

FEDERAZIONE CINOLOGICA INTERNAZIONALE (AISBL)

Place Albert 1^{er}, 13, B – 6530 Thuin (Belgique), tel : +32.71.59.12.38, fax :
+32.71.59.22.29, email : <http://www.fci.be>

Regolamento internazionale in ITALIANO

per
prove a squadre
di

Cani da soccorso

della

Federazione Cinologica Internazionale FCI

**2° Campionato Mondiale
FCI**

per Squadre di

Cani da Soccorso

VALLE SERIANA – BERGAMO

2010



Nota generale : Tutti i comandi vocali espressi tra virgolette sono da intendere solo a titolo di esempio, ogni conduttore può dare il comando che desidera. Esempio “terra, platz, down, etc”

Premessa

Il Campionato a squadre per cani da soccorso deve in particolar modo promuovere lo stare assieme dei membri delle squadre. Le conoscenze e le capacità dei concorrenti, il corrispondente ideale impiego ed una piena fiducia nel lavoro comune senza attriti deve essere un' importante parte della competizione. Perciò si è tentato anche di elaborare il più possibile poche rigide regole, al fine di offrire ampie iniziative e libertà di scelta nella soluzione dei compiti.

La competizione per cani da soccorso è una prova sportiva, nella quale il cane deve dimostrare alcune prestazioni specifiche di un cane da soccorso. La partecipazione a prove per cani da soccorso da la possibilità ad un confronto del livello di preparazione su basi sportive con coinvolgimento di fattori stressanti, senza con questo aver stabilito una capacità d' impiego.

Da un efficace partecipazione si possono consigliare conduttori con cani ideali come nuove leve all' organizzazione d' impiego. Perché in caso di reale necessità sono necessarie più ampie premesse logistiche (mezzi di trasporto, attrezzature di tutti i tipi), come anche preparazione dei conduttori (per esempio condizione, capacità di resistenza etc...) e da altre conoscenze (per esempio sui cani da soccorso, primi soccorsi, comunicazione etc...). La capacità d' impiego può essere definitivamente riconosciuta e confermata solamente dalle organizzazioni di intervento nazionali.

Questo regolamento per competizioni sportive di cani da soccorso a squadre è stato redatto dalla Commissione FCI per cani da soccorso in collaborazione con il Comitato direttivo della FCI.

Questo regolamento è stato redatto in lingua tedesca. Per la traduzione in altre lingue e in caso di dubbi farà fede quello di lingua tedesca.

Questo regolamento verrà riesaminato, adattato e ampliato nella sua attualità non prima di cinque anni dopo le dovute esperienze nel suo impiego su casi reali. Questo regolamento è valido per tutte le associazioni membro/circoli della FCI.

Deliberato dal comitato generale della FCI

Indice

Indice.....	3
Regolamento Generale	5
Varie.....	5
Autorizzazione della manifestazione.....	5
Strumenti consentiti.....	6
Liste di valutazione e formulari.....	7
Giudice della prova.....	7
Abbreviazioni generali.....	8
Allestimento della gara.....	8
Esercizi di Obbedienza e Destrezza (U+G).....	10
Punteggio massimo Obbedienza e destrezza.....	10
Disposizioni generali:.....	10
Esecuzione degli esercizi:.....	11
1. Condotta libera insieme 3 x 10 Punti.....	11
2. Condotta con controllo a distanza 3 x 10 Punti.....	12
3. Portare e consegnare 3 x 10 Punti.....	13
4. Riporto in Piano 10 Punti.....	14
5. Ponte, asse instabile 10 Punti.....	15
6. Scala orizzontale 10 Punti.....	15
7. Condotta guidata 10 Punti.....	16
8. Tunnel 10 Punti.....	17
9. Ubbidienza a distanza 10 Punti.....	17
10. Terra dei cani con distrazione 3 x 10 Punti.....	18
Lavoro di ricerca su macerie.....	20
Punteggio massimo della ricerca macerie.....	20
Disposizioni generali:.....	20
Lavoro di ricerca:.....	20
Valutazione:.....	21
Lavoro ricerca in superficie.....	22
Punteggio massimo ricerca su campo.....	22
Disposizione generale:.....	22
Lavoro di ricerca:.....	22
Valutazione:.....	23
Lavoro ricerca in pista.....	24
Punteggio massimo ricerca in pista.....	24
Disposizione generale:.....	24
Lavoro di ricerca:.....	25

<u>Valutazione:</u>	<u>25</u>
<u>Allegato A: Condotta libera insieme</u>	<u>27</u>
<u>Allegato B: Condotta con controllo a distanza</u>	<u>28</u>
.....	<u>28</u>
<u>Allegato C: Portare e consegnare</u>	<u>29</u>
.....	<u>29</u>
<u>Allegato D: Condotta guidata</u>	<u>30</u>
.....	<u>30</u>
<u>Allegato E: Ubbidienza a distanza</u>	<u>31</u>
.....	<u>31</u>

Regolamento Generale

Varie

Competizioni a squadre per cani da soccorso si possono svolgere durante tutto l'anno. Nel caso in cui ci sia pericolo per l'incolumità e sicurezza dei cani e dei conduttori, si dovrebbe sospendere lo svolgimento. La decisione finale spetta al giudice della prova.

Alle competizioni per cani da soccorso a squadre possono partecipare tutti i cani indipendentemente dalla loro razza, corporatura o documento di provenienza.

Una squadra è composta dal capitano senza cane e tre team (conduttore-cane). Un team può partecipare nello stesso giorno solamente ad una competizione a squadre e può essere inserito solamente in una squadra.

Comandi vocali e gestuali sono a discrezione del modo di condurre. Comandi vocali consistono generalmente in una parola, gestuali sono i movimenti del corpo senza toccare il cane.

Squadre con cagne in calore sono ammesse ed entrano in gara per ultime. Cani ammalati, che mostrano limitazioni fisiche evidenti e contagiosi sono esclusi dalla prova e non possono venir portati sul campo di prova.

Il giudice è autorizzato ad interrompere il lavoro di un cane, quando il cane rifiuta di lavorare e non è sotto controllo del conduttore. Ogni disturbo che il cane arreca ai figuranti influisce negativamente sulle valutazioni. In caso di ferita ai figuranti provocata dal cane porta alla squalifica.

Comportamenti anti-sportivi del conduttore portano alla squalifica dello stesso.

Autorizzazione della manifestazione

L'organizzazione generale da al promotore (FCI-ENCI) la relativa autorizzazione della manifestazione. Una prova a squadre può svolgersi solamente se ci sono almeno quattro squadre partecipanti.

Organizzazione della prova

Per una parte dell'organizzazione è responsabile il direttore di prova (PL), che svolge e sovrintende tutti i lavori per la preparazione e lo svolgimento della competizione.

Responsabilità civile

Per eventuali incidenti durante tutta la prova a squadre il conduttore ne risponde per se e per il proprio cane. Il proprietario di un cane è responsabile per danni a persone e cose provocate dallo stesso. Il proprietario come tenutario di un cane deve avere un'assicurazione di responsabilità civile. Le indicazioni al conduttore date dal giudice, responsabile della prova o capitano sono da accettarsi liberamente e da eseguirsi sotto la propria responsabilità.

L'attestazione delle vaccinazioni obbligatorie sono da presentarsi al giudice preposto o responsabile di prova prima dell'inizio della prova.

Limiti d'età

Il primo giorno della prova il cane deve aver compiuto i 20 mesi d'età.

Controllo dell'indole

Il giudice osserva l'indole del cane prima e durante tutta la prova. In presenza di chiare deficienze caratteriali, il giudice può escludere il cane dalla prova e deve riportarlo nel libretto di lavoro.

Il giudizio sull'indole consiste:

- a) Sicurezza e indifferenza del cane a persone estranee
- b) Sicurezza e indifferenza del cane sotto l'influenza di disturbi
- c) Capacità di resistenza anche in condizioni difficili, come lavoro prolungato e continuativo, lavoro di più cani contemporaneamente, caldo o freddo estremi, rumori forti, odori forti, polvere, fumo etc...
- d) Rilevare altri difetti del carattere: timore dello sparo, nervi deboli e aggressività, forme di paura, violenza, ansia e simili.

Doveri dei partecipanti

Il Capitano è obbligato ad iscrivere la squadra con tutti i dati per tempo ed entro i termini stabiliti. In caso che la squadra non riesca ad essere presente puntualmente al punto stabilito, il Capitano deve comunicarlo immediatamente al responsabile della prova. Ogni conduttore che partecipa alla prova deve premunirsi di un abbigliamento ed attrezzatura idonea ad ogni esercizio. La squadra si presenta ad ogni compito con i cani al guinzaglio in posizione base.

Strumenti consentiti

Soprattutto per la soluzione di lavori di fiuto sono ammessi i seguenti strumenti per il supporto tattico del lavoro di ricerca:

- **Fischi:**
Al giudice verranno dichiarati i segnali che saranno utilizzati dal conduttore nel lavoro con il fischietto prima di cominciare la prova.
- **Radio:**
Al giudice della prova deve essere dato un ulteriore dispositivo per l'ascolto.
- **Pettorale di riconoscimento, collare a catena a maglie larghe (non scorrevole) illuminazione o campanelli sono permessi.**
- **Acqua per il cane**

Libretto delle qualifiche

Il libretto delle qualifiche distribuito dalle organizzazioni nazionali è obbligatorio per ogni partecipante e deve essere riportato il documento di provenienza. I cani senza documenti di provenienza devono essere registrati dall' FCI-ENCI. Sono da consegnare prima della prova al responsabile della stessa. Il risultato finale della squadra dovrà essere riportato nel libretto di ogni partecipante a cura del responsabile della prova, controllato e firmato dal giudice.

