]

Komandos:

"Gulėti" ("Likti") "Ateiti" ("Greta")

Atlikimas:

Vedlys paguldo šunį (gavęs iš stiuardo nurodymą) ir eina normaliu tempu apytiksliai 20-25 metrus iki nurodytos vietos. Nuėjęs iki nurodytos vietos vedlys atsisuka veidu į šunį (be stiuardo komandos). Gavus leidimą iš stiuardo, vedlys kviečia šunį. Kviečiant leidžiama prie pagrindinės komandos taip pat panaudoti šuns vardą, tačiau žodžių junginys turi būti ištartas kaip viena komanda, nesudarant įspūdžio jog tai dvi atskiros komandos.

Gairės:

Svarbu, kad šuo į kvietimą reaguotų noriai, bėgtų greitai ir vienodu tempu, bent jau greita risčia. Šuns nenoras atlikti komandą, vangi reakcija, laikoma klaida. Vertinant greitį, turi būti atsižvelgta į veislės charakteristiką. Jei panaudota antra kvietimo komanda, pratimą vertinti galima ne aukščiau kaip 7 balais. Jei kvietimo komandą tenka naudoti trečią kartą - pratimas neįskaitomas (0 balų). Jei šuo pajuda daugiau nei per vieną savo kūno ilgį iki komandos, pratimas taip pat laikomas nesėkmingu. Jei iki davus komandą šuo pajuda mažiau nei per savo kūno ilgį, atsistoja arba atsisėda, vertinimas negali būti aukštesnis nei 8 balai.

PRATIMAS 1.5

Atsisėdimas arba atsigulimas iš judėjimo

[Kof. 2]

Komandos:

"Greta", "Sėdėti" arba "Greta", "Gulėti", "Sėdėti"

Atlikimas:

Vedlys turi informuoti stiuardą ir teisėją, kurią iš pozicijų renkasi atlikti (atsisėdimą arba atsigulimą). Vedlys su šunimi iš pradinės pozicijos eina tiesia linija normaliu tempu. Praėjus apytiksliai 10 metrų, vedlys duoda anksčiau pasirinktą komandą sėdėti/gulėti (pats nesustodamas ir eidamas toliau), šuo komandą turėtų vykdyti nedelsiant. Vedlys toliau eina apytiksliai 10 metrų (taškai sužymėti kūgiais arba kitokiais markeriais), apsisuka (nenurodant stiuardui) ir atsisuka veidu į šunį. Praėjus maždaug trims sekundėms, gavus stiuardo leidimą, vedlys eina link šuns, paraleliai kryptimi ėjus į priekį, praeina šunį maždaug 0,5 metro nuo šuns ir apsisuka, nuėjus už šuns apytiksliai 1-2 metrus vedlys grįžta prie šuns ir duoda komandą šuniui užimti poziciją "greta". Visos komandos, išskyrus apsisukimą ties pažymėta vieta, atliekamos gavus stiuardo nurodymą.

Gairės:

Jei šuo užima neteisingą poziciją, jei vedlys sustoja prieš duodant komandą ar sustoja duodamas komandą, jei šuo pakeičia poziciją prieš vedliui apsisukant, jei reikia daugiau nei vienos komandos atliekant sodinimo arba guldymo veiksmą, pratimas laikomas nepavykusiu. Norint, kad pratimas būtų laikomas įvykdytu, davus komandą šuo negali pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį. Pratimas laikomas neįvykdytu, jei šuo palieka poziciją ir pasitinka vedlį jam apsisukus ir sustojus, taip pat jeigu šuo pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį nusekdamas vedlį jam užėjus šuniui už nugaros. Jei šuo pajudėjo ne daugiau kaip vienu savo kūno ilgiu, pratimą galima vertinti ne daugiau kaip 5 balais. Jei šuo poziciją užėmė iškart, bet tai buvo neteisinga pozicija, tačiau kitais vertinimo aspektais pratimas išpildytas puikiai, jį galima vertinti 5 balais.

Jei šuo pakeičia poziciją vedliui jau priėjus kūgį/markerį ir apsisukus, gali būti skiriami ne daugiau kaip 7 balai. Jei vedlys pakeičia tempą/sulėtina/paspartina žingsnį prieš duodant komandą, skiriami ne daugiau kaip 7 balai. Rankos ar kiti neverbaliniai signalai duodant šuniui komandą stipriai mažina balus ir yra laikomi klaidomis. Priklausomai nuo signalo stiprumo ir signalo laikymo ilgumo, atimama nuo 3 iki 5 balų.

Vertinant pratimą, dėmesys turi būti kreipiamas ir į "greta" komandos atlikimą. Už prastą komandos "greta" atlikimą turėtų būti atimti 1-2 balai. Po komandos ir nuėjus iki pažymėtos vietos, vedlio lėtas apsisukimas, per ilgas stovėjimas, arba jokie sustojimo, vertinami kaip klaidos ir atmami 1-4 balai. Jei vedlys apeina šunį ne iš tos pusės, atimamas 1 balas.

Pratimas 1.6**Siuntimas į kvadratą ir paguldymas****[Kof . 3]****Komandos:**

"Pirmyn", (Kairėn/Dešinėn" ir/arba rankos gestas), "Stoti", "Gulėti", "Sėsti"

Atlikimas:

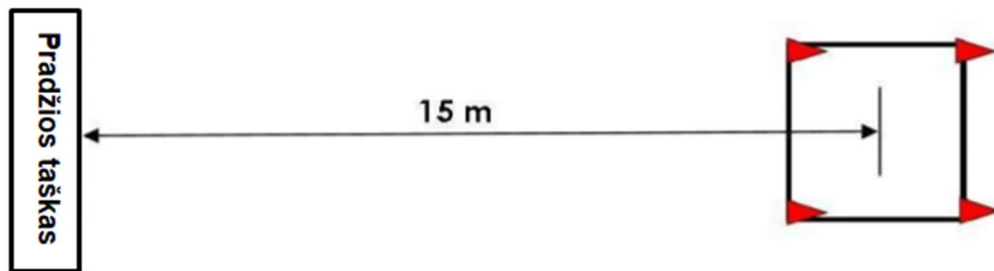
Prieš pradėdant pratimą, vedlys turi informuoti stiuardą ir teisėją, ar šuo bus iškart guldomas kvadrato, ar iš pradžių bus stabdomas ir po to guldomas.

Stiuardui davus leidimą, vedlys duoda komandą šuniui bėgti į kvadratą (3 m. x 3 m.) kuris yra nutolęs apytiksliai 15 metrų nuo pratimo pradžios taško. Šuo turėtų bėgti į kvadratą tiesia linija ir įbėgti pro priekinę juostą.

Šuniui įbėgus į kvadratą, vedlys duoda komandą sustoti, o tada komandą gulėti, arba pasirinkus naudoti tik vieną komandą kvadrato, iškart stabdo šunį. Jei šuniui duodama komanda sustoti, šuo turi sustoti greitai ir stovėti tvirtai iki kol bus duota komanda gulėti. Gavus stiuardo nurodymą, vedlys eina link šuns ir atsistoja šalia jo iš dešinės, gavus stiuardo nurodymą, šuo pakviečiamas į greta poziciją.

Šiame pratime vedlys neturėtų naudoti daugiau kaip keturias komandas. Vedliui pasirinkus šunį iškarto guldyti, pratime turi būti naudojama ne daugiau kaip trys komandos. Jei pratimo metu reikia šunį nukreipti per atstumą, galima verbalinio ir neverbalinio gesto kombinacija.

Kvadrato dydis 3 x 3 m. Atstumas nuo kvadrato centro iki pratimo pradžios taško apytiksliai 15 metrų. Kūgiai kvadrato kraštinių kampuose apytiksliai 10 - 15 cm. aukščio. Matomos kvadrato kraštinės (medžiaginė juosta, kreidos linija, lipni juosta) turėtų jungti kūgius iš išorinės pusės. Kvadratas neturėtų būti ne arčiau nei 3-5 metrai nuo ringo ribų. (Žiūrėti pratimo 1.6 paveiklą).



Pratimo 1.6 paveikslas

Gairės:

Šuo turėtų vykdyti komandas noriai, greitai, bėgti tiesia linija. Norint gauti 10 balų, vedlys neturėtų naudoti daugiau kaip keturias komandas. Vedliui pasirinkus šunį iškarto guldyti, pratime turi būti naudojama ne daugiau kaip trys komandos.

Jei vedlys, pratimo metu valdydamas šunį pajuda (žengia žingsnį/žingsnius

bet kuria kryptimi), pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų). Jei pratimo metu naudojama kūno kalba, maksimalus balų skaičius negali būti didesnis kaip 8. Jei šuo juda itin lėtai, maksimalus skiriamų balų skaičius negali būti didesnis nei 7. Šuns savarankiškas sustojimas ar atsigulimas kvadrato, vedliui nedavus komandos, taip pat laikoma klaidomis.

Norint pelnyti taškus, visas šuns kūnas privalo būti kvadrato viduje (išskyrus uodegą). Jei šuo atsigula ar atsisėda už kvadrato ribų, jo nebegalima nukreipti iš naujo ir pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Taip pat pratimas laikomas nepavykusiu, jei šuo išeina iš kvadrato pratimui dar nepasibaigus.

Jei šuo įsėlina į kvadratą, skiriama ne daugiau 7 balų. Jei šuo kvadrato pakeičia poziciją iš teisingos į neteisingą, dar negrįžus vedliui, maksimaliai skiriami gali būti tik 6 balai.

Jei šuo kvadrato sustodamas užima neteisingą poziciją, atimami 3 balai ir jeigu sustojus stovėsena yra netvirta - gali būti atimami dar 2 taškai. Pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų), jeigu stabdymo arba guldymo komanda kartojama trečią kartą. Jei stabdymo ir guldymo komanda kartojama du kartus, atimami 2 balai. Balai atimami ir už pakartotiną siuntimo bei nukreipimo (pataisymo) komandą, šiuo atveju priklauso kaip ilgai laikomas gestas, gesto stiprumas (išraiška), taip pat šuns noras atlikti komandą. Minėtu atveju atimama nuo 1 iki 2 balų. Jeigu pratimo pabaigoje, vedliui grįžus iki šuns, šuo be komandos pakeičia poziciją (atsisėda ar atsistoja), pratimo negalima vertinti daugiau nei 8 balais.

Vedliui yra draužiama iki pratimo pradžios šuniui nurodyti bėgimo kryptį ar kvadrato lokaciją ringe. Pamačius šiuos veiksmus, pratimas iškart laikomas nepavykusiu (0 balų).

PRATIMAS 1.7

Aporto atnešimas

[Kof . 4]

Komandos:

“Atnešti” ir “Paleisti”, (“Greta”)

Atlikimas:

Stiuardas praneša, kad pratimas prasideda ir paduoda dalyviui medinį svarmenį (aportą). Galus nurodymą iš stiuardo, vedlys išmeta svarmenį apytiksliai 10 metro tolyn. Gavus tolimesnį stiuardo nurodymą, vedlys duoda komandą šuniui atnešti numestą svarmenį.

Gairės:

Atkreipiamas dėmesys į šuns norą vykdyti komandas, tempą ir bėgimą triumphiausia trajektorija iki svarmens ir atgal.

Už medinio svarmens numetimą ir jo kandžiojimą/kramtymą, žiūrėti bendras gaires vertinant ir atliekant pratimus.

PRATIMAS 1.8

Valdymas per atstumą, sėdėti /gulėti, 4 pozicijos

[Kof . 3]

Komandos:

“Gulėti”, “Likti”, “Sėdėti”, “Gulėti ir/arba rankos gestai”.

Atlikimas:

Šuo turėtų sėkmingai pakeisti poziciją 4 kartus (sėdėti/gulėti) pagal vedlio komandas. Keisdamas pozicijas šuo turėtų išlikti savo pradiniam taške. Norint nustatyti ribas, reiktų įsivaizduoti už šuns nugaros nubrėžtą tiesią liniją, jungiančią du taškus. Vedlys duoda komandą šuniui atsigulti pratimo pradžios taške. Vedlys palieka šunį, eina iki nurodyto taško apytiksliai 5 metrus ir atsuka veidu į šunį. Pozicijų, kurias šuo turi padaryti, eiliškumas yra sėdėti – gulėti (du kartus), paskutinė pozicija turėtų būti “gulėti”.

Stiuardas turi stovėti apytiksliai 3-5 m nuo šuns tokiu kampu, kad nematytų šuns kol duoda nurodymus pozicijų keitimui. Stiuardas turi duoti nurodymą keisti poziciją maždaug 3 sekundžių intervalais. Vedliui leidžiama naudoti verbalinę komandą ir rankos gestą duodant komandas per atstumą, bet komandos ir gestas turi būti trumpi ir naudojami vienu metu. Po paskutinės “gulėti” komandos, vedlys grįžta pas šunį į pratimo pradžios tašką ir duoda komandą šuniui “sėdėti”/“greta”.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns greitį vykdant komandas, pozicijų tikslumą, kaip tvirtai laikomos pozicijos ir kiek šuo pajuda keisdamas pozicijas. Norint pelnyti balus, šuo keisdamas pozicijas neturėtų pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį nuo pratimo pradžios taško. Kiekvienas šuns pajudėjimas, keičiant pozicijas nuo pratimo pradžios taško, laikomas klaida ir skaičiuojamas atskirai, atimami balai sumuojasi. Jei šuo nevykdo vienos iš keturių pozicijų, arba užima neteisingą poziciją, maksimalus pelnytų balų skaičius negali būti didesnis kaip 7. Jei keičiant poziciją, vedlys turi komandą kartoti tris kartus, taip pat maksimaliai galima skirti ne daugiau nei 7 balų. Jei šuo neįvykdė dviejų ar daugiau komandų, pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų).