Alla fine di una prova a squadre con l'annuncio dei risultati (classifica) sarà riconsegnato il libretto delle qualifiche. Un'interruzione anticipata è da riportarsi nel libretto delle qualifiche con le dovute motivazioni.

Valutazioni

Le valutazioni del lavoro eseguito avvengono per punti. Dovranno essere assegnati solo punti interi. Negli esercizi singoli si possono tuttavia assegnare punti frazionati. Nel caso che in una valutazione finale nella sommatoria non si arrivi ad un punteggio pieno sarà a discrezione del giudice se arrotondare per difetto o per eccesso secondo l'impressione generale dimostrata. La classifica avviene dalla sommatoria del punteggio totale. Vittoriosa è la squadra col punteggio più alto.

Squadre con lo stesso punteggio vengono posizionate ex-quo allo stesso posto di classifica.

Liste di valutazione e formulari

Valgono le disposizioni dell'organizzazione generale in vigore per la trasmissione, e in particolar modo per la documentazione dei risultati.

Giudice della prova

Le prove dovranno essere giudicate solo da giudici di prova abilitati e ammessi dall'ente generale dell'organizzatore (FCI-ENCI). In un giorno un giudice di prova può giudicare al massimo 4 ore di lavoro continuativo e al massimo 8 ore totali. In aggiunta valgono secondo logica, tutte le disposizioni del regolamento del giudice dell'ente generale dell'organizzatore.

La decisione dei giudici della prova è inappellabile.

Abbreviazioni generali

FCI	Federazione cinologica internazionale
IRO	Organizzazione internazionale dei cani da salvataggio
LAO (ENCI)	Organizzazione nazionale
NRO	Organizzazione nazionale dei cani da salvataggio
RH-M	Competizione a squadre per cani da salvataggio
F	Ricerca in pista
FL	Ricerca in superficie
T	Ricerca su macerie
L	Ricerca in valanghe
U+G	Obbedienza e destrezza per prove di ricerca in pista, di ricerca in superficie e di ricerca su macerie
U+G-L	Obbedienza e destrezza per prove ricerca in valanghe
HZ	Comando acustico
SZ	Segnali visivi
S	Supervisore
PR	Giudice della prova
PL	Direttore di prova
FHL	Figurante-tracciatore
M	Squadra
MF	Capitano della squadra
HF	Conduttore del cane
HFT	Squadra cani da soccorso

Allestimento della gara

La preparazione di una prova a squadre spetta all' organizzatore. Una competizione deve comprendere almeno una prova di obbedienza e destrezza così come una prova di ricerca. In oltre il numero, la scelta e la successione degli esercizi è a piacimento. Gli esercizi possono succedersi due o più volte

La composizione e la successione degli esercizi non deve avvenire in modo schematico, bensì a seconda delle possibilità dell'organizzazione devono essere diversificati, di breve durata e senza eccessive pretese nell'esecuzione.

Lavoro	Obbedienza e destrezza	U+G
Lavoro	Ricerca su macerie	T
Lavoro	Ricerca in pista	FL
Lavoro	Ricerca in superficie	F

Le prove a squadra in ricerca in valanga possono essere condotte solo separatamente dagli altri lavori di fiuto. Sono costituiti da Obbedienza, destrezza per ricerca nelle valanghe e almeno un lavoro di ricerca valanghe.

Lavoro	Obbedienza e destrezza nella ricerca in valanghe	U+G-L
Lavoro	Ricerca in valanghe	L

Le squadre di cani da soccorso possono iniziare contemporaneamente, quale squadra e con quale esercizio incomincia viene sorteggiato. Per i quattro esercizi (1 di obbedienza e destrezza e 3 per i lavori di fiuto) si possono incontrare a seconda della lunghezza degli intervalli 8-12 squadre di cani da salvataggio in un giorno.

Esercizi di Obbedienza e Destrezza (U+G)

L'obbedienza è assolutamente necessaria per lo svolgimento dei vari compiti e situazioni e per la collaborazione tra il conduttore ed il cane. Inoltre allo stesso modo, il cane necessita di destrezza, sicurezza di movimento e fiducia in se stesso per più circostanze diverse.

La scelta degli esercizi è basata sui requisiti più importanti per un cane di salvataggio.

Punteggio massimo Obbedienza e destrezza

Punteggio massimo:	200 Punti
Esercizio 1: Condotta libera insieme (senza guinzaglio)	3 x 10 Punti
Esercizio 2: Condotta con controllo a distanza	3 x 10 Punti
Esercizio 3: Portare e consegnare	3 x 10 Punti
Esercizio 4: Riporto in piano	10 Punti
Esercizio 5: Ponte mobile	10 Punti
Esercizio 6: Scala orizzontale	10 Punti
Esercizio 7: Condotta guidata	10 Punti
Esercizio 8: Tunnel	10 Punti
Esercizio 9: Ubbidienza a distanza	10 Punti
Esercizio 10: Terra dei cani con distrazione	3 x 10 Punti
Esercizi 1 – 10: Coordinamento da parte del capitano della squadra	10 Punti
Esercizi 1 – 10: Armonia generale della squadra da cani di soccorso	10 Punti

Disposizioni generali:

L'inizio ed il termine della prova presso il giudice di gara devono essere eseguite al guinzaglio.

Sono permessi solo un guinzaglio e un collare adeguato. La squadra cammina fianco a fianco in una fila, il capitano all'estrema sinistra e i tre conduttori del cane a destra accanto a lui. L'ordine dei tre conduttori può essere determinato dal capitano, ma deve essere mantenuto per tutta la durata della prova di obbedienza e destrezza. Il capitano conduce la sua squadra e la può comandare.

Il giudice della prova esamina la condotta libera insieme, la condotta con controllo a distanza, il portare e consegnare ed il posizionamento a terra con distrazione come lavoro di gruppo.

La scelta dei comandi per l'esecuzione di un esercizio è affidata al conduttore del cane, ma deve essere però un segnale corto. Il nome del cane associato a un comando vale come un segnale sonoro.

I segnali visivi sono ammessi solo se espressamente autorizzati.

Il cane deve eseguire ogni esercizio in modo felice e veloce. Ogni esercizio inizia e termina con la posizione base. Nella posizione di base il cane siede sempre al fianco sinistro del conduttore in modo che la spalla dei cani si combini con il ginocchio del conduttore.

Quando il conduttore richiama il cane a se frontalmente, il cane può assumere la posizione frontale e poi quella base o andare direttamente alla posizione base (seduto al fianco sinistro del suo conduttore) senza che questo implichi una penalità

Il giudice dà il segnale per l'inizio di un esercizio, se non ci sono ordini, lo svolgimento viene lasciato al conduttore senza indicazioni del giudice.

Per ogni comando si deve dare solamente un comando vocale e/o un comando gestuale

L'ordine degli esercizi 4 – 9 è fisso. Questi esercizi vengono assegnati alle singole unità, l'unità HF1 esegue il N° 4 e 5, l'unità HF2 esegue il N° 6 e 7 e l'unità HF3 esegue il N° 8 e 9.

Il capitano decide l'abbinamento dei nominativi con l'unità HF1 HF2 E HF3.

Esecuzione degli esercizi:

1. Condotta libera insieme 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Superficie erbosa di almeno 50 x 70 metri di base

E' da rispettare lo schema della condotta libera insieme (**allegato A**) . Come unica eccezione il giudice della prova può cambiare la direzione dell'angolo a causa di circostanze locali, che deve essere uguale per tutti i candidati.

Gruppo di disturbo, Il gruppo deve essere composto da almeno quattro persone (nessuno dei quali iscritto alla prova), due delle quali, devono avere un cane al guinzaglio (un maschio e una femmina). Il gruppo si muove in cerchio in senso orario.

Comandi ammessi al conduttore:

E' ammesso un comando acustico corto e/o un segnale visivo per la marcia, possono essere dati nuovamente a ogni avvio e a ogni cambiamento di andatura.

Esecuzione dell'esercizio:

Il capitano guida la sua squadra e deve dare gli ordini per la partenza, le conversioni, il cambio di ritmo e l'arresto come previsto dallo schema.

Le tre unità (HF1, HF2 E HF3) di una squadra di cani da soccorso eseguono l' esercizio insieme.

Dalla posizione base, i cani devono seguire il conduttore in modo attento e felice, devono restare al fianco sinistro e devono fermarsi due sedendosi autonomamente.

Dalla posizione di base i cani devono seguire attentamente, in modo allegro e subito il conduttore al segnale sonoro per la marcia, e rimanere con la scapola sempre all'altezza del ginocchio sul lato sinistro del conduttore e sedersi subito, autonomamente e veloce quando il conduttore si arresta.

All'inizio dell'esercizio la squadra, costituita dal capitano e dai tre conduttori, entra in linea, e raggiunge il punto di partenza,(G) da qui su ordine del capitano le tre unità HF1, HF2 e HF3 partono insieme parallelamente marciando per circa 50 passi con andatura normale sempre dritti; dopo il dietrofront si percorrono altri 10 - 15 passi normali poi al passo di corsa circa 10-15 passi e poi a passo lento altri 10 – 15 passi. Il passaggio dal passo di corsa al passo lento deve avvenire senza passaggio intermedio al passo normale.

Successivamente la squadra riprende il passo normale, arriva al primo angolo (RW – Fianco destr) percorre in linea circa 20 – 25 passi, fa un secondo angolo (RW – Fianco Destr) percorre così ancora parallelamente un lato di circa 25 – 30 passi, esegue un dietrofront, percorre circa altri 10 – 15 passi normali ed esegue uno stop. (H). Riprende la marcia e dopo circa altri 10 – 15 passi normali e esegue un angolo (LW – Fianco Sinist) marcia in linea per circa 20 – 25 passi normali lungo la linea base e raggiunge la posizione di partenza fermandosi in posizione base.

Da questa posizione base i tre conduttori del cane , su istruzione del capitano della squadra, separatamente eseguono l'esercizio parziale denominato "gruppo di persone di disturbo".

Il gruppo di persone si muove in cerchio in senso orario.

Dalla posizione di base ogni conduttore(HF) va a passo normale in senso antiorario all'esterno del cerchio di persone, così che ogni cane candidato che viene condotto nel gruppo sia verificato direttamente. Il conduttore si ferma una volta mentre il gruppo continua a muoversi e almeno una persona del gruppo gli passa vicino.

Il Gruppo di disturbo si ferma ed il conduttore guida il suo cane a passo normale con cambiamenti di percorso a forma di un otto attraverso il gruppo, si ferma in mezzo e il suo

cane prende da solo la posizione base. Poi lascia a passo normale il gruppo e riprende la sua posizione di base, (questo per tutti e tre i conduttori (HF))

Durante la condotta libera insieme avviene una distrazione attraverso due colpi di pistola (calibro 6-9 mm.) sparati su indicazione del Giudice, i cani si devono mostrare indifferenti agli spari.

Valutazione:

Anticipare leggermente, restare indietro, scostarsi lateralmente, sedersi lentamente o esitando, il cane che si mostra esitante o peggio preoccupato nel stare accanto al conduttore, oppure anche il cane mostri espressioni di sottomissione così come i segnali sonori aggiuntivi e gli aiuti corporei del conduttore sono considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio..

Nel caso in cui un cane si mostri timoroso agli spari, pauroso o aggressivo viene squalificato dalla prova. Se il cane è sensibile al fuoco o è aggressivo, questo viene considerato un grave errore anche se rimane ancora sotto controllo del conduttore. Un punteggio pieno può ottenerlo solo un cane che non ha problemi in un ambiente rumoroso ed è indifferente agli spari.

In caso di squalifica di un cane, il resto della squadra continua. L'unità (HF) squalificata riceve per la prova obbedienza e destrezza zero punti e non può più prendere parte agli esercizi, riceve invece i punti raggiunti nei lavori di fiuto.

2. Condotta con controllo a distanza 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Superficie erbosa di almeno 40 x 70 metri di base

E' da rispettare lo schema della condotta con controllo a distanza (**allegato B**) . Se si opta per l'opzione la stessa deve essere uguale per tutti i concorrenti.

Comandi ammessi al conduttore:

Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per la partenza, che può essere dato una volta durante lo svolgimento o nella posizione di base finale;

Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per ogni richiamo

Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per il seduto;

Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per il terra;

Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per l'alt.

Esecuzione dell'esercizio:

L'esercizio è eseguito insieme da tutti e tre i conduttori della squadra sincronizzato sotto la direzione del capitano, non è da mostrare su una linea parallela (vedere allegato B).

Il capitano guida il suo gruppo e può dare ordini per la partenza, il seduto, per il posizionamento del conduttore, il richiamo a se dei cani, per l'alt, il terra, il richiamo a se e la posizione finale con l'assunzione della posizione di base. Procedo inizialmente con i conduttori della squadra durante l'esecuzione e rimane fermo al posizionamento (seduto) dei cani. Da questo punto continua a dare ordini alla sua squadra sino al termine della prova.

Dalla posizione di base il capitano e i tre membri della squadra vanno dritti (su percorsi leggermente aperti di circa 15°) seguiti al piede dai loro cani sciolti. Dopo circa 10 - 15 passi i cani devono sedersi subito al comando acustico „seduto“ e/o un segnale visivo, senza che il conduttore arresti la sua marcia o che si guardi attorno.(Il capitano si ferma con i cani) Dopo

altri 40 passi in direzione dritta i conduttori si fermano e si voltano verso i loro cani tranquillamente seduti. Su istruzione del giudice di gara il capitano ordina ai conduttori di richiamare i cani con comando acustico e/o segnali corporei. Non appena i cani, hanno percorso la metà della strada e si sono avvicinati velocemente e in modo allegro, il capitano ordina ai conduttori di dare il "terra" ai cani, i conduttori danno il comando acustico di „terra“ e/o un segnale visivo, i cani devono subito andare a terra. Su nuova indicazione del giudice della prova il capitano della squadra ordina ai conduttori di mettere il cane in "piedi" i cani devono alzarsi al comando acustico „stai in piedi“ e/o tramite un segnale visivo. Su ulteriore istruzione del giudice della prova il capitano della squadra ordina ai conduttori di richiamare a se i loro cani con il comando acustico "vieni" e/o un segnale visivo. Festosamente e con un'andatura veloce i cani si avvicinano e si siedono vicino davanti a loro. Tramite comando acustico o visivo i cani devono assumere la posizione di base..

Valutazione:

Errori nell'esecuzione, condotta lenta, esitazioni o ritardi nel seduto, nello stare in piedi, e un ritorno lento sono considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se il cane assume una posizione diversa al posto di assumere la posizione richiesta, saranno detratti 2 punti per ciascuna posizione diversa

3. Portare e consegnare **3 x 10 Punti**

Presupposti per l'esercizio:

Superficie erbosa di almeno 40 x 20 metri di base (**allegato C**)

Posizione iniziale: i cani sono alzati da terra o messi in una posizione più elevata (per esempio un tavolo).

Tre ausiliari.

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per la posizione iniziale, per il "vieni" e per mettere il cane in posizione base " a posto".

Esecuzione dell'esercizio:

La squadra si muove affiancata parallelamente per tutto l'esercizio, il capitano a sinistra, comanda la squadra e i tre conduttori a destra accanto a lui.

Dalla posizione base i conduttori danno un comando acustico o visivo per far assumere la posizione iniziale ai cani (es. "op"), che faciliti la presa in braccio dei cani.

Il controllo a distanza da parte dei conduttori (es. quando il cane è sul tavolo dare il "resta") non è considerato errore.

Per l'alzata dei cani si può utilizzare una posizione più elevata, il capitano della squadra deve controllare il buon funzionamento dello svolgimento dell'esercizio.

I conduttori dalla posizione di partenza (in alto) portano in braccio i loro cani per circa 10 mt avanti dritti e li consegnano a una seconda persona (Ausiliari). Il capitano e i conduttori rimangono fermi sul punto di consegna, le seconde persone (ausiliari) portano in braccio i cani avanti dritti per altri 10 mt e li mettono poi a terra. I cani devono rimanere li fermi (in piedi), fino a che , su indicazione del giudice della prova il capitano ordina ai conduttori di , richiamare a se i loro cani con un comando acustico o visivo. I cani si devono avvicinare velocemente e festosamente e si devono sedere di fronte vicino ai propri conduttori. Tramite un comando acustico o visivo i cani assumeranno la posizione di base.

I cani non possono mostrarsi aggressivi né contro i loro conduttori né contro le persone ausiliarie. Durante la condotta i cani possono muovere liberamente la loro coda.

Valutazione:

Se un cane non si mostra collaborativo, se non è silenzioso durante la condotta, se ringhia facilmente o se si esime dall'assumere la posizione base, tutto questo è considerato errore e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se un cane si allontana, l'esercizio viene considerato insufficiente per questo cane.

Un'eccessiva timidezza o aggressione nei confronti delle persone ausiliarie portano alla squalifica.

In caso di squalifica di un cane, il resto della squadra continua. L'unità (HF) squalificata riceve per la prova obbedienza e destrezza zero punti e non può più prendere parte agli esercizi, riceve invece i punti raggiunti nei lavori di fiuto.

4. Riporto in Piano 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Oggetto d'uso proprio del conduttore (non usare riportelo o gioco ma usare oggetto di uso comune nel soccorso es. pila), che il conduttore si porta con se per tutta la durata della prova.