Jei šuo atsisėda vedliui dar negrįžus iki šuns, atimami 2 balai. Pernelyg perdėtas tonas naudojant komandą arba ilgai laikomas rankos gestas mažina balus.

Trečia komanda, keičiant poziciją, gali būti duodama, tačiau ši pozicija laikoma nesėkminga. Pirmą kartą vedliui davus antrą komandą norint pakeisti vieną poziciją laikoma klaida - atimami 2 balai. Jei toliau keičiant pozicijas naudojamos dvi komandos, atimama po 1 balą.

PRATIMAS 1.9

Kvietimas per barjerą

[Kof . 3]

Komandos:

“Likti”, “Ateiti arba šokti”, (“Greta”)

Atlikimas:

Vedlys su šunimi kviečiami priešais barjerą, pasirinktinai nuo 2 iki 4 metrų atstumu (vedlio pasirinkimas), šuo sėdi pozicijoje “greta”. Stiuardui paskelbus, kad pratimas prasideda ir davus nurodymą vedliui, šuo paliekamas ir vedlys atsistoja kitapus barjero 2-4 metrų atstumu (vedlio pasirinkimas). Stiuardui davus nurodymą, vedlys kviešia šunį per barjerą. Šuo turėtų peršokti barjerą ir užimti “greta” poziciją. Stiuardas paskelbia, kad pratimas baigtas. Barjero aukštis turėtų būti apytiksliai toks pats, kaip ir šuns aukštis iki keteros. Negalint barjero sureguliuoti tiksliai pagal šuns keterą, aukštis apvalinamas į žemesnę pusę, ne aukštesnę. Maksimalus aukštis (nepaisant jei šuo ir aukštesnis) yra 50 cm.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns norą atlikti komandas, tempą, greitį. Jei šuo liečia barjerą, vertinti galima ne aukščiau 8 balų. Jei šuo šokdamas atsispiria nuo barjero, numuša barjerą arba atsisako šokti, pratimas laikomas nepasisekusių (0 balų).

PRATIMAS 1.10

Siuntimas aplink kūgį ir sugrįžimas

[Kof. 3]

Komandos:

“Aplink”, (“Dešinė/Kairė” ir/arba rankos gestas), (“Greta”)

Atlikimas:

Vedlys su šunimi stovi “greta” pozicijoje ties nurodytu pratimo pradžios tašku, atsukę į kūgį, apytiksliai 10 m. atstumu (kūgio aukštis 15-40 cm.). Vedlys nuo pradžios taško siunčia šunį apibėgti kūgį. Šuo turėtų apibėgti kūgį ir grįžti pas vedlį, užimdamas “greta” poziciją.

Gairės:

Šuo komandą turėtų vykdyti noriai, palaikyti greitą tempą, bėgti tiesia linija (trumpiausiu keliu nuo vedlio iki kūgio ir atgal). Apibėgant kūgį, šuns atstumas nuo kūgio ir šuns greitis turėtų būti vertinami atsižvelgiant į veislę. Bėgti aplink kūgį šuo gali pagal ir prieš laikrodžio rodyklę. Jei apibėgus kūgį duodama kvietimo komanda, pratimas vertinamas ne daugiau kaip 8 balais. Jei šuo bėgdamas pasiekia kūgį, bet grįžta jo neapibėgęs, skiriami maksimaliai 5 balai. Pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų), jei šuo nenubėga iki kūgio, jei reikalinga trečia komanda siuntimui aplink kūgį arba jei duodama antra kvietimo komanda apibėgus kūgį. Jei šuo turi būti nukreipiamas ir/arba pataisomas per atstumą, galima rankos gesto ir žodinės komandos kombinacija. Jei pratimo pradžios taške vedlys liečia šunį arba

rodo jam bėgimo kryptį rankos gestais ir papildomomis komandomis, pratimas laikomas nepavykusi (0 balų).

PRATIMAS 1.11

Bendras įspūdis

[Kof. 2]

Gairės:

Vertinant bendrą įspūdį, itin svarbu šuns noras vykdyti komandas, palaikomas tempas. Taip pat reikia atsižvelgti į pratimų atlikimo tikslumą ir šuns bei vedlio natūralią kūno laikyseną, bei judesius. Norint gauti aukštą įvertinimą, šuo ir vedlys turi dirbti kaip komanda, demonstruoti norą vykdant komandas, elgtis sportiškai ir gerbti stiuardą, teisėją. Šuns bei vedlio veikla tarp pratimų yra taip pat stebima ir vertinama.

Jei tarp pratimų arba pratimo metu šuo nėra kontroliuojamas ir palieka vedlį, tačiau nepasišalina iš ringo ir grįžta pas vedlį (ne daugiau kaip 2 komandos iš vedlio), bendras įspūdis negali būti vertinamas aukščiau 7 balų.

Jei šuo palieka ringą, bet tučtuojau grįžta pas vedlį (ne daugiau kaip 2 komandos), vertinimas negali būti aukštesnis kaip 5 balai.

Jei šuo palikęs ringą negrįžta pas vedlį, arba palieka vedlį antrą kartą, dalyviai diskvalifikuojami.

Jei šuo demonstruoja nenorą atlikti komandas ir atsisako dirbti su vedliu, už bendrą įspūdį taškai negali būti skiriami (0 balų).

Klasė 2

PRATIMAS 2.1

Gulėjimas grupėje 2 minutes

[Kof. 2]

Šunys vedlių nemato

Komandos:

“Gulėti”, “Likti”, “Sėsti”

Atlikimas:

Pratimas prasideda, kai visi grupėje esantys vedliai su šunimis užima vietas “greta” pozicijoje, apytiksliai 3 metrų atstumu nuo kitų dalyvių ir stiuardas praneša “pratimas prasideda”. Pratimas baigiasi, kai visi vedliai grįžta pas savo šunis ir šunys užima “greta” poziciją, o stiuardas praneša “pratimas baigtas”.

Šuns paguldymas iš “greta” pozicijos vykdomas paeiliui, vienam po kito dalyviui gavus nurodymą iš stiuardo. Šunys guldomi paeiliui nuo kairės į dešinę, o pratimo pabaigoje sodinami nuo dešinės į kairę, kad pirmas paguldytas šuo, būtų paskutinis kuris pabaigoje atsisėda. Stiuardas nurodo, kada duoti šunims komandas. Vedliai išvedami ir laukia 2 minutes vietoje, kur šunys jų nematyti. Laikas pradedamas skaičiuoti tada, kai visi vedliai pasislėpė šunims nematomoje vietoje. Šunys paguldyti laukia 2 minutes ir tuo metu gali būti sukuriamas dirgiklis, pavyzdžiui, svetimas žmogus vaikšto tarp šunų. Praėjus 2 minutėm, vedliai, gavus nurodymą, įeina į ringą ir išsirikiuoja vienoje linijoje. Tuomet vedliai gavus stiuardo nurodymą eina link savo šuns, prėję pro jį sustoja ir apsisuka apytiksliai 3 metrų atstumu už šuns. Praeiti pro šunį reikėtų apytiksliai 0,5m atstumu nuo šuns. Tuomet vedliai gavus nurodymą užima poziciją šalia savo šuns ir duoda komandą šuniui sėstis į poziciją “greta”. Komanda sėstis duodama paeiliui kaip minėta anksčiau.

Rekomenduotina priminti, kad vedliai komandas šuniui turėtų duoti ne per garsiai, gerbiant šalia esančius dalyvius, kadangi tai gali turėti įtakos vedliams ar jų šunims. Grupėje turėtų būti ne mažiau kaip 3 ir ne daugiau kaip 6 dalyviai.

Gairės:

Jei šuo neatsigula komandą pakartojus antrą kartą, atsistoja arba atsisėda kol vedlys yra išėjęs ir pasislėpęs, šliaužia ir pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį, arba atsigula ant nugaros, pratimas laikomas nepavykusi (0 balų). Jei šuo atsistoja ar atsisėda praėjus 2 minutėm ir jedliam jau išsirikiavus linijoje, skiriami ne daugiau kaip 5 balai. Jei šuo, praėjus laikui ir vedliams išsirikiavus linijoje, ne tik atsistoja ar atsisėda, bet ir pradeda eiti, palikdamas pratimo pradžios tašką, pratimas laikomas nepavykusi (0 balų).

Betkoks šuns pajudėjimas pratimo metu, laikomas klaida. Jei šuo suloją 1-2

kartus yra atimami 1-2 balai; jei šuo loja didžiąją dalį laiko pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Neramus elgesys, toks kaip mindžiukavimas letenomis perkelinėjant svorį nuo vienos ant kitos, laikomas klaidomis ir mažina balus. Šunims leidžiama judinti galvą, žvalgytis ar parodyti susidomėjimą, jei ringe ar už jo ribų yra dirgiklių, tačiau tai neturėtų sudaryti įspūdžio, kad šuo jaudinasi, nerimauja. Jei šuo pratimo metu atsistoja ir eina link kito šuns, atsiradus prielaidai, kad pratimas bus sutrikdytas ar tarp šunų kils konfliktas, pratimas stabdomas ir visi dalyviai atliks jį iš naujo, išskyrus taisykles pažeidusį dalyvį.

Jei šuo sureaguoja (atsisėda, atsistoja, atsigula) į kito dalyvio komandą, skiriami gali būti ne daugiau kaip 8 balai. Jei šuo sureagavo per anksti į svetimio dalyvio komandą, jis turėtų likti toje pozicijoje, kitu atveju pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo iš gulėjimo be vedlio komandos atsisėda ir tuojau pat pats atsigula, pratimą galima vertinti ne daugiau kaip 5 balais. Jei šuo gulasi arba sėdasi ne tiesiai, o ant šono (visa svorį perdėjes ant vieno šono), pratimas vertinamas ne daugiau kaip 7 balais.

PRATIMAS 2.2

Ėjimas greta

[Kof . 3]

Komandos:

“Greta”

Atlikimas:

Pratimas atliekamas skirtingais tempais: normaliu/vidutiniu, greitai, lėtu, atliekant posūkius, apsisukimus, sustojimus. Taip pat atliekamas ir ėjimas trumpu atstumu pirmyn, bei atbulomis (2-3 žingsniai). Į pratimą įeina ir ėjimas atbulomis tiesia linija 5-8 žingsniai /2-3 metrai.

Daugiau detalių žiūrėti: *Bendras pratimų atlikimo ir įvertinimo gairės.*

Visi šunys toje pačioje klasėje turėtų atlikti pratimą pagal vienodą schemą.

Gairės:

Jei šuo eina atsiskyres nuo vedlio, arba seka iš paskos daugiau nei pusės metro atstumu didžiąją dalį pratimo, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo eina per lėtai, atsilieka, maksimalus vertinimas gali būti tik 6-7 balai. Mažai kontakto tarp šuns ir vedlio, bei komandos kartojimas, laikomi klaidomis. Dėl netobulos (nelygiagrečios) pozicijos tarp šuns ir vedlio, turėtų būti atimami 2 balai. Sulėtejimas, sustojimas prieš darant posūkius, posūkio metu, padarius posūkį, mažina balus. Balai turėtų būti mažinami, jei šuo eina pernelyg arti vedlio, per daug lenkiasi link vedlio, jį liešia, vizualiai trukdo natūraliai vedlio eisenai. Ėjimo atbulomis metu, truputį atsargesnė vedlio eiseną leidžiama, nežymios klaidos einant atbulomis mažina balus ne daugiau 2 balais.

PRATRIMAS 2.3 judėjimo

Sustojimas ir/arba atsisėdimas ir/arba atsigulimas iš **[Kof. 3]**

Komandos:

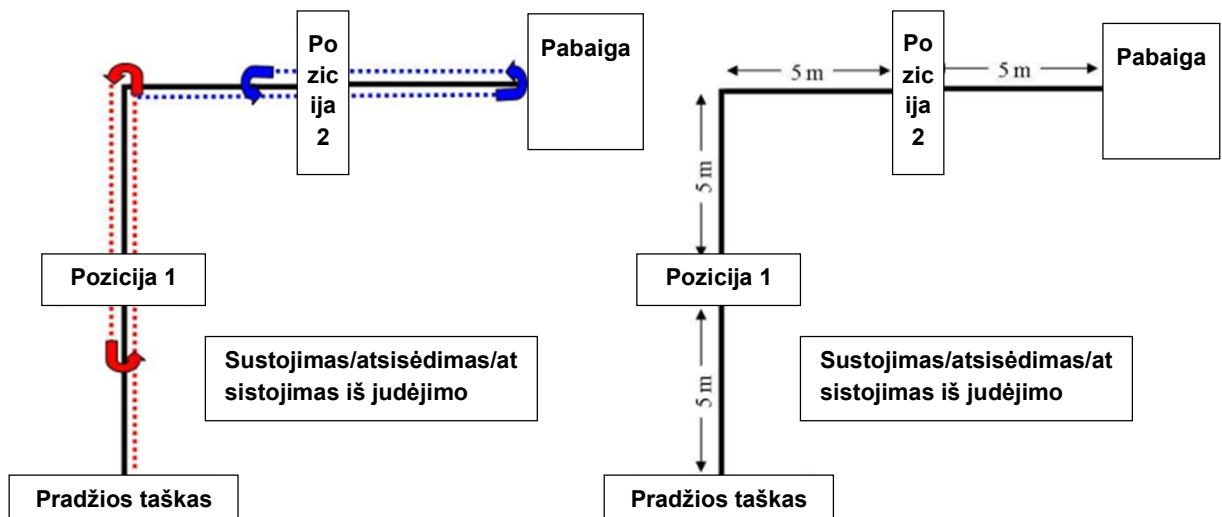
“Greta” (3 kartus), “Stovėti”, “Sėdėti”, “Gulėti”

Atlikimas:

Pratimas atliekamas pagal išdeliotas lenteles, nurodančias pratimo metu užimamas pozicijas iš judėjimo. Šuo užima dvi iš trijų galimų pozicijų stovėti/sėdėti/gulėti. Teisėjas prieš varžybas nusprendžia kokios dvi pozicijos ir kokių eiliškumu bus pratime.