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per andare a prendere l'oggetto „porta“ , per tornare davanti al suo conduttore “vieni”, per rilasciare l'oggetto “lascia” e per andare in posizione di base “ a posto”;

Esecuzione dell'esercizio:

Dalla posizione di base, il conduttore lancia un oggetto di utilità che ha con sé ad una distanza di circa 10 passi. Il comando acustico e/o segnale visivo per riportare può essere dato solo quando l' oggetto è fermo. Il cane che è seduto libero vicino al suo conduttore, dopo il comando acustico e/o segnale visivo, deve dirigersi di corsa dritto verso l' oggetto, raccoglierlo e portarlo al suo conduttore. Il cane deve sedersi davanti al conduttore e tenerlo in bocca fino a che, dopo una piccola pausa, il conduttore lo prende attraverso un comando acustico e/o segnale visivo. Su indicazione del giudice, il conduttore fa andare il cane nella posizione di base con un comando acustico e/o segnale visivo.

Il conduttore non può lasciare la sua postazione per tutto l'esercizio.

Valutazione:

Un lancio troppo breve dell'oggetto e aiuti del conduttore senza un cambiamento di posizione, così come gli errori nella posizione di base, una corsa lenta, errori nel ricevimento, un ritorno lento, lasciar cadere l'oggetto, giocare con lo stesso o sgualcire l'oggetto, posizione a gambe divaricate del conduttore, errori durante la seduta frontale o alla posizione di base, sono penalizzanti ed ridurranno di conseguenza il punteggio.

Se il conduttore lascia la sua postazione prima della conclusione, l'esercizio sarà valutato insufficiente..

Se il cane non porta l'oggetto, l'esercizio sarà valutato con punteggio 0.

5. Ponte, asse instabile 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Ostacolo

- Asse di legno: lunghezza ca. 4 m, larghezza ca. 30 cm, spessore dell'asse ca. 4 cm.
- 2 cilindri (botti) grandi uguali: diametro ca. 40 cm
- Sistema di blocco dell'asse in direzione della corsa per limitarne il movimento a 20 cm.

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per salire „sali“;

un comando acustico e/o segnale visivo per fermare il cane „resta-stop-alt“;

un comando acustico e/o segnale visivo per continuare „avanti-continua“.

Esecuzione dell'esercizio:

Il conduttore prende la posizione di base con il suo cane ad una distanza appropriata dell'ostacolo. Al comando acustico "sali- op" o segnale visivo il cane deve saltare sul ponte di botti e percorrerlo con sicurezza, entro la prima metà della tavola (2 mt) e al comando acustico "resta-stop-alt" o segnale visivo il cane rimanere immediatamente fermo in direzione di marcia. Su comando del giudice della prova il conduttore raggiunge il cane, e con un comando acustico o segnale visivo ordina al cane di avanzare, il conduttore avanza insieme al suo cane, fino alla fine dell'attrezzatura. Lì il cane si deve arrestare autonomamente (senza comando). Il conduttore prosegue di alcuni metri e si ferma e si volta. Su comando del giudice della prova il conduttore avvicinandosi di qualche passo verso l'attrezzo, ordina al suo cane mediante comando acustico "avanti-continua" o segnale visivo di continuare, il cane raggiunge il suo conduttore e prende la posizione di base in modo autonomo.

Il cane deve percorrere tutta la lunghezza dell'asse senza mostrare nessun segno di paura o tendenza a saltare..

Valutazione:

Salire in modo esitante, percorrere in modo incerto, errori mentre si rimane fermi o si scende, saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

6. Scala orizzontale 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Ostacolo: scala di legno rigida, orizzontale, con salita

- Scala: lunghezza ca. 4 m, larghezza della scala ca. 50 cm, distanza tra i pioli 30 cm, spessore dei pioli 5 cm;
- Due supporti: altezza ca. 50 cm;
- Asse di salita: lunghezza 1,20 m, larghezza 50 cm, sono ammesse traverse come aiuti per la salita

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per salire sulla scala „Sali-op“;

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettersi in posizione base „a posto“.

Esecuzione dell'esercizio:

Il conduttore prende con il suo cane la posizione di base ad una distanza ragionevole dall'ostacolo. Tramite un comando acustico o segnale visivo il cane sale lungo l'asse di salita e raggiunge da solo i primi pioli, il conduttore può raggiungere l'attrezzatura accanto al cane solo quando questo abbia raggiunto con le zampe anteriori il primo gradino, ma senza toccare il cane o l'attrezzatura. Alla fine della scala il cane si ferma in modo autonomo. Il cane viene tolto dalla scala dal suo conduttore, sta fermo davanti al conduttore che con un comando acustico o segnale visivo lo fa mettere in posizione base.

Valutazione:

Salire o percorrere la scala in modo esitante o affrettato, percorrere la scala in modo insicuro, passi singoli su una staggia o il non raggiungimento della fine della scala saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se il cane utilizza i legni laterali della scala, mostra una forte insicurezza nei passi, cade in mezzo ai pioli o se ha bisogno dell'aiuto del suo conduttore, l'esercizio è da valutare insufficiente.

Se il cane salta giù senza terminare la scala, l'esercizio è da valutare con punteggio 0.

7. Condotta guidata 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Superficie erbosa (allegato D)

6 contrassegni (ad esempio coni, bandiere, segni,, bastoni)

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per ciascun invio “vai”;

Un comando acustico e/o segnale visivo per ciascun richiamo “vieni”;

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base “a posto”.

Esecuzione dell'esercizio:

Il conduttore prende la posizione base con il suo cane sulla linea di partenza rivolto verso la linea centrale. Su comando del giudice di prova, il conduttore invia il suo cane tramite un comando acustico o segnale visivo al primo contrassegno laterale. Il cane deve staccarsi velocemente dal conduttore e in modo risoluto correre autonomamente verso il contrassegno. Quando il cane raggiunge il contrassegno il conduttore lo richiama a se con un comando acustico o segnale visivo e gli mostra in movimento il contrassegno laterale successivo sul lato opposto dandogli con un comando acustico o segnale visivo l'ordine di raggiungere il secondo contrassegno; Quando il cane raggiunge il secondo contrassegno il conduttore lo richiama a se con un comando acustico o segnale visivo il conduttore si muove in sulla linea centrale con passo normale e guida il cane con un un comando acustico o segnale visivo al terzo contrassegno sul lato opposto. Analogamente procede fino all'ultimo contrassegno, dopo che il cane ha raggiunto l'ultimo contrassegno, il conduttore chiama a se il cane con un comando acustico o segnale visivo e lo lascia sedere davanti. Con un ulteriore comando acustico o segnale visivo mette il cane in posizione base.

Il conduttore non può lasciare la linea centrale durante l'esercizio. Il controllo a distanza durante l'invio del cane a un contrassegno non è considerato errore.

Valutazione:

Questo esercizio è una prova dinamica, senza interruzioni. Deve essere eseguita in modo fluido e con la stessa velocità su tutti e sei gli stalli. La mancanza di controllo sul cane, è o cambiamento di ritmo saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Il conduttore che corre allontanandosi dalla linea centrale può portare a una valutazione insufficiente.

8. Tunnel 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Ostacolo:

- Ingresso rigido, altezza 50 cm, lunghezza 3 m, seconda parte del tunnel in materiale tenero (stoffa) lunghezza 3 m.

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per far attraversare il tunnel „vai-passa“;

Un comando acustico e/o segnale visivo per fermare il cane “stop-alt-fermo“;

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base “a posto”.

Esecuzione dell'esercizio:

Il conduttore prende la posizione base con il suo cane ad una distanza ragionevole dall'ostacolo. Al comando acustico o segnale visivo il cane deve attraversare l'attrezzo. Dopo che il cane ha lasciato il tunnel deve rimanere fermo al comando acustico o segnale visivo. Su comando del giudice della prova il conduttore raggiunge il suo cane gli fa assumere con un comando acustico o segnale visivo la posizione di base..

Valutazione:

Accedere esitando e attraversare lentamente il tunnel saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se il cane non lascia il tunnel, l'esercizio sarà valutato insufficiente.

9. Ubbidienza a distanza 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Superficie erbosa di almeno 40 x 50 metri di base (**allegato E**)

Attrezzatura:

- 1 segnale per il punto di partenza (SP)
- 1 segnale per il punto intermedio (K)
- 3 ostacoli rialzati distanti tra loro circa 40 m, con un' area di circa 1 m x 1 m, altezza massima da terra 60 cm (bancali, tavolo o simile)

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per mandare il cane al contrassegno centrale (K) “vai”

Un comando acustico e/o segnale visivo per ciascun invio sui tre ostacoli contrassegnati "vai";

Un comando acustico e/o segnale visivo per farlo salire, scendere e fermarsi sugli ostacoli

Un comando acustico e/o segnale visivo per il richiamo "vieni";

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base "a posto".

Esecuzione dell'esercizio:

Il conduttore assume la posizione base con il suo cane sul punto di partenza (SP). Su comando del giudice della prova il conduttore manda il suo cane con un comando acustico o segnale visivo ad un punto contrassegnato chiaramente (contrassegno centrale K) a una distanza di circa 20 m, Il conduttore resta sul punto di partenza. Quando il cane raggiunge il contrassegno centrale K il conduttore con un comando acustico o segnale visivo ordina al cane di restare fermo "alt-fermo-stop". Su comando del giudice della prova, il conduttore invia con un comando acustico o segnale visivo il suo cane al primo punto assegnato, Il conduttore deve restare fermo sul punto di partenza (SP), quando il cane raggiunge l'ostacolo indicato con un comando acustico o segnale visivo il conduttore lo fa salire e rimanere fermo "op-stop" . il cane deve salire e li rimanere fermo. Quindi il conduttore invia il suo cane con un comando acustico o segnale visivo al prossimo ostacolo, il cane deve raggiungerlo e mediante un comando acustico o segnale visivo del suo conduttore deve salire e li rimanere fermo. La stessa procedura si esegue anche per il terzo ostacolo assegnato.

L'ordine, in cui si devono raggiungere gli ostacoli (A B C) , lo stabilisce il giudice della prova all'inizio dell'esercizio.

Raggiunto l'ultimo ostacolo, salito e rimasto fermo sopra, il cane verrà chiamato dal conduttore con un comando acustico o segnale visivo „vieni“ il cane deve sedersi di fronte, vicino al suo conduttore che con un comando acustico o segnale visivo lo mette in posizione di base.

Valutazione:

Avvio esitante al primo contrassegno od a uno degli ostacoli assegnati, forte deviazione dalla linea ideale, cambiamento di ritmo, salire in modo esitante sull'ostacolo o abbandonare lo stesso prima dell'ordine, aiuti del conduttore come per esempio comandi ripetuti o errori nella conclusione dell'esercizio saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se l'ordine dei settori contrassegnati dato dal giudice della prova non viene rispettato o se il conduttore lascia il suo posto, l'esercizio sarà valutato insufficiente.

10. Terra dei cani con distrazione 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:

Tre posti ciascuno marcati per cani maschi e femmine.

Comandi ammessi al conduttore:

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettere il cane a terra "terra"

Un comando acustico e/o segnale visivo per mettere il cane in piedi "in piedi";

Esecuzione dell'esercizio:

Dopo l'esercizio 3 la squadra va in un luogo designato dal giudice della prova.

Su ordine del capitano i conduttori mettono con un comando acustico o segnale visivo i loro cani a terra senza lasciare nessun oggetto. I tre conduttori ed il capitano si allontanano e

vanno in un secondo posto designato dal giudice della prova, lontano almeno 40 passi, e rimangono voltati in silenzio.

Su comando del giudice della prova il primo conduttore (HF1) prende il suo cane ed esegue gli esercizi 4 e 5, al termine riposiziona il suo cane nel posto precedentemente designato, il secondo conduttore (HF2) procede analogamente con gli esercizi 6 e 7 e così anche il terzo conduttore (HF3) con gli esercizi 8 e 9.

I cani della squadra non impegnati negli esercizi devono restare a terra silenziosamente senza l'influenza del conduttore, mentre vengono mostrati gli esercizi dal 4 al 9.

Su comando del giudice della prova, al termine degli esercizi, i conduttori tornano dai loro cani e su disposizione del giudice e comando del capitano i conduttori danno un comando acustico o segnale visivo per „mettersi in piedi“. I cani devono velocemente e subito mettersi in piedi, successivamente viene dato un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane a terra "terra". I cani devono velocemente e subito mettersi a terra.

L'esercizio termina con un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane in posizione di base.

Valutazione:

Abbaiare del cane durante il terra, e in particolar modo alzarsi senza aver ricevuto il comando, rimanere in piedi all'ordine terra, quando il conduttore va a ritirare il cane dal prolungato terra resta deve aspettare che il giudice dia l'autorizzazione a mettere il cane al piede, senza che il cane si alzi in automatico, oppure vada verso il conduttore mentre lo stesso si avvicina a lui. Il parlare da parte del conduttore così come altri aiuti nascosti saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.

Se un cane ricevuto il comando, non assume la posizione del terra, qui si riferisce al cane che non accetta di assumere la posizione del terra. Anche se rimane lì, sarà valutato insufficiente ma sta in piedi o si siede, pur rimanendo sul posto, l'esercizio dello stesso cane sarà valutato insufficiente.

Se un cane si allontana dal posto di più di tre metri, l'esercizio dello stesso cane è da valutare con punteggio 0.

La sezione Obbedienza e destrezza della prova termina con la comunicazione della valutazione alla squadra da parte del giudice della prova.

Lavoro di ricerca su macerie

La squadra è libera nella scelta dei mezzi e della tattica. I componenti devono lavorare assieme e reciprocamente sostenersi.

Il modo con cui il cane segnala è a libera scelta.

E' possibile la ricerca congiunta con più cani.

Punteggio massimo della ricerca macerie

Punteggio massimo	260 Punti
Ritrovamento delle persone: 3 per 60 punti	180 Punti
Lavoro di assieme della squadra di cani da soccorso	30 Punti
Gestione della squadra da parte del Capitano (tattiche e la loro attuazione)	50 Punti

Disposizioni generali:

- Area di ricerca: oggetto distrutto o parzialmente distrutto, di almeno 5.000 m², ripartito su uno o più piani. Su un'area di macerie con ambienti bui ci devono essere nascondigli profondi, a una profondità circa 2 m e a un'altezza di minimo 2 m. anche se le ricerche in edifici non sono permesse, tuttavia possono essere inclusi spazi singoli nel territorio della ricerca.
- Persone nascoste: 3 persone, nascoste.
Il cane non deve avere nessun contatto visivo e/o tattile con le persone nascoste, la copertura deve essere meno appariscente possibile. Le persone nascoste non devono essere raggiungibili dagli ingressi. La distanza tra le persone nascoste deve essere dichiarata (dal direttore di campo) in modo chiaro (Di solito non si dovrebbe mettere due figuranti troppo vicini, almeno 10 mt. di distanza) I nascondigli utilizzati possono anche essere utilizzati di nuovo, al cambio dei nascondigli deve però essere escluso il rischio di falsi allarmi. Pertanto i nascondigli già utilizzati devono rimanere aperti se non sono riutilizzati (occupati).
Le persone nascoste devono prendere la loro posizione 15 minuti prima della partenza del cane. Le persone nascoste sono assistenti del giudice della prova e devono stare totalmente calme, senza dare qualsiasi tipo di aiuto al conduttore e/o al cane. Le persone nascoste visualizzate non devono assolutamente essere estratte dai loro nascondigli. Nel caso in cui il giudice della prova ordini di recuperare le persone trovate, queste saranno recuperate dagli aiutanti.
- Distrazione: tizzoni ardenti, rumori di motore, colpi di martello, tambureggiare, etc.
- Aiutanti: Fino a 15 minuti prima della partenza dei cani, l'area di ricerca deve essere attraversata in lungo ed in largo da almeno 3 persone con un cane, immediatamente prima della partenza e durante il lavoro del cane l'area di ricerca deve essere percorsa avanti e indietro da almeno 3 persone (senza cane).
- Tempo di esecuzione: massimo 20 minuti

Lavoro di ricerca:

La squadra deve aspettare con i suoi cani fuori dalla vista finché non verrà chiamata. La squadra riceve una descrizione scritta sull'area di ricerca e sui compiti da assolvere, nella lingua dell'organizzatore (o se richiesto in inglese o in tedesco).

La zona di ricerca (che deve essere delimitata otticamente o i suoi confini devono essere chiaramente visibili) verrà verbalmente descritta.

Il Capitano può adottare qualsiasi tattica di ricerca che sembri favorevole o anche far intervenire più cani. Il giudice della prova deve essere informato sulla tattica scelta nel dettaglio.

Prima che la ricerca abbia inizio il capitano informa il giudice in merito al tipo di segnalazione utilizzata dai componenti della sua squadra. Le segnalazioni consentite sono l'abbaiare e segnalazione libera. Il tempo di esecuzione comincia con l'ordine di iniziare la ricerca da parte del capitano alla squadra e con il contemporaneo cenno di inizio del giudice della prova.

Il capitano della squadra può accedere all'area di ricerca, il conduttore può allora quando il proprio cane segnala o su indicazione del giudice.

La segnalazione di un cane è riferita dal conduttore al proprio capitano della squadra. Il capitano della squadra deve informare il giudice della prova dove il conduttore ha localizzato la persona nascosta o se desidera confermare la localizzazione sospetta del luogo di ritrovamento da parte di un altro componente della squadra (nel caso in cui la segnalazione è sospetta ed il capitano intenda utilizzare un cane per conferma, il conduttore del primo cane è autorizzato a prendere il suo cane) se il cane di conferma segnala la persona nascosta, il suo conduttore lo comunica al capitano, il quale informa poi il giudice della prova del ritrovamento. In seguito al ritrovamento il giudice dà il permesso di prendere il cane.

Il conduttore prende il cane direttamente e lascia l'area di ricerca. Il cane deve uscire dall'area di ricerca senza indugiare e senza effettuare ulteriori ricerche-ispezioni nell'area

Il lavoro di ricerca può essere confermato solo dopo che i conduttori con i loro cani hanno lasciato l'area di ricerca.

Dopo di che il capitano ordina di mandare i cani a un'ulteriore ricerca sempre dall'esterno. Il comando di nuova ricerca non è consentito direttamente dal luogo del precedente ritrovamento.

La ricerca nelle macerie termina con la comunicazione da parte del capitano della squadra del ritrovamento del terzo sepolto o alla scadenza del tempo massimo di ricerca.

Il compito si conclude con l'annuncio della valutazione da parte del giudice della prova.