Iš judėjimo “greta” vedlys duoda komandas (stovėti/sėdėti/gulėti) šuniui pagal stiuardo nurodymą. Ėjimo tempas turėtų būti vidutinis/normalus. Pratimo eigoje turėtų būti posūkis į kairę, arba posūkis į dešinę (visiems klasės dalyviams posūkis turėtų būti ta pačia kryptimi). Posūkio taškas (kairėn arba dešinėn 90°) turėtų būti pažymėtas mažu kūgiu ar kitu matomu markeriu.

Stiuardas nurodo vedliui kada pradėti, kada duoti komandą šuniui sustoti/atsisėsti/atsigulti, kada apsisukti ir kada sustoti pratimo pabaigoje. Pozicijas reikės atlikti apytiksliai 10 metrų atkarpos viduryje (5 m). Vedlys nueina tiesia atkarpą 5 metrus, apsisuka pagal stiuardo nurodymą, eina link šuns, praeina šunį iš kairės 0,5 m. atstumu nuo šuns ir pagal stiuardo nurodymą praėjęs apie 2 metrus grįžta pas šunį. Grįžus iki šuns vedlys nesustodamas duoda šuniui komandą eiti “greta” ir kartu su šunimi pajuda link posūkį nurodančio kūgio/markerio (90° kairėn arba dešinėn). Pasukus pratimas tesiamas ta pačia išvardinta tvarka. Pratimas baigiamas, kai stiuardas duoda nurodymą sustoti ir paskelbia “pratimas baigtas”.



Sustojimas, atsisėdimas, atsigulimas turėtų būti tiesus, lygiagretus ėjimo trajektorijai. Atstumas tarp šuns ir posūkio taško (tai nurodančios kūgio ar kito markerio) turėtų būti apytiksliai 0,5 m. atsižvelgiant į šuns dydį. 90° posūkiu turėtų būti atliekami tiksliai, nenukertant kampo. Vedlys su šunimi turi apeiti markerį ar kūgį iš dešinės.

Gairės:

Norint gauti balus, bent viena iš dviejų pozicijų turi būti atlikta teisingai. Jei šuo neatlieka vienos pozicijos, arba ją atlieka neteisingai (pvz.: vietoj atsisėdimo atsigula), skiriama ne daugiau 7 balų. Pozicija laikoma neatlikta, jei šuo užima neteisingą poziciją, po komandos pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį prieš atliekant poziciją, vedlys duodamas komandą naudoja aiškų rankos signalą.

Jei šuo visai nesureaguoja į duotą komandą, neužima jokios pozicijos ir nesustoja, pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų). Vedlys gali duoti antrą komandą, jei šuo nesureagavo į pirmąją, jei šuo sureagavo ir atliko komandą iki vedliui pasiekus pasiekus apsisukimo tašką, pratimą galima tęsti, bet vertinimas negali būti aukštesnis nei 6 balai.

Vertinant pratimą, dėmesys turi būti atkreiptas ir į komandos "greta" kokybišką atlikimą.

Judėjimas užėmus poziciją, lėtas sustojimas/atsisėdimas/atsigulimas, ėjimas ne tiesia linija, bloga "greta" pozicija, besikeičiantis ėjimo tempas, "užapvalinti posūkiu", atsisukimas pasižiūrėti ar šuo užėmė poziciją- visi išvardinti veiksmai laikomi klaidomis ir gali mažinti balus nuo 1 iki 4. Jei vedlys apeina šunį ne iš tos pusės, atimamas vienas balas.

Papildomos komandos nėra leidžiamos užimant poziciją (pvz.: "lauk", "būk" ir pan). Rankos signalai ir kūno kalba, duodant pozicijos komandą, laikomi grubiomis klaidomis ir stipriai mažina balus. Atsižvelgiant į gesto stiprumą ir naudojimo trukmę, atimama nuo 3 iki 5 balų, arba atimama pozicija.

PRATIMAS 2.4

Kvietimas ir sustabdymas

[Kof. 4]

Komandos:

"Gulėti", ("Laukti") "Ateiti" "Stoti" ARBA gestas ranka, "Ateiti" ("Greta"), (Gestas ranka: gali būti naudojamos viena arba dvi rankos). Vedlys turi informuoti teisėją ar stabdys šunį gestu, ar verbaline komanda.

Atlikimas:

Šuo, davus komandą, paguldomas ir paliekamas maždaug už 25-30 metrų, vedlys nuėjęs nurodytą atstumą atsisuka tiesia trajektorija veidu į šunį. Gavus nurodymą iš stiuardo, vedlys kviečia šunį. Vedlys duoda komandą šuniui sustoti, kai šis pakviestas nubėga apytiksliai pusę atstumo. Apytiksliai 3

sekundės po sustojimo, gavus stiuardo nurodymą, vedlys kviečia šunį dar kartą, šį kartą šuo turi atbėgti į "greta" poziciją. Stiuardas vedliui pasako tik kada reikia šunį kvieisti, stabdymo komanda duodama paties vedlio nuožiūra. Vedlys turi šunį stabdyti apytiksliai ties puse nubėgtos distancijos (vidurio tašką paprastai indikuoja padėtas markeris (kūgis, lentelė su pavaizduota pozicija ar pan.) Kvietimo metu leistina naudoti šunsi vardą ir komandą, tačiau tai neturėtų skambėti kaip dvi atskiros komandos.

Gairės:

Svarbu tai, kad šuo į abi kvietimo komandas reaguotų noriai ir bėgtų vienodu tempu (bent jau greita risčia). Lėtas šuns tempas laikomas klaida. Vertinant greitį, svarbu atsižvelgti į šuns veislę. Šuo turėtų pradėti stabdyti iškart po vedlio komandos. Vertinant šį pratimą, atsižvelgiama ir į šuns greitį. Greitai bėgantiems šunims mažas pavėlavimas stabdant gali būti toleruojamas, tačiau lėtai bėgantiems ar risčia bėgantiems šunims - tai vertinama kaip klaida. Norint gauti geriausią įvertinimą už sustojimą, stabdant šuo negali pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį. Norint pelnyti bent minimalų įvertinimą už sustojimą, šuo stabdant negali pajudėti daugiau nei trys šuns kūno ilgiai. Jei atliekant pratimą, sumoje buvo panaudotos daugiau nei dvi kvietimo komandos, aukščiausias įvertinimas negali būti daugiau nei 7 balai. Jei atlikus sustojimą, kviečiant šunį panaudotos daugiau nei dvi kvietimo komandos, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Taip pat jei per visą pratimą, abiem pakvietimams reikia kartoti abi komandas du ar daugiau kartų, pratimas laikomas nepavykusiu. Jei šuo sustojant pajuda daugiau nei per tris savo kūno ilgius, maksimalus vertinimas- ne daugiau 7 balų. Jei davus komandą sustoti, šuo net nebando vykdyti komandos, pratimas laikomas nepavykusiu. Jei šuo sustodamas užima neteisingą poziciją, skiriama ne daugiau 7 balų. Jei šuo atsisėda ar atsistoja pradžios taške nesulaukęs pirmos kvietimo komandos, skiriama ne daugiau 8 balų. Jei šuo pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį iš pradžios taško nesulaukęs pirmos kvietimo komandos, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

PRATIMAS 2.5

Siuntimas į kvadratą, guldymas ir kvietimas

[Kof. 4]

Komandos:

"Pirmyn", ("Kairėn/dešinėn" ir/arba gestas ranka), ("Stoti"), "Gulti", "Greta".

Atlikimas:

Prieš pradėdant pratimą, vedlys turi informuoti stiuardą ir teisėją, ar šuo bus iškart guldomas kvadratu, ar iš pradžių bus stabdomas ir po to guldomas.

Gavus leidimą iš stiuardo, vedlys siunčia šunį į 3m x 3m kvadratą, esantį už maždaug 23 metrų. Šuo turėtų bėgti tiesia trajektorija ir įbėgti į kvadratą per pirmąją priekinę liniją.

Šuniui įbėgus į kvadratą, vedlys stabdo šunį ir po to jį paguldo, arba iškarto guldo. Jei šuo iš pradžių stabdomas, po komandos šuo turėtų stovėti tvirtai ir stabiliai iki kol duodama komanda atsigulti.

Gavus nurodymą iš stiuardo, vedlys eina priekinio dešiniojo kūgio link. Vedliui priartėjus apytiksliai 2m nuo kūgio, stiuardo nurodymu, vedlys pasuka kairėn ir nuėjus apytiksliai 3m, vėl gauna nurodymą pasukti kairėn, pradžios taško link. Nuėjus apytiksliai 10m po paskutinio posūkio, vedlys, gavęs nurodymą, nesustodamas kviečia šunį "greta" pozicijon ir su šunimi pasiekus pratimo pradžios tašką, stiuardo nurodymu sustoja.

Šiame pratime vedlys neturėtų naudoti daugiau kaip keturias komandas. Vedliui pasirinkus šunį iškarto guldyti, pratime turi būti naudojama ne daugiau kaip trys komandos. Jei pratimo metu reikia šunį nukreipti per atstumą, galima verbalinio ir neverbalinio gesto kombinacija.

Kvadrato dydis 3 X 3 m. Atstumas nuo kvadrato centro iki pratimo pradžios taško apytiksliai 23 metrai. Kūgiai kvadrato kraštinių kampuose apytiksliai 10 - 15 cm aukščio. Matomos kvadrato kraštinės (medžiaginė juosta, kreidos linija, lipni juosta) turėtų jungti kūgius iš išorinės pusės. Kvadratas neturėtų būti ne arčiau nei 3-5 metrai nuo ringo ribų. (Žiūrėti pratimo 2.5 paveiklą).



Pratimo 2.5 paveiklas

Gairės:

Šuo turėtų vykdyti komandas noriai, greitai, bėgti tiesia linija. Norint gauti 10 balų, vedlys neturėtų naudoti daugiau kaip keturias komandas. Vedliui pasirinkus šunį iškarto guldyti, pratime turi būti naudojama ne daugiau kaip trys komandos.

Jei vedlys, pratimo metu valdydamas šunį pajuda (žengia žingsnį/žingsnius bet kuria kryptimi), pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų). Jei pratimo metu naudojama kūno kalba, maksimalus balų skaičius negali būti didesnis kaip 8. Jei šuo juda itin lėtai, maksimalus skiriamų balų skaičius negali būti didesnis nei 7. Šuns savarankiškas sustojimas ar atsigulimas kvadrato, vedliui

nedavus komandos, taip pat laikoma klaidomis ir mažina balus.

Norint pelnyti taškus, visas šuns kūnas privalo būti kvadrato viduje (išskyrus uodegą). Jei šuo atsigula ar atsisėda už kvadrato ribų, jo nebegalima nukreipti iš naujo ir pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Taip pat pratimas laikomas nepavykusiu, jei šuo išeina iš kvadrato nesulaukęs kvietimo "greta".

Pratimas laikomas nepavykusiu, jei šuo atsistoja ar atsisėda vedliui dar nepadarius antrojo posūkio. Jei vedlys jau atliko antrąjį posūkį, o šuo atsistojo ar atsisėdo, dar nepakviestas, ne daugiau 5 balų gali būti skiriami. Jei šuo paguldytas kvadrato viduje nepakeisdamas gulimos pozicijos (šliaužia, ropoja), skiriama ne daugiau 7 balų. Jei šuo nepakeitęs gulimos pozicijos juda ir kerta kvadrato liniją, pratimas vistiek laikomas nepavykusiu. Jei šuo atlikdamas pratimą juda labai lėtai, galima skirti ne daugiau kaip 6 balus.

Jei vedliui tenka skirti antrą kvietimo, stabdymo ar guldymo komandą, už kiekvieną antrą kartą panaudotą komandą atimama po 2 balus. Pratimas laikomas nepavykusiu, jei nors viena iš minėtų komandų panaudojama daugiau nei du kartus. Rankos gestai leidžiami tik tokiu atveju, jeigu šuo pataisant turi būti nukreipiamas per atstumą. Per atstumą naudojami rankos gestai mažina įvertinimą 2 balais.