Valutazione:

Ogni persona ritrovata sarà valutata con 60 punti indipendentemente dalla qualità delle indicazioni in cui il capitano della squadra avvisa il giudice della prova.

Se il capitano della squadra fa tuttavia ricorso all'aiuto di un cane di conferma inviandolo direttamente nel luogo della prima segnalazione sospetta, la persona ritrovata sarà valutata solo con 30 punti.

Ogni persona non trovata sarà valutata con 0 punti.

Ogni falsa segnalazione sarà valutato con -60 punti. (meno 60 punti)

Lavoro ricerca in superficie

La squadra è libera di scegliere i mezzi e la tattica di intervento da adottare. I componenti la squadra dovranno lavorare insieme e sostenersi a vicenda. Il modo di segnalare è a libera scelta. E data la possibilità a più cani di lavorare e trovare assieme.

Le 3 persone nascoste dovranno essere trovate.

Punteggio massimo ricerca su campo

Punteggio massimo	260 punti
Ritrovamento delle 3 persone nascoste 3 ogni 60	180 punti
Lavoro di assieme della squadra di cani da soccorso	30 punti
Gestione della squadra da parte del Capitano (tattiche e la loro attuazione)	50 punti

Disposizione generale:

- Zona di ricerca: ca. 50.000 m², di cui min. 50 % su terreno boscoso, nell'area di ricerca ci possono essere delle baite, stalle, ruderi, dove potrebbero anche trovare rifugio i figuranti
- Persone nascoste: 3 Persone, all'aperto.
Il cane può avere contatto visivo e/o contatto diretto, ma anche nascondigli tipici come per es. palchetti posti in alto sono ammissibili, i quali non sono visibili o raggiungibili per il cane. I nascondigli delle persone devono essere distanti tra di loro al meno 10 m. Sono permessi nascondigli fino a un'altezza di 2 m. Nascondigli già utilizzati possono essere riutilizzati.
Le persone devono prendere posizione nei nascondigli 15 minuti prima dell'inizio della ricerca del cane. Le persone nascoste sono assistenti del giudice della prova, devono sdraiarsi o stare sedute e comportarsi in modo tranquillo senza dare alcun aiuto al conduttore e/o al cane.
- Ausiliari: fino a 15 minuti prima dell'inizio della ricerca del cane, il territorio di ricerca deve essere percorso da almeno 3 persone con un cane di prova, andando in tutte le direzioni, immediatamente prima dell'inizio della ricerca e durante il lavoro del cane il territorio deve essere percorso da almeno 3 persone (senza cane), andando in tutte le direzioni.
Per poter controllare e verificare il lavoro in maniera professionale e corretto, il giudice può utilizzare altri ausiliari, che accompagnano il conduttore alla segnalazione del ritrovamento da parte del cane, specialmente se utilizzano il sistema Bringseln o il sistema del riporto o con segnalazione libera. (Il sistema del riporto è la segnalazione silenziosa: il cane trova, torna dal conduttore, il conduttore gli dà il comando "DOVE" e il cane lo riporta dal figurante/disperso)
- Tempo di lavoro: max. 20 Minuti

Lavoro di ricerca:

La squadra di cani da soccorso deve aspettare fuori dalla vista, finché viene chiamata. La squadra di cani da soccorso riceve un rapporto sulla situazione e il tipo di compito affidato loro nella lingua dell'organizzatore (o su richiesta in lingua tedesca o inglese). La zona di ricerca, che è delimitata a livello ottico o le cui frontiere sono chiaramente visibili, viene descritto verbalmente. Inoltre sarà assegnato alla squadra una zona ben identificata all'interno della zona di ricerca, nella quale la squadra è libera di muoversi. Il Capitano non può entrare nella zona di ricerca, il conduttore può farlo solo dopo la segnalazione del ritrovamento da parte del proprio cane e/o su indicazione del giudice della prova.

Il capitano può utilizzare qualsiasi sistema di ricerca ritenga opportuno e anche qualunque quantità di cani. Il giudice della prova deve essere informato esattamente dalla scelta della tattica dal capitano.

Prima dell'inizio della ricerca il capitano informa il giudice della prova sul modo di segnalazione della squadra.

I modi di segnalazione ammissibili sono: abbaiare, bringeln, riporto o libera scelta.

Il tempo di esecuzione comincia con l'ordine di iniziare la ricerca da parte del capitano alla squadra e con il contemporaneo cenno di inizio del giudice della prova.

Il lavoro della ricerca su campo termina con il ritrovamento del terzo disperso da parte del capitano o allo scadere del tempo massimo di ricerca.

Il lavoro termina con la comunicazione della valutazione da parte del giudice della prova.

Valutazione:

Ogni persona ritrovata viene valutata con 60 punti, indipendentemente dalla qualità della segnalazione, non appena il capitano annuncia questo al giudice della prova. In caso di evidente molestia della persona da parte di un cane, possono essere tolti fino a 18 punti.

Ogni persona non trovata sarà valutata con 0 punti.

Ogni falsa segnalazione sarà valutata con 60 punti in meno.

Se il cane (del quale abbiamo dichiarato che segnala con il riportare il suo conduttore sul disperso) non porta il suo conduttore direttamente alla persona nascosta, l'indicazione vale come indicazione negativa.

La lesione da parte di un cane di un disperso comporta la squalifica dell'intera squadra dalla competizione.

Lavoro ricerca in pista

La squadra è libera di scegliere i mezzi e la tattica di intervento da adottare. I componenti la squadra dovranno lavorare insieme e sostenersi a vicenda. Il modo di segnalare è a libera scelta.

Punteggio massimo ricerca in pista

Punteggio massimo	260 Punti
Oggetto identificativo del punto di partenza	20 Punti
6 Oggetti (ciascuno 10 Punti)	60 Punti
Tenuta di pista	100 Punti
Segnalazione del ritrovamento della persona	60 Punti
Lavoro di assieme della squadra di cani da soccorso	10 Punti
Gestione della squadra da parte del Capitano (tattiche e la loro attuazione)	10 Punti

Disposizione generale:

- Pista tracciata dalla persona nascosta: 3.000 passi (lunghezza passo 70 cm), Invecchiamento della pista: 180 minuti.
L'andamento della pista deve essere possibilmente naturale e adattato al terreno e contenere anche cambi di terreno. E' composta da 8 lati, i quali non devono essere diritti e devono includere almeno 1 arco, il quale inizia e finisce con un angolo retto, nonché 7 cambi di direzione con angoli facoltativi tra 30° e 150° gradi. Sono possibili sentieri, affossamenti e recinti.
Il disperso-tracciatore percorre l'intera traccia con passo normale, collocando la pista non deve scalpicciare o fermarsi. Deve consegnare al giudice della prova una planimetria precisa con tutte le informazioni necessarie come ordine di successione degli oggetti e punti cospicui (punti di cambio direzione) per il percorso della pista.
- Partenza: Oggetto identificativo del punto di partenza (Giacca o Maglione) rilasciato dal disperso-tracciatore in una superficie prevista di 30 m x 30 m.
Il disperso-tracciatore entra nella zona di partenza circa al centro di una delle due linee laterali e appoggia nel campo l'oggetto identificativo, il quale marca l'effettivo punto di partenza (inizio della traccia). Dopo un breve soffermarsi il disperso-tracciatore va con passo normale nella direzione indicata, attraversando la linea base opposta.
- Due piste tracciate da un secondo disperso-tracciatore attraversano 2 lati differenti, ma non il primo o l'ultimo lato, ciascuno in un angolo da 30 a 60 gradi verso la traccia, queste piste di disturbo vanno tracciate 30 minuti prima dell'inizio della ricerca in pista.
- Oggetti: 6 oggetti d'uso ben impregnati dell'odore del disperso-tracciatore, misura massima di 15x5x5 cm., il colore non deve spiccare in modo particolare dal territorio. Gli oggetti della pista non devono essere appoggiati in parte, ma sopra la traccia.
- Fine della traccia: disperso-tracciatore, ubicato alla fine della traccia.
Il disperso tracciatore deve trovarsi almeno 30 minuti prima dell'inizio della ricerca alla fine della traccia.
- Tempo di lavoro: max. 60 minuti

Lavoro di ricerca:

Dopo la chiamata il campo sarà descritto chiaramente dal giudice della prova alla squadra di cani da soccorso.

Prima dell'inizio della ricerca il capitano informa il giudice della prova sul modo di segnalazione della squadra degli oggetti e della persona. Modi di segnalazione ammissibile degli oggetti sono mettersi a terra, sedersi o stare fermo in piedi, anche alternando, oppure raccogliere l'oggetto. Modi di segnalazione permessi per la persona sono rimanere fermo, abbaiare, riportare o indicazione libera.

la squadra si fa trovare alla partenza alla linea base dell'area prevista per la partenza di circa 30mx30m, detta area in cui si trova l'oggetto identificativo del punto di partenza viene descritta chiaramente dal giudice

Il tempo di esecuzione comincia con l'ordine di iniziare la ricerca da parte del capitano alla squadra e con il contemporaneo cenno di inizio del giudice della prova.

Ricevuto l'ordine di inizio.. Uno dei conduttori con il suo cane designato dal capitano inizia il lavoro di ricerca. In caso che questo binomio non trovi l' inizio della pista, dopo 5 minuti può essere impiegato un altro binomio. Il cane deve cercare l'inizio pista.