Jei šuo kvadrato viduje užima neteisingą poziciją, atimami 3 balai. Jei Sustojimo kvadrato pozicija netvirta, nestabili, atimami 2 balai. Už šuns pataisymą ir nukreipimą balai mažinami atsižvelgiant į gesto rodymo trukmę, gesto stiprumą (išraišką) ir balai gali būti atimami ne vienodai (1-2 balai).

Vedliui yra draužiama iki pratimo pradžios šuniui nurodyti bėgimo kryptį ar kvadrato lokaciją ringe. Pamačius šiuos veiksmus, pratimas iškart laikomas nepavykusiu (0 balų).

PRATIMAS 2.6

Kryptingas aporto atnešimas

[Kof. 3]

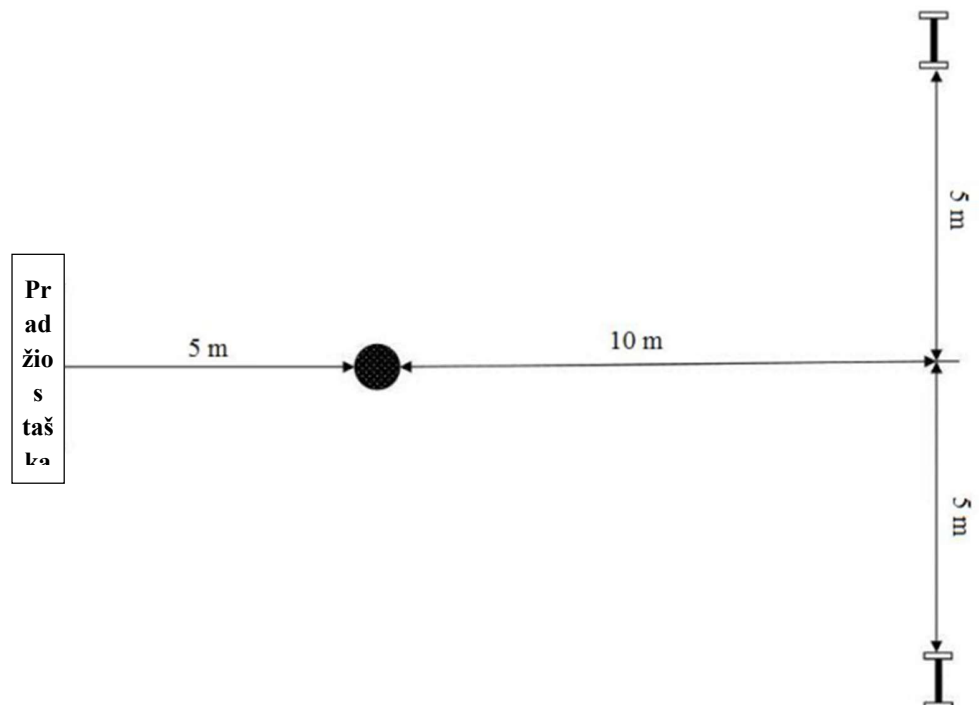
Komandos:

"Greta", "Stoti", "Kairė/dešinė" ir/ar rankos gestas, "Atnešti", "Duoti" ("Greta")

Atlikimas:

Vedlys su šunimi atsistoja pratimo pradžios taške, apytiksliai už 5m nuo markerio esančio priešais. Už markerio apytiksliai 10m atstumu yra taškas, nuo kurio po 5m į kairę ir į dešinę bus dedami mediniai svarmenys (aportai), taigi tarp pradžios taško ir taško, nuo kurio bus dedami aportai, yra apie 15m atstumas. Stiuardas minėtose vietose paeiliui padeda du medinius svarmenis (aportus). Kairysis ir dešinysis aportai turi būti gerai matomi. Vedlys duos komandą šuniui paimti tą aportą, kurį prieš pasirodymą ištraukė burtų keliu. Stiuardas dėdamas aportus, pirmąjį padės tą aportą, kurį dalyvis ištraukė.

Vedlys, gavęs nurodymą iš stiuordo, su šunimi ("greta") eina link markerio, esančio už maždaug 5m., praeina markerį apytiksliai 1-2m, gavęs nurodymą apsisuka ir pats nesustodamas, stabdo šunį iš pozicijos "greta" (be stiuordo nurodymo). Palikus šunį stovėti prie markerio, vedlys toliau eina iki pradžios taško ir sustojęs atsisuka veidu į šunį. Paliekant šunį ir duodant komandą, vedlys neturėtų sustoti. Vedliui grįžus į pradžios tašką ir atsisukus į šunį, po apytiksliai 3 sekundžių, stiuordo nurodymu, vedlys siunčia šunį atnešti aportą, kuris buvo ištrauktas burtų keliu (kairys arba dešinys). Nukreipiamasis gestas (kairėn/dešinėn) ir komanda atnešimui turėtų būti duodama vienu metu ir naudojama kaip viena komanda. Pavėluotai duota komanda atnešti, gali būti vertinama kaip antra komanda.



Gairės:

Atkreipiamas dėmesys į šuns norą vykdyti komandas, palaikomą tempą, bėgimo trajektoriją (bėgimas tiesiai, greičiausiu keliu iki aporto ir atgal iki vedlio). Iš anksto pradžios taške nurodyti šuniui bėgimo kryptį draužiama, liesti šunį pratimo metu taip pat draužiama, pamačius šiuos veiksmus, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Norint gauti balus šiame pratime, šuo turėtų išlikti sustabdytas prie markerio iki kol vedlys duos kitą komandą. Jei sustabdytas pozicijoje šuo atsigula, atsisėda ar ima judėti, galima skirti ne daugiau kaip 8 balus. Jei šuo nuo sustojimo taško pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį, nesulaukęs komandos iš vedlio, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Jei po komandos šuo bėga neteisinga kryptimi, yra vedlio sustabdomas ir nukreipiamas teisinga kryptimi (2 komandos), atneša teisingą aportą, atimami 3 balai. Jei šuo bėgdamas neteisinga kryptimi yra pataisomas jo nestabdant (1 komanda), atimami 2 balai. Jei pakeliamas neteisingas aportas, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Dėl aporto numetimo ir kramtymo/kandžiojimo, žiūrėti bendras gaires vertinant pratimus.

PRATIMAS 2.7

Kvapo diskriminacija ir atnešimas

[Kof. 4]

Komandos:

“Ieškoti”, “Duoti”, (“Greta”)

Atlikimas:

Vedlys su šunimi atsistoja pratimo pradžios taške “greta” pozicijoje ir stiuardui pranešus, kad pratimas pradedamas, vedliui duodamas medinis pagaliukas (10cm x 2cm x 2cm). Pagaliukas iš anksto pažymimas atpažinimui. Vedlys rankose pagaliuką gali laikyti apytiksliai 10 sekundžių. Šioje pratimo stadijoje šuo negali paliesti ar pauostyti pagaliuko. Stiuoardas nurodo vedliui pagaliuką atiduoti ir nususukti. Vedlys pats nusprendžia ar šuo matys, kaip pagaliukai deliojami, ar ne. “Greta” ir “laukti” komandos leidžiamos. Stiuoardas nueina padėti vedlio liesto pagaliuko už 10 metrų, pats jo tiesiogiai neliesdamas rankomis. Taip pat prie vedlio paliesto pagaliuko, padedami ir identiški 5 pagaliukai, kurių vedlys nelietė (kiti pagaliukai padedami stiuardo rankomis, tiesiogiai juos liečiant). Visi pagaliukai gali būti išdėlioti apskritimu arba horizontalia linija, atstumas tarp kiekvieno pagaliuko apytiksliai 25cm. Pagaliukai visiems dalyviams turi būti išdėlioti vienoda figūra, tačiau vedlių liesti pagaliukai gali būti skirtingose figūros vietose. Jei išdėliota linija, vedlio liestas pagaliukas negali būti kraštinis.

Atlikus minėtus veiksmus, vedliui nurodoma apsisukti ir duoti šuniui komandą atnešti jo liestą pagaliuką. Šuo turėtų rasti vedlio liestą objektą, atnešti jį ir atiduoti vedliui taip, kaip nurodyta bendrose gairėse.

Šuniui leinama ieškoti apie 30 sekundžių, jei ieškojimas nenutrūkstantis ir koncentruotas. Kiekvienam dalyviui turėtų būti naudojami šeši nauji pagaliukai.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns norą atlikti komandas ir pratimo metu demonstruojamą tempą. Jei šuo pakelia neteisingą pagaliuką, tačiau jį palieka ir atneša teisingą, maksimalus balų skaičius gali būti ne daugiau 7. Pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų), jei duodamos papildomos komandos šuniui jau ieškančiam vedlio paliesto objekto. Taip pat pratimas laikomas nepavykusiu, jei šuo du ar daugiau kartų pakelia neteisingą pagaliuką. Jei šuo

uosto ar nosimi paliečia ne vedlio pagaliukus, tačiau jų nepakelia ir nestumdo, klaida nefiksuoja.

Dėl medinio objekto numetimo ir kramtymo/kandžiojimo, žiūrėti bendras gaires vertinant pratimus.

PRATIMAS 2.8

Valdymas per atstumą

[Kof. 4]

Komandos:

“Gulėt” “Stovėt”, “Sėdėt”, “Stovėt”, “Gulėt” ir /arba rankos gestai.

Atlikimas:

Šuo turi pakeisti pozicijas 6 kartus (sėdėti/stovėti/gulėti) pagal vedlio komandas ir išlikti nepajudėjęs nuo pradžios taško. Norint nustatyti ribas, reiktų įsivaizduoti už šuns nugaros nubrėžtą tiesią liniją, jungiančią du taškus. Vedlys duoda komandą šuniui atsigulti pratimo pradžios taške. Vedlys palieka šunį, eina iki nurodyto taško, apytiksliai 10 metrų ir atsisuka veidu į šunį. Pozicijų eiliškumas visada turi būti *stovėti – sėdėti – gulėti* arba *sėdėti – stovėti – gulėti*. Paskutinė pozicija keičiant pozicijas visada turi būti gulėjimas. Visiems klasės dalyviams eiliškumas turi būti vienodas.

Stiuoardas nurodo vedliui pozicijas, rodydamas lenteles su užrašu, paveikslėliu, arba elektronės lentos pagalba ekrane. Stiuardas turi stovėti apytiksliai 3-5 m nuo šuns tokiu kampu, kad nematytų šuns kol duoda nurodymus pozicijų keitimui. Stiuardas turi duoti nurodymą keisti poziciją maždaug 3 sekundžių intervalais.

Vedliui leidžiama naudoti verbalinę komandą ir rankos gestą duodant komandas per atstumą, bet komandos ir gestas turi būti trumpi ir naudojami vienu metu. Po paskutinės “gulėti” komandos, vedlys grįžta pas šunį į pratimo pradžios tašką ir duoda komandą šuniui “sėdėti”/“greta”.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns greitį vykdant komandas, pozicijų tikslumą, kaip tvirtai laikomos pozicijos ir kiek šuo pajuda keisdamas pozicijas. Norint pelnyti balus, šuo keisdamas pozicijas neturėtų pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį nuo pratimo pradžios taško. Kiekvienas šuns pajudėjimas, keičiant pozicijas nuo pratimo pradžios taško, laikomas klaida ir skaičiuojamas atskirai, atimami balai sumuojasi. Jei šuo nevykdo vienos iš šešių pozicijų, arba užima neteisingą poziciją, maksimalus pelnytų balų skaičius negali būti didesnis kaip 7. Jei šuo neįvykdo dviejų pozicijų, skiriama ne daugiau 5 balų. Jei šuo keisdamas pozicijas pajuda apytiksliai per savo kūno ilgį, ne daugiau 5 taškų gali būti skiriami. Norint pelnyti balus, šuo turi teisingai užimti bent 4 pozicijas iš 6.

Jei šuo atlikęs visas pozicijas, negižus vedliui, arba dar nedavus komandos, atsisėda, gali būti skiriama ne daugiau 8 balų. Pernelyg perdėtas tonas naudojant komandą arba ilgai laikomas rankos gestas mažina balus (žiūrėti bendras taisykles). Jei keičiant poziciją reikia antros komandos, skiriami gali būti ne daugiau kaip 8 balai. Jei šuo neužima pozicijos ir iš antros komandos, pozicija laikoma neatlikta. Pirmą kartą vedliui davus antrą komandą norint pakeisti vieną poziciją, laikoma klaida- atimami 2 balai. Jei toliau keičiant pozicijas naudojamos dvi komandos, atimama po 1 balą. Pelnyti balus įmanoma net tada, jei 3 – 4 pozicijos buvo atliktos, davus antrą komandą, tačiau pozicijos buvo atliktos greitai, techniškai teisingai ir nepaisant to pratimas atliekamas puikiai.

PRATIMAS 2.9

Šuolis per barjerą ir metalinio aporto atnešimas

[Kof. 3]

Komandos:

“Šokti”, “Atnešti” ir “Atiduoti” (“Greta”)

Atlikimas:

Vedlys su šuniu (“greta” pozicijoje) atsistoja apytiksliai 2 - 4m atstumu nuo barjero (vedlio nuožiūra). Stiuardas paduoda vedliui metalinį svarmenį (aportą). Vedlys meta metalinį aportą už barjero. Vedlys duoda šuniui komandą peršokti barjerą, paimti aportą ir peršokus barjerą grįžti. Komanda “atnešti”, neturėtų būti atiduota vėliau, nei šuo pradėjo šuolį.

Gairės:

Pratimas prasideda “greta” pozicijoje ir baigiasi “greta” pozicijoje, šuniui atidavus aportą ir stiuardui paskelbus, jog pratimas baigtas. Jei šuniui reikia truputi laiko ieškant numesto objekto, bet paieška aktyvi ir šuo koncentruotai dirba, taškai neturėtų būti atimami. Jei šuo bent truputį liečia barjerą šokdamas, atimami 2 taškai. Jei šuo šokdamas atsispiria nuo barjero, numuša barjerą arba atsisako šokti, pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų). Jei vedlys kartoja komandas “atnešti” ar “šokti” antrą kartą, atimami 2 balai. Jei šuo bėga nešti aporto nedliui į metant arba išmetus, bet dar nepasakius komandos, pratimas laikomas nesėkmingu (0 balų).

Dėl aporto numetimo ir kramtymo/kandžiojimo, žiūrėti bendras gaires vertinant pratimus.

PRATIMAS 2.10

Bendras įspūdis

[Kof. 2]

Gairės:

Vertinant bendrą įspūdį, itin svarbu šuns noras vykdyti komandas, palaikomas tempas. Taip pat reikia atsižvelgti į pratimų atlikimo tikslumą ir šuns bei vedlio natūralią kūno laikyseną, bei judesius. Norint gauti aukštą įvertinimą, šuo ir vedlys turi dirbti kaip komanda, demonstruoti norą vykdant

komandas, elgtis sportiškai ir gerbti stiuardą, teisėją. Šuns bei vedlio veikla tarp pratimų yra taip pat stebima ir vertinama.

Jei šuo tampa nekontroliuojamas ir palieka vedlį pratimo metu arba tarp pratimų, bet lieka ringe ir sugrįžta po pirmo kvietimo, vertinimas negali būti didesnis nei 5 balai. Jei šuo negrįžta, arba palieka vedlį antrą kartą, dalyvis diskvalifikuojamas.

Jei šuo bet kuriuo metu nepabaigus viso pasirodymo palieka ringo ribas, dalyvis diskvalifikuojamas.

KLASĖ 3

PRATIMAS 3.1 **Sėdėjimas grupėje 2 min., vedliai nematomi šunims** **[Kof. 2]**

PRATIMAS 3.2 **Gulėjimas grupėje 1 min. ir kvietimas** **[Kof. 2]**

Komandos: “Sėdėti”, “Likti”, “Gulėti” ir/arba Rankos gestas, “Ateiti”

Atlikimas: Pirmasis ir antrasis pratimai sujungti.

Pratimai vertinami atskirai, bet balai už juos parodomi antrojo pratimo pabaigoje. Pratimas prasideda, kai visi grupės dalyviai išstatomi eilėje, apytiksliai 4-5m atstumis vienas nuo kito, šunys „greta“ ir stiuardas praneša, jog pratimas pradedamas. Pratimas baigiasi (pirmoji dalis), kai vedliai grįžta į ringą, užima vietas priešais savo šunis ne mažesniu kaip 10m atstumu ir stiuardas paskelbia, jog pratimas baigtas. Antroji dalis (Pratimas 3.2) prasideda iškart pasibaigus pirmajai daliai.

Šunys sėdi „greta“ pozicijoje, vienoje eilėje 4-5m atstumu nuo kitų grupės dalyvių. Gavus stiuardo nurodymą, vedliai palieka savo šunis ir išeina už ringo ribų pasislėpti šunims nematomoje vietoje dviems minutėms. Laikas imamas skaičiuoti, kai visi vedliai yra išėję ir nematomi šunų. Praėjus 2min. vedliai atvedami į ringą ir atsistoja nurodytose vietose. Tuomet pagal stiuardo nurodymą vedliai prieina link savo šunų 10m atstumu.

Pirmoji dalis baigta, prasideda antroji dalis.

Pradedant antrąją dalį, šunys turėtų būti sėdimoje pozicijoje. Vedliai, kurių šunys pakeitė poziciją pirmojoje dalyje ir dabar yra užėmę neteisingą poziciją, turi būti pataisomi pagal stiuardo nurodymą ir praranda 1 balą.

Vedliai, vienas po kito, iš kairės į dešinę, gauna nurodymą iš stiuardo guldyti savo šunis. Šunys turi išgulėti 1 minutę, po kurios yra vedlių kviečiami užimti pozicija „greta“ (pagal stiuardo nurodymą vienas po kito iš dešinės į kairę). Stiuardas duoda nurodymą kviesti sekantį šunį „greta“ tik po to, kai pastarasis šuo užėmė poziciją.

Rekomenduotina priminti, kad vedliai komandas šuniui turėtų duoti ne per garsiai, gerbiant šalia esančius dalyvius, kadangi tai gali turėti įtakos vedliams ar jų šunims ir sumažinti balus. Grupėje pratimą turėtų atlikti ne mažiau kaip 3 šunys, bet ne daugiau kaip 4 šunys, išskyrus atvejus, kai iš viso yra 5 dalyviai. Minėtu atveju, pratimą atlieka visi 5 šunys grupėje.

Gairės:

Jei šuo atsigula, arba atsistoja pirmojoje pratimo dalyje, pratimas (pirmoji dalis) laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo palieka pradžios tašką ir pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį, abi pratimo dalys (pirmoji ir antroji) laikomos nepavykusiomis (0 balų). Jei praėjus 2 minutėm ir vedliams jau išsirykiavus ringe šuo atsigula arba atsistoja, maksimalus balų kiekis negali būti didesnis nei 5 balai.

Šunys kurie atsigulė ar atsistojo pirmojoje dalyje, vedliams grįžus ir pasibaigus pirai daliai, gali būti pataisomi į teisingą poziciją paeiliui, pagal stiuardo nurodymą. Jei šunys pataisomi panaudojus vieną komandą, balai nuo antrosios dalies nebus atimami. Jei šuniui pataisyti reikalinga antra komanda, iš antrosios dalies pratimo vertinimo atimami 2 balai. Antroji dalis laikoma nepavykusia (0 balų), jei iš dviejų bandymų šuo neatsisėda.

Jei šuo pakeičia poziciją, paskelbus, kad antroji dalis prasidėjo, vedlys nebegali taisyti pozicijos. Jei šuo antroje dalyje atsigulė per anksti, iki stiuardui davus nurodymą ir vedliui davus komandą, įvertinimas negali būti aukštesnis nei 7 balai. Jeigu šuo pagal stiuardo nurodymą, davus komandą guldomas iš stovimos pozicijos (o ne iš sėdimos), antąją dalį galima vertinti ne daugiau 8 balų.

Jei šuo sureaguoja (atsigula) į kito dalyvio komandą, skiriami gali būti ne daugiau kaip 8 balai.

Antroji dalis laikoma nepavykusia, jei šuo neatsigula, jei pakeičia poziciją pradėjus skaičiuoti 1 minutės išgulėjimą, jei jei pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį, arba jeigu gulasi ant nugaros. Jei šuo gulasi pasviręs ant šono, ne daugiau kaip 7 balai gali būti skiriami.

Jei kvietimų metu, šuo sureaguoja į svetimo vedlio komandą ir atbėga pas savo vedlį, maksimalus balų skaičius už antrąją dalį negali būti didesnis nei 5

balai. Jei nė vienam vedliui nesakant komandos, šuo savarankiškai ateina pas vedlį, pratimo antroji dalis laikoma nepavykusia (0 balų). Jei kviečiant šunį reikalinga antra komanda, pratimo antroji dalis vertinama ne daugiau kaip 7 balais.

Jei šuo suloja 1-2 kartus, 1-2 balai yra atimami; jei šuo loja didžiąją dalį laiko, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Neramus elgesys, toks kaip mindžiukavimas letenomis, perkelinėjant svorį nuo vienos ant kitos, laikomas klaidomis ir mažina balus. Šunims leidžiama judinti galvą, žvalgytis ar parodyti susidomėjimą, jei ringe ar už jo ribų yra dirgiklių, tačiau tai neturėtų sudaryti įspūdžio, kad šuo jaudinasi, nerimauja. Jei šuo pratimo metu atsistoja ir eina link kito šuns, atsiradus prielaidai, kad pratimas bus sutrikdytas ar tarp šunų kils konfliktas, pratimas stabdomas ir visi dalyviai atliks jį iš naujo, išskyrus taisykles pažeidusį dalyvį.

Pratimai 3.1 ir 3.2 laikomi kaip vienas dėl to, kad jų eigoje vedlys neturi galimybės komunikuoti/paskatinti šuns tarp šių dviejų pratimų.

Rekomenduojama, kad erdvė, į kurią šunys atsukti veidu šio pratimo metu, būtų uždara, arba aptverta nepermatomai (jokių pašalinių, išskyrus darbuotojų personalą). Pasaulinio lygio varžybose, šios rekomendacijos laikymasis yra būtinas.

PRATIMAS 3.3

Ėjimas greta

[Kof. 3]

Komandos:

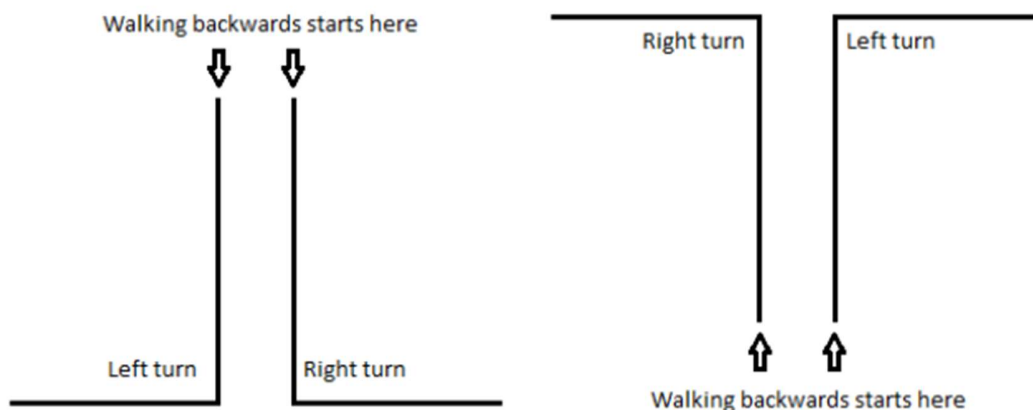
“Greta”

Atlikimas:

Pratimas atliekamas skirtingais tempais: normaliu/vidutiniu, greitu, lėtu, ėjimo metu atliekant posūkius, apsisukimus, sustojimus, bei posūkius ir apsisukimus sustojus vietoje. Taip pat šuo vertinamas ir veliui judant 2-3 žingsnius šonu (kairėn/dešinėn). Taip pat atliekamas ir ėjimas atbulomis 5 - 10 metrus (15-30 žingsnių). Stiuardas nurodo kada kokius veiksmus atlikti. Einant atbulomis, taip pat gali būti ir atliekamas posūkis. Stiuardas turėtų būti pasižymėjęs ėjimo atbulomis trajektorijas, visiems dalyviams atstumas būtų identiškas, bei kad užtikrintų saugų ir tolygų ėjimą dalyviams.

Daugiau detalių žiūrėti: *Bendras pratimų atlikimo ir įvertinimo gaires.*

Visi šunys toje pačioje klasėje turėtų atlikti pratimą pagal vienodą schemą.



Gairės:

Jei šuo eina atsiskyręs nuo vedlio, arba seka iš paskos daugiau nei pusės metro atstumu didžiąją dalį pratimo, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo eina per lėtai, atsilieka, maksimalus vertinimas gali būti tik 6-7 balai. Lack of contact and extra commands are mistakes. An imperfect direction (not parallel) of the heel position should result in loss of about 2 points. Slowing down and stopping before, during or after turns will reduce points. Points should be reduced if a dog walks very near to the handler so that it disturbs or hinders the handler, even more if the dog leans and touches the handler.

Ėjimo atbulomis metu, truputį atsargesnė vedlio eisena leidžiama, nežymios klaidos einant atbulomis mažina balus ne daugiau 2 balais.

PRATIMAS 3.4

Sustojimas, atsisėdimas ir atsigulimas iš judėjimo [Kof. 3]

Komandos:

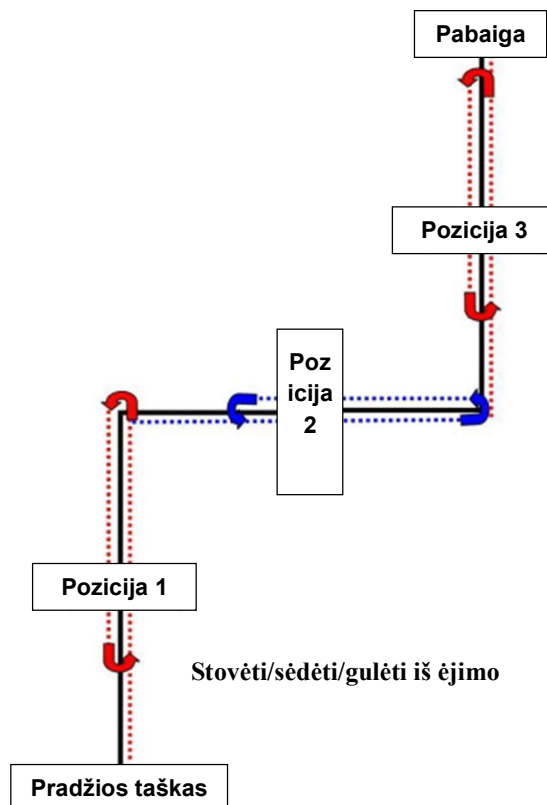
“Greta”, “Stovėti”, “Sėdėti”, “Gulėti”,

Atlikimas:

Pratimas atliekamas, pagal žemiau pateiktą paveikslėlį. Teisėjas prieš varžybas nusprendžia, koku eiliškumu bus atliekamos pozicijos. Pozicijoms atlikti, vedlys duoda šuniui komandas, pagal stiuardo nurodymus. Pratimo metu turėtų būti palaikomas vidutinis ėjimo tempas. Pratimo eigoje atliekami posūkiai į kairę ir į dešinę. Posūkio taškai (kairėn/ dešinėn 90° kampu) turi būti pažymėti mažais konusais arba kitais markeriais. Posūkių kairėn ir dešinėn, bei pozicijų eiliškumas gali varijuoti, bet turi būti vienodas visiems dalyviams.