Appena ritrovato l'inizio pista, il cane che ha ritrovato viene legato dal suo conduttore e su ordine del capitano un altro cane ed il suo conduttore iniziano la ricerca in pista degli oggetti.

Il conduttore segue il cane a 10 metri di distanza , può utilizzare un guinzaglio di tale lunghezza o lavora a cerca libero (sempre seguendo il cane a 10 metri di distanza). Appena il cane ha trovato un oggetto deve segnalarlo subito senza interventi del conduttore. il conduttore conferma il ritrovamento alzando in alto l' oggetto. Da qui un altro cane ed il suo conduttore deve proseguire il lavoro di pista. In caso che l' oggetto venga oltrepassato il giudice ordina il cambio del cane e conduttore.

Se il cane abbandona la pista e non la ritrova più il capitano può collocare un altro cane e conduttore.

Se un conduttore impedisce al suo cane di abbandonare la pista il giudice della prova lo richiama e gli ordina di seguire il proprio cane. Se il giudice della prova richiama il conduttore per tre volte il lavoro deve essere interrotto.

Un interruzione del lavoro da parte del giudice avviene quando il conduttore si allontana più di 10 metri dalla pista. Su terreni particolarmente difficili il giudice può tollerare una distanza maggiore. In ogni caso l' interruzione avviene quando il giudice ha l' impressione che il cane non possa riprendere la pista con i propri mezzi. Quando il cane raggiunge il disperso-tracciatore, il conduttore deve fermarsi subito e il cane deve chiaramente segnalare la persona ritrovata senza l' intervento del conduttore. Il modo di segnalare è libero. Dopo la segnalazione del proprio cane il conduttore si avvicina alla persona per la via più breve. La ricerca in pista termina quando il conduttore raggiunge il disperso-tracciatore e con ciò avviene l' immediato stop del tempo.

Per ogni minuto del tempo previsto per la ricerca, non consumato, viene assegnato un punto Bonus.

Per la fine della ricerca in pista il capitano e il conduttore si dirigono con il cane al guinzaglio verso il giudice della prova e prendono posizione di base. Il capitano consegna gli oggetti ritrovati.

Il lavoro termina con l'annuncio della valutazione del giudice della prova

Valutazione:

Un leggero scostamento del cane dalla pista non è considerato errore.

Seguire con precisione i punti cospicui lungo la pista a seconda della lunghezza e grado di difficoltà. Indicano soltanto la direzione della pista, ma non la qualità della ricerca.

La segnalazione dell'oggetto d'identificativo è valutato con 20 punti. Se l'oggetto d'identificativo è trovato solo dalla seconda squadra, viene valutato con 10 punti.

Ogni oggetto segnalato e ritrovato viene valutato con 10 punti.

Ogni oggetto non ritrovato viene valutato con 0 punti.

Una falsa segnalazione penalizza di conseguenza.

Qualsiasi fastidio provocato dal cane al disperso sarà penalizzante, vengono tolti fino a 18 punti.

Qualsiasi ferita o danno provocato dal cane al disperso-figurante comporta la squalifica della squadra dalla competizione.

Lavoro di subordinazione e agilità per ricerca valanghe (U+G-L)

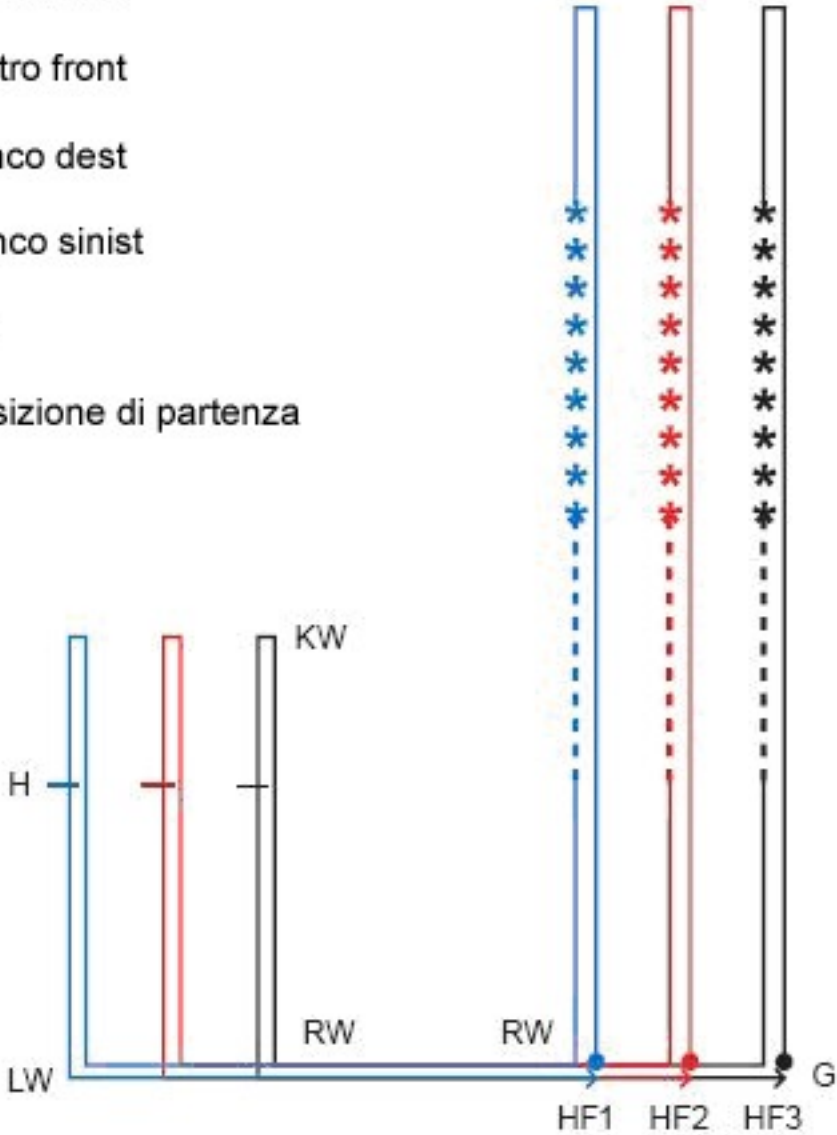
..... *OMISSIS*

Lavoro ricerca valanghe

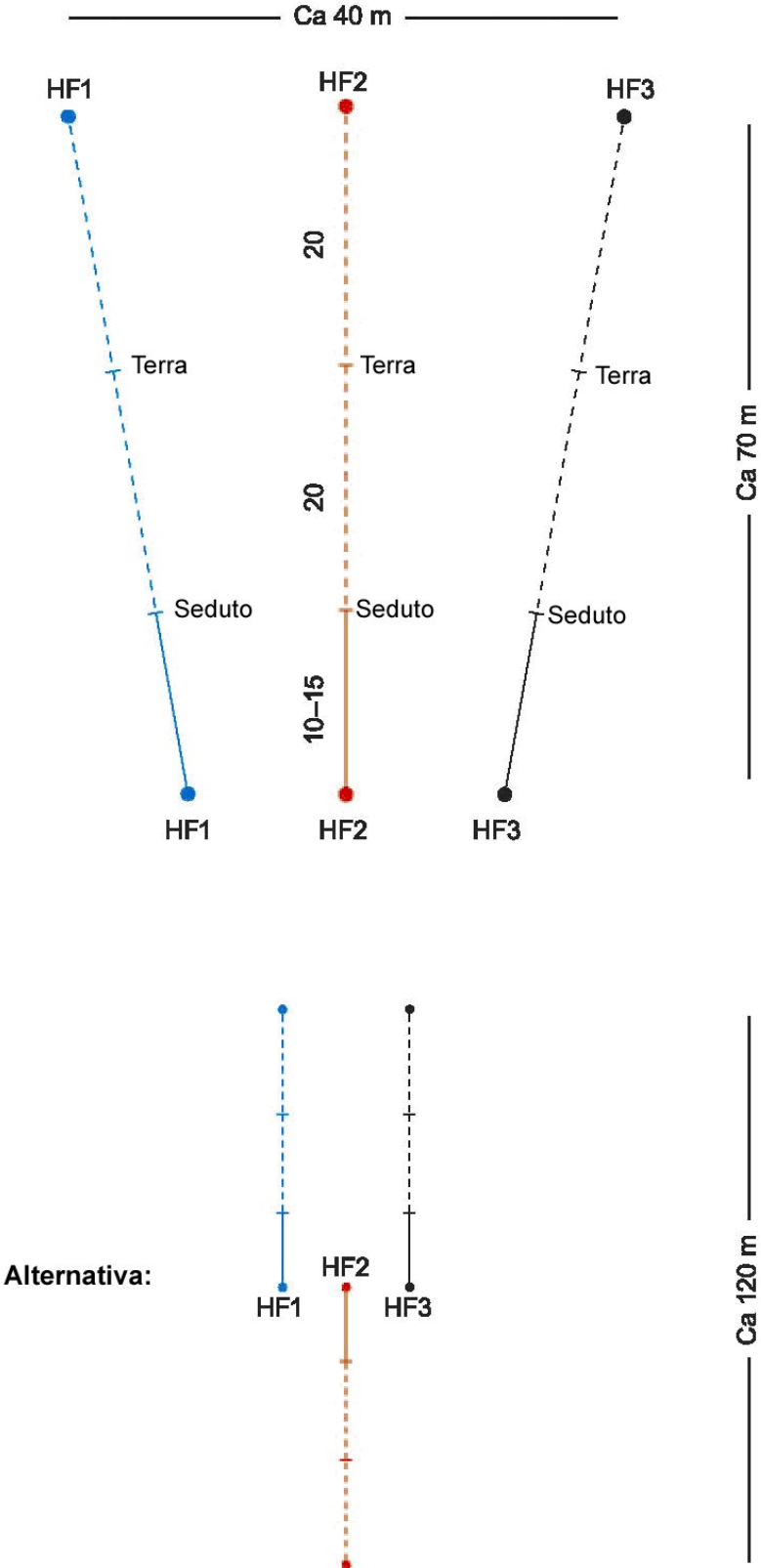
..... *OMISSIS*

Allegato A: Condotta libera insieme

- passo normale
- * * * * di corsa
- - - - - lentamente
- KW dietro front
- RW fianco dest
- LW fianco sinist
- H alt
- G posizione di partenza