Stiuardas nurodo vedliui kada pradėti, kada duoti komandą šuniui sustoti/atsisėsti/atsigulti, kada apsisukti ir kada sustoti pratimo pabaigoje. Pozicijas reikės atlikti apytiksliai 10 metrų atkarpos viduryje (5 m). Vedlys tesia atkarpą 5m, apsisuka pagal stiuardo nurodymą, eina link šuns, praeina šunį iš kairės 0,5m atstumu nuo šuns ir pagal stiuardo nurodymą praėjęs apie 2 metrus grįžta pas šunį. Grįžus iki šuns vedlys nesustodamas duoda šuniui komandą eiti “greta” ir kartu su šunimi pajuda link posūkį nurodančio kūgio/markerio (90° kairėn arba dešinėn). Pasukus pratimas tesiamas ta pačia išvardinta tvarka. Pratimas baigiamas, kai stiuardas duoda nurodymą sustoti ir paskelbia “pratimas baigtas”.

Sustojimas, atsisėdimas, atsigulimas turėtų būti **Stovėti/sėdėti/gulėti iš ėjimo** trajektorijai. Atstumas tarp šuns ir posūkio taško (tai nurodančios kūgio ar kito markerio) turėtų būti apytiksliai 0,5 m. atsižvelgiant į šuns dydį. 90° posūkiai tuėtų būti atliekami tiksliai, nenukertant kampo. Vedlys su šunimi turi apeiti markerį ar kūgį iš dešinės.



Gairės:

Norint gauti balus, turi būti atliktos bent dvi pozicijos. Jei šuo užima neteisingą poziciją (pvz.: vietoj atsisėdimo, atsigula), arba jei šuo neatlieka vienos pozicijos, pratimas gali būti vertinamas ne daugiau kaip 7 balai. Šuo

neatlieka pozicijos jeigu: atlieka neteisingą poziciją, jei pajuda daugiau nei per savo kūno ilgį po komandos, jeigu vedlys pozicijai atlikti turi duoti antrą komandą, jeigu vedlys naudoja rankos signalus ar kitą kūno kalbą.

Jei šuo visai nesureaguoja į komandą ir net nesustoja po komandos, o eina toliau iki vedliui pasiekus posūkio tašką, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Vedliui leidžiama panaudoti komandą antrą kartą, jei iš pirmo bandymo šuo neužėmė teisingos pozicijos. Jei panaudojus antrą komandą, šuo atlieka teisingą poziciją iki vedliui pasiekus apsisukimo tašką, pratimą galima tęsti toliau, tačiau vertinimas negali būti aukštesnis nei 6 balai. Jei vedlys atlieka posūkšį neteisingon kryptin ties markeriu, pratimas laikomas nepasisekusių (0 balų).

Vertinant pratimą, dėmesys turi būti atkreiptas ir į komandos "greta" kokybišką atlikimą (tempas,ėjimas tiesiomis atkarpomis, šuns pozicija "greta", teisingai atliekami posūkiai).

Šuns judėjimas į priekį užimant poziciją po komandos, lėtas sustojimas/ atsisėdimas/ atsigulimas, pozicijos atlikimas ne tiesia trajektorija, prastas „greta“ atlikimas, besikeičiantis tempas, sumažintas posūkio kampas, vedlio atsigręžimas pasitikrinti ar šuo atliko komandą, laikoma klaidomis ir bendras pratimo vertinamas gali būti mažinamas 1-4 balais.

Papildomos komandos nėra leidžiamos užimant poziciją (pvz.: "lauk", "būk" ir pan). Rankos signalai ir kūno kalba, duodant pozicijos komandą, laikomi grubiomis klaidomis ir stipriai mažina balus. Atsižvelgiant į gesto stiprumą ir naudojimo trukmę, atimama nuo 3 iki 5 balų, arba atimama pozicija.

PRATIMAS 3.5

Kvietimas su sustabdymu ir guldymu

[Kof. 4]

Komandos:

"Gulti", "Laukti", "Ateiti" (3 kartus), "Stovėti", "Gulėti" arba rankos gestas. [Rankos gestai: naudoti galima vieną arba dvi rankas]

Atlikimas:

Šuo, davus komandą, paguldomas ir paliekamas maždaug už 30-35 metrų, vedlys nuėjęs nurodytą atstumą atsisuka tiesia trajektorija veidu į šunį. Gavus nurodymą iš stiuardo, vedlys kviečia šunį. Kai šuo prabėga apytiksliai trečdalį atstumo, vedlys duoda komandą šuniui sustoti (stovėti). Gavus nurodymą iš stiuardo, vedlys kviečia šunį dar kartą ir šįkart prabėgus dar dvi trečdais pradinio atstumo, vedlys gulto šunį. Po šuns paguldymo ir stiuardo duoto nurodymo, vedlys kviečia šunį į "greta" poziciją. Stiuardas instruktuoja tik kada kviesti šunį, sustabdymus vedlys daro savo nuožiūra ties 1/3 ir 2/3 bendro atstumo (vietos pažymėtos konusu ar kitu skiriamuoju markeriu). Verbalinė komanda ir rankos gestas gali būti naudojami atskirai (pvz.:

kvietimai – žodžiu, stabdymas ir guldymas – rankos gestu). Vienu metu naudoti žodinę komandą ir rankos gestą draudžiama. Kvietimo metu leistina naudoti šuns vardą ir komandą, tačiau tai neturėtų skambėti kaip dvi atskiros komandos.

Gairės:

Svarbu tai, kad šuo į abi kvietimo komandas reaguotų noriai ir bėgtų vienodu tempu (bent jau greita risčia). Lėtas šuns tempas laikomas klaida. Vertinant greitį, svarbu atsižvelgti į šuns veislę. Šuo turėtų pradėti stabdyti iškart po vedlio komandos. Vertinant šį pratimą, atsižvelgiama ir į šuns greitį. Greitai bėgantiems šunims mažas pavėlavimas stabdant gali būti toleruojamas, tačiau lėtai bėgantiems ar risčia bėgantiems šunims - tai vertinama kaip klaida. Norint gauti geriausią įvertinimą už sustojimą, stabdant šuo negali pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį. Norint pelnyti bent minimalų įvertinimą už sustojimą, šuo stabdant negali pajudėti daugiau nei trys šuns kūno ilgiai. Jei atliekant pratimą, sumoje buvo panaudotos daugiau nei dvi kvietimo komandos, aukščiausias įvertinimas negali būti daugiau nei 7 balai. Jei atlikus sustojimą, kviečiant šunį panaudotos daugiau nei dvi kvietimo komandos, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Jei šuo klaidingai atlieka vieną poziciją, skirti galima maksimum 6 balus. Jei šuo visiškai nebando net sustoti gavęs komandą ir vieną poziciją tiesiog prabėga, pratimas vertinamas ne daugiau 5 balų. Jei šuo nestabdydamas parbėga ir neatlieka nei vienos pozicijos, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo atlieka stovėjimą ir gulėjimą atvirkščia tvarka – pratimas nepavykęs (0 balų). Jei šuo sustojo užėmęs teisingą poziciją, bet ja pakeitė, nesulaukęs komandos, atimami 2 balai. Jei šuo atsistoja, atsisėda iki pirmojo kvietimo, arba pajuda ne daugiau nei per savo kūno ilgį, atimami 2 balai. Jei šuo pajuda daugiau nei savo kūno ilgį iki pirmos kvietimo komandos, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

PRATIMAS 3.6

Kryptingas siuntimas, guldymas ir kvietimas [Kof. 4]

Komandos:

“Pirmyn”, “Stoti”, “Kairė/dešinė” ir/ar rankos gestas, (“Stoti”), “Gulti”, “Ateiti”.

Atlikimas:

Prieš pradėdant pratimą, vedlys turi informuoti stiuardą ir teisėją, ar šuo bus iškart guldomas kvadratu, ar iš pradžių bus stabdomas ir po to guldomas. Vedlys siunčia šunį tiesia trajektorija į nubrėžtą apskritimą, ir stabdo jį apskritimo viduje. Visos šuns letenos turėtų būti apskritimo viduje. Apskritimo spindulys 2m, o atstumas nuo pradžios taško iki apskritimo centro 10m. Apskritimo centras neturėtų būti vizualiai pažymėtas. Apskritimo perimetras turėtų būti žymimas bent jau 8 vietose, trumpomis atkarpomis (kreida, lipni

juosta, dažai ir pan.), arba gali būti žymimas ir pilnas apskritimo perimetras. Perimetras yra žymimas tam, kad vedliui ir teisėjui būtų lengviau ir aiškiau vertinti situaciją, o ne šuniui. Apskritimo žymėjimas neturi būti matomas šuniui. Jei žymimas visas apskritimo perimetras, kontrastas tarp žymėjimo ir fono neturėtų būti didelis. Žymėjimas neturėtų būti iškilus pvz.: plastikinis vamzdis ar medinis atitvaras.

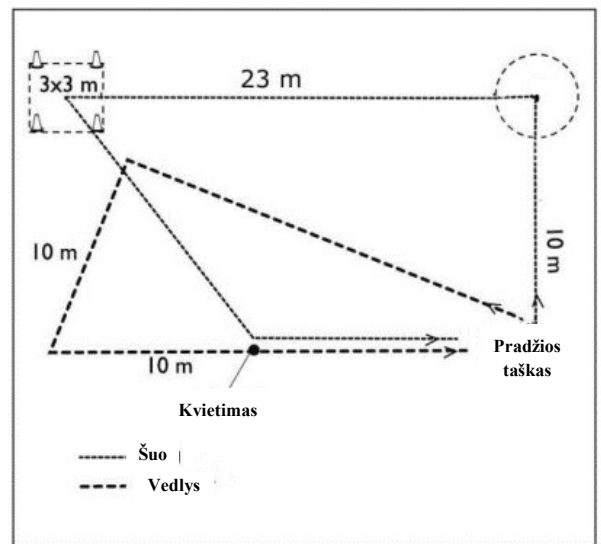
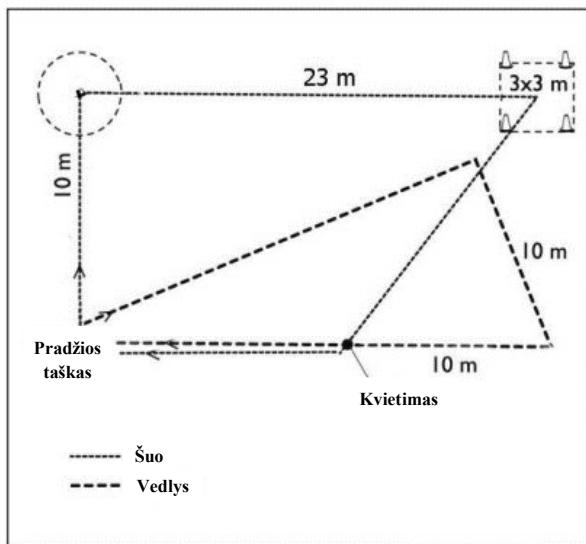
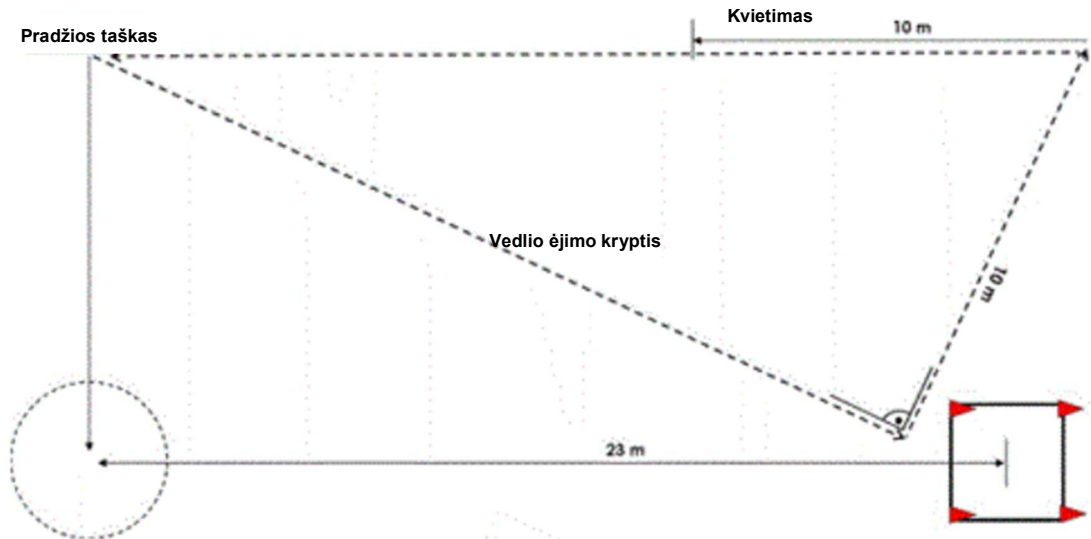
Šuniui nubėgus, sustojus ir pastovėjus apytiksliai 3 sekundes apskritime, vedlys (gavus nurodymą iš stiuardo) siunčia šunį į 3x3 m kvadratą, esantį už maždaug 25 metrų. Šuo nuo apskritimo iki kvadrato turėtų bėgti tiesia trajektorija, trumpiausiu keliu, įbėgdamas per priešais šunį esančią priekinę liniją.

Kvadratas, kaip ir apskritimas, turėtų būti atitraukti nuo ringo ribų minimum 3 metrus. Kūgiai kvadrato kraštinių kampuose apytiksliai 10 - 15 cm aukščio. Matomos kvadrato kraštinės (medžiaginė juosta, kreidos linija, lipni juosta) turėtų jungti kūgius iš išorinės pusės.

Šuniui įbėgus į kvadratą, vedlys stabdo šunį ir po to jį paguldo, arba iškarto guldo. Jei šuo iš pradžių stabdomas, po komandos šuo turėtų stovėti tvirtai ir stabiliai iki kol duodama komanda atsigulti.

Gavus nurodymą iš stiuardo, Vedlys eina link savo šuns. Vedliui likus maždaug 2m iki šuns, stiuardas duoda nurodymą vedliui pasukti, nuėjus apie 10m, pasukti dar kartą. Nuėjus apytiksliai 10m po paskutinio posūkio, vedlys, gavęs nurodymą, nesustodamas kviečia šunį "greta" pozicijon ir su šunimi pasiekus pratimo pradžios tašką, stiuardo nurodymu sustoja.

Šuo į kvadratą ir apskritimą turėtų bėgti tiesia trajektorija. Tarp pratimo pradžios taško, apskritimo centro ir kvadrato centro, kampas turėtų būti 90°. Žiūrėti pratimo 3.6 paveikslą.



Gairės:

Šuo turėtų vykdyti komandas noriai, greitai, bėgti tiesia linija nurodyta kryptimi. Jei šuo įbėga į kvadratą per šonines arba galinę liniją, atimama nuo ½ iki 1 balo. Norint gauti maksimalų įvertinimą, vedlys pratimo metu neturėtų duoti daugiau nei 6 komandas (jei kvadrato šuo iškarto guldomas – ne daugiau 5).

Jeigu šuo nubėga į kvadratą ne tiksliai pvz.: sustoja ant linijos, vedliui leidžiama naudoti papildomas komandas, kad šuo būtų pataisytas (tik tuo atveju, jei vedlys informavo teisėją, kad bus naudojamas sustabdymas), tokiu atveju, už kiekvieną papildomą komandą nuimamas 1 balas. Kai šuo atsisėda, arba

atsigula, daugiau taisyti šuns nebegalima, pozicija laikoma baigta.

Jei šuo apskritime ir kvadrato atsistoja savarankiškai, be vedlio komandų, tai laikoma kaip klaidos. Kvadrato atsigulti šuo turėtų taip pat pagal vedlio komandą, o ne savarankiškai. Jei vedlys, pratimo metu, valdydamas šunį per atstumą, žengia žingsnį betkuria kryptimi – pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei vedlys naudoja kūno kalbą ten, kur tai nėra leidžiama (pvz.: komanda „stoti“, „gulti“, „pirmyn“), ne daugiau nei 8 balai gali būti skiriami už pratimą. Visos 4 šuns pėdos turi būti apskritime, iki kol vedlys pasiunčia šunį į kvadratą. Jei šuo atsigula ar atsisėda apskritime, maksimalus vertinimas gali būti iki 8 balų. Jei šuo atsisėda/ atsigula nepataikęs, arba ne pilnai įbėgęs į apskritimą, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Už apskritimo ir kvadrato ribų, šuniui atsigulus, gali būti tik šuns uodega.

Pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų), jeigu šuo kvadrato pakyla, atsistoja, atsisėda, vedliui dar neatlikus antrojo posūkio. Ne daugiau 5 balų gali būti skiriami, jei šuo pakyla (stojasi, sėdasi) po antrojo vedlio posūkio, dar nepakvietus šuns. Jei šuo juda kvadrato gulėdamas, pratimas negali būti vertinamas aukščiau, negu 7 balai. Jei šuo pajuda ir kerta liniją iki kvietimo komandos – pratimas nepavykęs. Jei šuo pratimo metu demonstruoja itin lėtą tempą, pratimas vertinamas iki 6 balų.

Antra kvietimo arba stabdymo komanda (ir apskritime ir kvadrato), mažina įvertinimą 2 balais už komandą. Pratimas laikomas nepavykusiu, jei stabdymo ar kvietimo komanda (kvadrato arba apskritime) turi būti duota trečią kartą.

Rankos signalais koreguoti šunį galima tik atvejais, kai šuo turi būti suvaldytas per atstumą. Rankos signalas, atveju, kai šuo yra šalia vedlio, mažina įvertinimą 2 balais.

Jeigu šuo kvadrato užima neteisingą poziciją, atimami 3 balai. Jei sustojimo kvadrato pozicija netvirta, nestabili, atimami 2 balai. Už šuns pataisymą ir nukreipimą balai mažinami atsižvelgiant į gesto rodymo trukmę, gesto stiprumą (išraišką) ir balai gali būti atimami ne vienodai (1-2 balai).

Vedliui yra draudžiama iki pratimo pradžios šuniui nurodyti bėgimo kryptį ar kvadrato lokaciją ringe. Pamačius šiuos veiksmus, pratimas iškart laikomas nepavykusiu (0 balų).

PRATIMAS 3.7

Kryptingas aporto atnešimas

[Kof. 3]

Komandos:

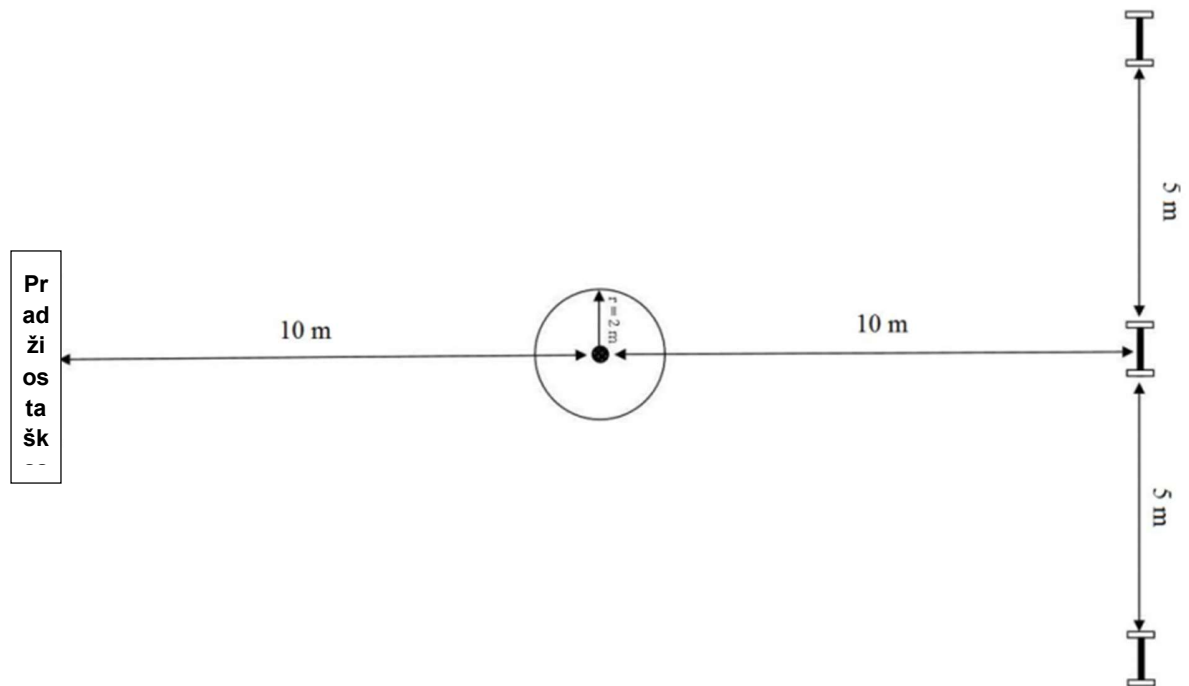
“Pirmyn”, “Stovėti”, “kairė/dešinė” ir/arba rankos gestas, “Atnešti”, “Duoti”

Atlikimas:

Trys mediniai svarmenys (aportai) padedami vienas nuo kito apytiksliai 5m atstumu vienoje linijoje, gerai matomoje vietoje. Pratimo pradžios taškas yra apytiksliai 20m atstumu nuo centrinio aporto. Vedlys, gavus nurodymą iš stiuardo, siunčia šunį tiesia linija pirmyn ir sustabdo šunį apskritime. Visos 4 šuns letenos turėtų būti apskritime. Apskritimo spindulys 2m, o paties apskritimo centrinis taškas (pažymėtas mažu kūgiu) nutolęs nuo pratimo pradžios taško apytiksliai 10m. Apskritimo perimetras turėtų būti žymimas bent jau 8 vietose, trumpomis atkarpomis (kreida, lipni juosta, dažai ir pan.), arba gali būti žymimas ir pilnas apskritimo perimetras.

Po apytiksliai 3 sekundžių, vedliui duodamas nurodymas siųsti šunį atnešti kairiojo, arba dešiniojo aporto. Kurį aportą šuniui teks nešti, nusprendžiama prieš pasirodymą burtų keliu, metant monetą. Nukreipiamasis gestas (kairėn/dešinėn) ir komanda atnešimui turėtų būti duodama vienu metu ir naudojama kaip viena komanda. Pavėluotai duota komanda atnešti, gali būti vertinama kaip antra komanda.

Stiuardas padeda aportus 5m atstumu vieną nuo kito, pradėdamas nuo tos puės aporto, kurią ištraukė dalyvis (burtų keliu). Vidurinis aortas šuns niekada nenešamas. Aportai turėtų būti ne arčiau nei 3m atstumu nuo ringo ribų. *Žiūrėti pratimo 3.7 paveikslą.*



Gairės:

Atkreipiamas dėmesys į šuns norą vykdyti komandas, palaikomą tempą, bėgimo trajektoriją (bėgimas tiesiai, greičiausiu keliu iki aporto ir atgal iki vedlio). Norint pelnyti balus, šuo turėtų būti pilnai įbėgęs į apskritimą (visomis 4 kojomis). Jei šuo apskritime atsigula arba atsisėda, pratimą galima vertinti maksimaliai ne daugiau nei 8 balais.

Taškų atėmimas už komandos kartojimą nukreipiant/pataisant šunį, priklauso nuo komandos ar gesto rodymo trukmės ir stiprumo (išraiškos). Atimama atitinkamai nuo 1 iki 2 balų už papildomą komandą.

Jei po komandos šuo bėga neteisinga kryptimi, yra vedlio sustabdomas ir nukreipiamas teisinga kryptimi (2 komandos), atneša teisingą aportą, atimami 3 balai. Jei šuo bėgdamas neteisinga kryptimi yra pataisomas jo nestabdant (1 komanda), atimami 2 balai. Jei šuo pakelia neteisingą aportą, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Dėl aporto numetimo ir kramtymo/kandžiojimo, žiūrėti bendras gaires vertinant pratimus.