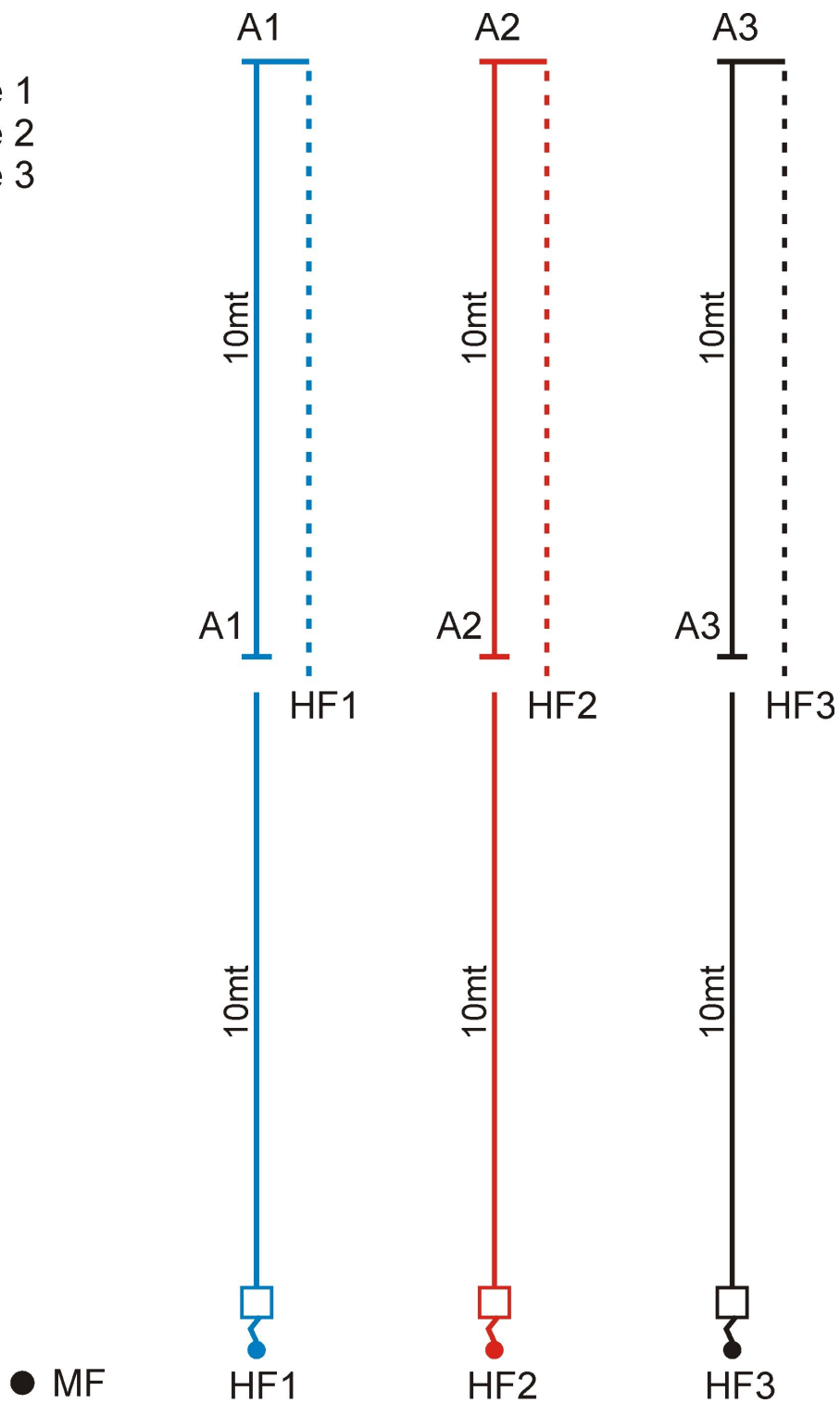


Allegato B: Condotta con controllo a distanza

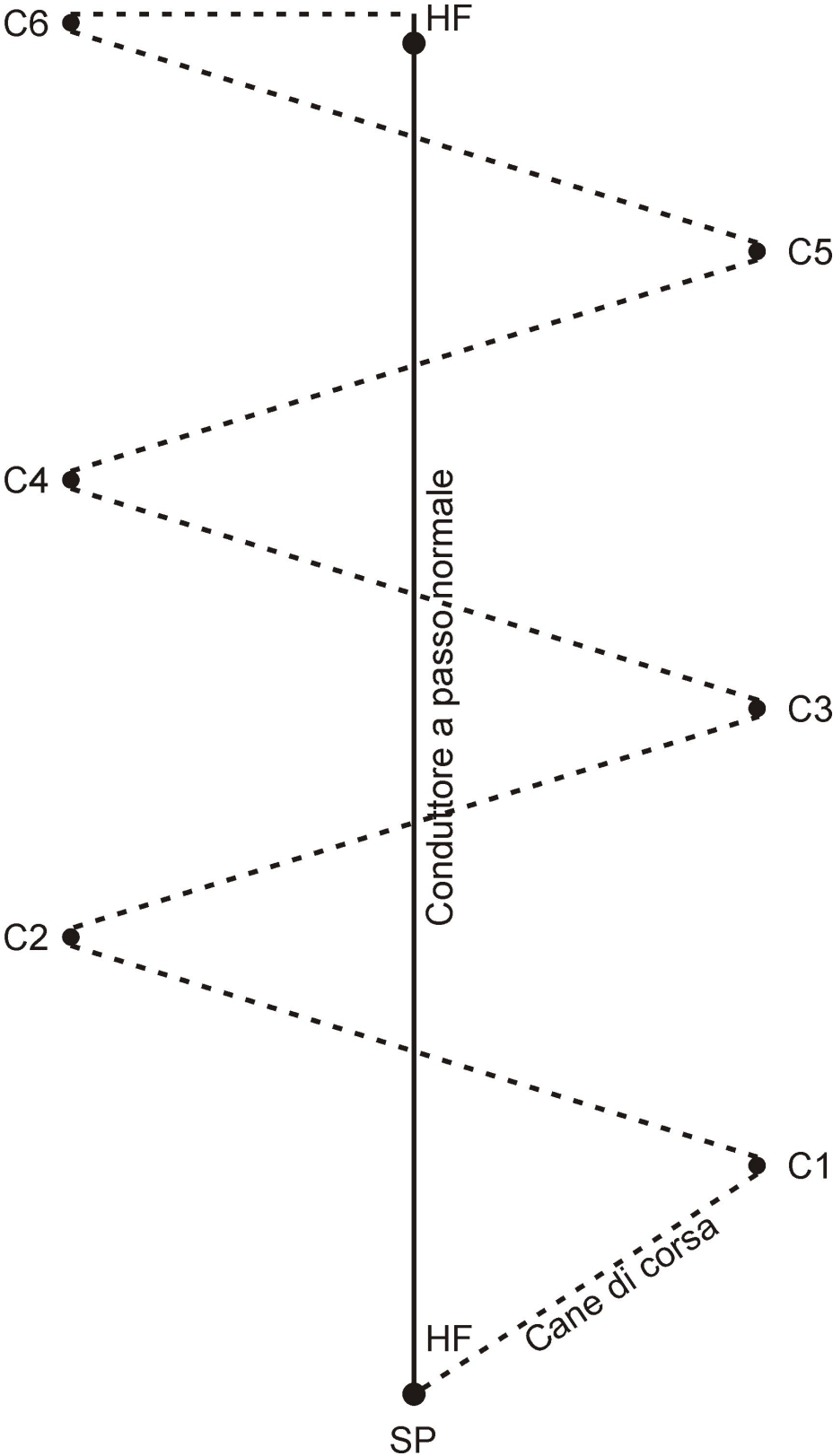


Allegato C: Portare e consegnare

MF: Capitano
HF1: Conduuttore 1
HF2: Conduuttore 2
HF3: Conduuttore 3
A1: Ausiliare 1
A2: Ausiliare 2
A3: Ausiliare 3



Allegato D: Condotta guidata



Allegato E: Ubbidienza a distanza