PRATIMAS 3.8

Siuntimas aplink kūgį, pozicija, aporto atnešimas ir šuolis per barjerą

[Kof. 4]

Komandos:

„Aplink“, „Stovėti/Sėdėti/Gulėti“ ir/arba rankos gestas – „kairėn/dešinėn + atnešti“ ir/arba rankos gestas – „Šokti“ – „Duoti“, („Greta“)

Gairės:

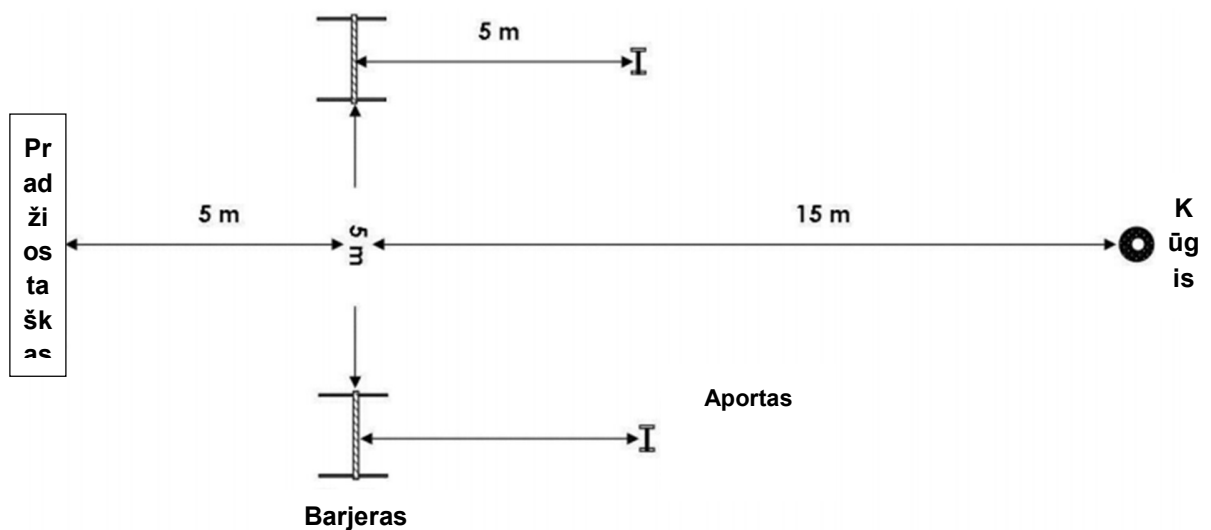
Prieš pradėdant pasirodymą, teisėjas nusprendžia, kokia pozicija (stovėti/sėdėti/gulėti) turės būti užimama, šuniui apibėgus kūgį. Pozicija turi būti tokia pati visiems dalyviams toje pačioje klasėje. Vedlys turėtų mesti burtus, kurį aprotą (kairį/dešinį) šuo turės atnešti ir peršokti barjerą. Tai taip pat nulemia, kokį barjerą šuniui teks įveikti (atvirą ar uždarą). Vedliui nebus pasakyta, kuria kryptimi bus siunčiamas šuo iki atitinkamos pratimo dalies. Kryptis vedliui pasakoma tik po to, kai šuo apibėgęs kūgį užima poziciją (stovi/sėda/gula). Aportai visada padedami ta pačia tvarka, nepriklausomai kurią ištraukė dalyvis.

Kūgis (apytiksliai 40 cm aukščio) padedamas tiesiai priešais vedlį, gerai matomoje vietoje, maždaug už 20 metrų. Barjerai padedami maždaug 5m nuo pradžios taško ir 5m vienas nuo kito.

Priklausomai nuo veislės, vedlys gali rinktis tarp 3 skirtingų aprotų dydžių. Didžiausių aprotų svoris turi būti maksimaliai iki 450 g. Rekomenduojama, kad aporto dydis būtų parinktas atitinkamai pagal šuns dydį/ veislę, tačiau vedlys turi teisę rinktis.

Atlikimas:

Vedlys su šunimi „greta“ pozicijoje stovi pratimo pradžios taške. Stiuardui paskelbus apie pratimo pradžią, ir apytiksliai 5m už barjerų padedami aportai. Gavus nurodymą iš stiuardo, vedlys siunčia šunį aplink kūgį ir kai šuo aiškiai apibėga kūgį, duoda šuniui komandą (stoti/sėsti/gulti). Pozicija turėtų būti užimta ne arčiau nei 2m nuo aprotų. Vienu metu galima duoti verbalinę komandą ir rankos gestą. Šuniui užėmus poziciją ir praėjus maždaug 3 sekundėms, stiuardas pasako vedliui kuria kryptimi šuo turės paimti aprotą ir šokti per barjerą. Stiuardui davus nurodymą, vedlys siunčia šunį atnešti nurodytą aprotą ir grįžti į „greta“ poziciją peršokus barjerą.



Gairės:

Atkreipiamas dėmesys į šuns norą vykdyti komandas, palaikomą tempą, bėgimo trajektoriją (bėgimas tiesiai, greičiausiu keliu iki aporto ir atgal iki vedlio per barjerą). Šuo pratimo metu turėtų demonstruoti gerą greitį (priklausomai nuo veislės), bent jau greitą bėgimą risčia. Itin lėtas tempas gali mažinti balus nuo 1 iki 5. Greitai bėgantiems šunims mažas pavėlavimas stabdant gali būti toleruojamas, tačiau lėtai bėgantiems ar risčia bėgantiems šunims - tai vertinama kaip klaida. Norint gauti balus, šuo apibėgęs kūgį, turėtų užimti poziciją staigiai (stovėti/sėdėti/gulėti), ir ją laikyti tvirtai, nejudant iki kol pratimas bus tęsiamas ir duota sekanti komanda. Jei šuo apibėgęs kūgį užima neteisingą poziciją, maksimalus vertinimas negali būti didesnis nei 8 balai. Jei šuo grįžta ar ima sukti, nepasiekęs kūgio, jis privalo būti nukreipiamas/pataisomas, kad pratimas galėtų būti tesiamas (tai mažina balus). Jei šuo neapibėga aplink kūgį, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Vedlys šio pratimo metu turi dvi nukreipiamasias komandas (-1 balas už kiekvieną papildomą nukreipimą).

Vedliui leidžiama duoti komandą, kad šuo peršoktų barjerą, po to kai šuo pakėlė aportą. Jei šuo prabėga įsivaizduojamą liniją, ties kuria padėti aportai, ir jų nepakelia – pratimas nepavykęs.

Jei po komandos šuo bėga neteisingo aporto link, yra vedlio sustabdomas ir nukreipiamas teisinga kryptimi, pakelia teisingą aportą, peršoka barjerą ir atneša aportą (2 papildomos komandos), atimami 3 balai. Jei šuo bėgdamas neteisinga kryptimi yra pataisomas jo nestabdant (1 komanda), atimami 2 balai.

Jei šuo šoka per barjerą, pasiūstasį apibėgti kūgio, pratimas nepavykęs (0 balų). Jei šuo nepakelia aporto, peršoka ne per tą barjerą, pakelia neteisingą aportą, visais atvejais pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Jei šuo liečia barjerą šokdamas, atimami 2 balai. Jei šuo numuša atviro barjero gardelę, atimami 2 balai. Jei šuo atsispiria ar perlipa bareją, į jį remdamasis, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei šuo pribėgęs barjerą sustoja, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų). Jei barjeras nuverčiamas, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Jei vedlys duoda šuniui komandą stoti/sėsti/gulti, kol šis dar neapibėgo kūgio – pratimas nepavykęs (0 balų).

Jei vedlys, stabdo šunį peranksti, tačiau šuo jau aiškiai pibėgo kūgį (bent vienas metras už kūgio), atimami 2 balai.

Jei šuo, prabėgęs kūgį (bent 2m už kūgio), savarankiškai užima poziciją, vedliui dar nedavus komandos, atimama 2-4 balai (priklauso kaip stipriai vedlys veluoja duoti komandą).

Jei šuo aiškiai nujaučia, kad po kūgio bus stabdomas ir stoja vos tik apibėgo kūgį, jis turėtų būti kviečiamas ir vedlio stabdomas iš naujo. Tokiu atveju maksimalus vertinimas negali būti aukštesnis nei 6 balai.

Jei pratimo pradžios taške vedlys liečia šunį arba rodo jam bėgimo kryptį rankos gestais ir papildomomis komandomis, pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų).

Už medinio svarmens numetimą ir jo kandžiojimą/ kramtymą, žiūrėti bendras gaires vertinant ir atliekant pratimus.

Pratime visada turi būti naudojamas vienas uždaras ir vienas atviras barjerai.

PRATIMAS 3.9

Kvapo diskriminacija ir atnešimas

[Kof. 3]

Komandos:

(“Laukti/greta”), “Ieškoti”, “Duoti” (“Greta”)

Atlikimas:

Vedlys su šunimi atsistoja pratimo pradžios taške “greta” pozicijoje ir stiuardui pranešus, kad pratimas pradedamas, vedliui duodamas medinis pagaliukas (10cm x 2cm x 2cm). Pagaliukas iš anksto pažymimas atpažinimui. Vedlys rankose pagaliuką gali laikyti apytiksliai 5 sekundžių. Šioje pratimo stadijoje šuo negali paliesti ar pauostyti pagaliuko. Stiuordas nurodo vedliui pagaliuką atiduoti ir nususukti. Vedlys pats nusprendžia ar šuo matys, kaip pagaliukai deliojami, ar ne. “Greta” ir “laukti” komandos leidžiamos. Stiuordas nueina padėti vedlio liesto pagaliuko už 10 metrų, pats jo tiesiogiai neliesdamas rankomis. Taip pat prie vedlio paliesto pagaliuko, padedami ir identiški 5-7 pagaliukai, kurių vedlys nelietė (kiti pagaliukai padedami stiuardo rankomis, tiesiogiai juos liečiant). Visi pagaliukai gali būti išdėlioti tam tikra tvarka/figūra, atstumas tarp kiekvieno pagaliuko apytiksliai 25cm. Pagaliukai visiems dalyviams turi būti išdėlioti vienoda figūra, tačiau vedlių liesti pagaliukai gali būti skirtingose figūros vietose, skirtingiems dalyviams. Rekomendacijos, kokia figūra gali būti išdėlioti pagaliukai, pavaizduotos prieduose.

Atlikus minėtus veiksmus, vedliui nurodoma apsisukti ir duoti šuniui komandą atnešti jo liestą pagaliuką. Šuo turėtų rasti vedlio liestą objektą, atnešti jį ir atiduoti vedliui taip, kaip nurodyta bendroje gairėse.

Šuniui leinama ieškoti apie 30 sekundžių, jei ieškojimas nenutrūkstantis ir koncentruotas. Kiekvienam dalyviui turėtų būti naudojami šeši nauji pagaliukai.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns norą atlikti komandas ir pratimo metu demonstruojamą tempą. Pratimas laikomas nepavykusiu (0 balų), jei duodamos papildomos komandos šuniui jau ieškančiam vedlio paliesto

objekto. Taip pat pratimas laikomas nepavykusiu, jei šuo pakelia neteisingą pagaliuką. Jei šuo uosto ar nosimi paliečia ne vedlio pagaliukus, tačiau jų nepakelia ir nestumdo, klaida nefiksuojama.

Dėl medinio objekto numetimo ir kramtymo/kandžiojimo, žiūrėti bendras gaires vertinant pratimus.

PRATIMAS 3.10

Valdymas per atstumą

[Kof. 4]

Komandos:

“Gulti” “Stoti”, “Sėsti”, “Stoti”, “Gulti” ir /arba rankos gestai.

Atlikimas:

Šuo turi pakeisti pozicijas 6 kartus (sėdėti/stovėti/gulėti) pagal vedlio komandas ir išlikti nepajudėjęs nuo pradžios taško. Norint nustatyti ribas, reiktų įsivaizduoti už šuns nugaros nubrėžtą tiesią liniją, jungiančią du taškus. Vedlys duoda komandą šuniui atsigulti pratimo pradžios taške. Vedlys palieka šunį, eina iki nurodyto taško, apytiksliai 15 metrų ir atsisuka veidu į šunį. Pozicijų eiliškumas gali varijuoti, tačiau visiems grupės dalyviams turi būti ta pačia tvarka. Kiekviena pozicija turi būti atlikta du kartus ir paskutinė pozicija, iki grįžtant vedliui, turi būti pozicija „gulėti“.

Stiuoardas nurodo vedliui pozicijas, rodydamas lenteles su užrašu, paveikslėliu, arba elektronės lentos pagalba ekrane. Stiuoardas turi stovėti apytiksliai 3-5 m nuo šuns tokiu kampu, kad nematytų šuns kol duoda nurodymus pozicijų keitimui. Stiuoardas turi duoti nurodymą keisti poziciją maždaug 3 sekundžių intervalais. Vedliui leidžiama naudoti verbalinę komandą ir rankos gestą duodant komandas per atstumą, bet komandos ir gestas turi būti trumpi ir naudojami vienu metu. Po paskutinės “gulėti” komandos, vedlys grįžta pas šunį į pratimo pradžios tašką ir duoda komandą šuniui “sėdėti”/“greta”.

Gairės:

Dėmesys atkreipiamas į šuns greitį vykdant komandas, pozicijų tikslumą, kaip tvirtai laikomos pozicijos ir kiek šuo pajuda keisdamas pozicijas. Norint pelnyti balus, šuo keisdamas pozicijas neturėtų pajudėti daugiau nei per savo kūno ilgį nuo pratimo pradžios taško. Kiekvienas šuns pajudėjimas, keičiant pozicijas nuo pratimo pradžios taško, laikomas klaida ir skaičiuojamas atskirai, atimami balai sumuojasi. Jei šuo nevykdo vienos iš šešių pozicijų, arba užima neteisingą poziciją, maksimalus pelnytų balų skaičius negali būti didesnis kaip 7. Norint pelnyti balus, šuo turi teisingai užimti bent 5 pozicijas per visą pratimą.

Jei šuo atlikęs visas pozicijas, negįžus vedliui, arba dar nedavus komandos, atsisėda, gali būti skiriama ne daugiau 8 balų. Pernelyg perdėtas tonas naudojant komandą arba ilgai laikomas rankos gestas mažina balus (žiūrėti

bendras taisykles).

Jei keičiant poziciją reikia antros komandos, skiriami gali būti ne daugiau kaip 8 balai. Jei šuo neužima pozicijos ir iš antros komandos, pozicija laikoma neatlikta. Pirmą kartą vedliui davus antrą komandą norint pakeisti vieną poziciją, laikoma klaida- atimami 2 balai. Jei toliau keičiant pozicijas naudojamos dvi komandos, atimama po 1 balą. Pelnyti balus įmanoma net tada, jei 3 – 4 pozicijos buvo atliktos, davus antrą komandą, tačiau pozicijos buvo atliktos greitai, techniškai teisingai ir nepaisant to pratimas atliekamas puikiai.