



UISP

sportpertutti

Attività Cinofile

Regolamento Generale Sheepdog



Regolamento Generale

Le prove di lavoro su ovini per cani pastori conduttori sono organizzate allo scopo di verificare le qualità naturali del cane e la sua attitudine di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore nelle diverse circostanze che, possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni e che, possono anche presentare una certa variabilità; i differenti esercizi come la raccolta, il drive, la divisione, la cattura di una pecora, la chiusura delle pecore in un recinto, il loro carico su di un trailer sono tutti compiti necessari nel lavoro quotidiano di un pastore.

Le prove devono poi evidenziare le capacità di gestire correttamente e con il minimo stress possibile un gruppo di pecore e le conoscenze ed abilità necessarie per un buon utilizzo del cane da pastore.

Come per tutte le discipline cinofile UISP si dà importanza al valore della relazione uomo-cane e viene vietata qualsiasi forma di coercizione e di maltrattamento nei confronti del cane, compreso qualsiasi tipo di comportamento che potrebbe essere percepito come tale.

Condizioni generali

Qualunque cane, sia di razza sia meticcio, può partecipare alle prove di lavoro.

Qualunque persona può partecipare alle prove di sheepdog senza limiti di età o (dis)abilità.

La salute e il benessere del cane e degli ovini devono essere preservate in ogni circostanza .

Solo i cani iscritti alle prove di lavoro, i loro conduttori e gli addetti ai lavori sono autorizzati ad utilizzare il campo gara.

I cani devono sempre essere tenuti al guinzaglio eccetto durante la gara.

Il cane può entrare nel campo gara con collare o pettorina che dovranno essere tolti prima dell'inizio di ogni singola prova, ad esclusione dei collari antiparassitari che possono essere sempre indossati.

Nel luogo della competizione e durante tutto il suo svolgimento, dispositivi di addestramento di tipo punitivo, non sono tollerati.

Un atteggiamento negativo verso il cane potrà essere punito con la squalifica a insindacabile giudizio del giudice.

Per poter ospitare una manifestazione di Sheepdog il campo gara dovrà essere sufficientemente vasto per il benessere degli ovini e del cane.

Precauzioni dovranno essere prese per evitare la fuga delle pecore e per il loro contenimento prima, durante e dopo la prova.

Si ricorda inoltre di aggiungere ulteriore spazio per gli spettatori per permettere di assistere alla competizione senza disturbare i partecipanti.

Non possono essere introdotti all'interno del campo gara rinforzi primari, quali cibo e giochi.

Potranno partecipare alle gare a queste prove i cani conduttori delle razze da pastore e bovini, comprese nell'elenco ufficiale F.C.I. gruppi 1-2-5.

Può tuttavia essere autorizzata la partecipazione anche di soggetti di razze diverse da quelle sopra elencate o cani arlecchino, in rapporto ad attività speciali.

Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, evidenti problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o allattamento e soggetti che manifestano difficoltà di deambulazione o cani con comportamenti palesemente aggressivi nei confronti di persone o degli ovini.

Le femmine in calore non sono ammesse.

I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha eseguite, inclusa l'antirabbica (se prevista dalle norme locali) in corso di validità effettuata almeno quaranta giorni prima della gara.

E' richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza del quale il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica.

LE PECORE

Le pecore devono essere selezionate in modo tale che tutti i concorrenti possano lavorare con pecore dello stesso tipo. Pertanto, è preferibile che le pecore utilizzate per le prove provengano dallo stesso gregge e siano simili in tipo. Le pecore devono essere abituate a lavorare con i cani, in buone condizioni di salute e forma. Gli agnelli devono essere svezzati. Non sono ammessi arieti interi di età superiore all'anno. Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi di avere pecore in numero sufficiente in modo tale che ciascun gruppo di animali non debba essere sottoposto a stress e che non venga utilizzato un numero di volte superiore a quanto fissato dai regolamenti specifici. Durante le prove deve essere garantito il benessere degli animali di cui è responsabile il comitato organizzatore e il direttore di campo

PRIMA DELLA GARA

I conduttori, senza il proprio cane, possono ispezionare il percorso prima dell'inizio della competizione. I partecipanti devono essere in grado di gestire al meglio il loro cane in ogni momento e situazione.

Il conduttore e/o il cane che disturbi un altro cane o un partecipante che sta lavorando sarà eliminato e squalificato.

Prima dell'inizio della prova i cani devono essere controllati per verificare lo stato di salute al fine di individuare ed escludere eventuali soggetti ammalati e le femmine in stato di avanzata gravidanza od in allattamento.

Il veterinario controllerà inoltre i certificati sanitari dei cani. Sottoporsi alla visita del veterinario di servizio è obbligatorio per la partecipazione alla prova.

TIPOLOGIE DI PROVE, CLASSI E QUALIFICHE

Collecting Style

Si svolge su ampi spazi in cui il cane lavora lontano dal conduttore
Possono accedere a questa prova Border Collie e Kelpie

Traditional Style

Il percorso simula quello dei pastori transumanti con ostacoli di tipo naturale

Classi

classe 1 esordienti età minima 10 mesi

classe 2 intermedia

classe 3 esperti

brace (due cani che lavorano insieme)

fuori concorso

RECLAMI

Ogni decisione presa da un esperto giudice in merito alle qualifiche dei cani, piazzamento e punteggi è definitiva ed indiscutibile, a meno che l'esperto giudice abbia violato il regolamento in vigore.

SQUALIFICHE

In situazioni particolari, per il benessere delle pecore e del cane o per atteggiamenti poco sportivi, al concorrente potrà essere chiesto di ritirarsi prima di essere squalificato. Al di là delle motivazioni tecniche inerenti le prove di

lavoro, il conduttore verrà immediatamente squalificato se il cane morde una pecora senza motivo o se lo stesso conduttore palesa atteggiamenti violenti e coercitivi verso il cane o il gregge.

E' l'esperto giudice a decidere se un piccolo morso è accettabile in una data situazione.

PROVA COLLECTING STYLE

OBIETTIVI

Obiettivo del percorso di gara, deve essere quello di verificare la capacità del cane di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore nelle diverse circostanze che possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni ad esempio la raccolta, il drive, la divisione, il singol, la chiusura delle pecore in un recinto, il carico su un trailer o l'impiego di un corridoio per dividerle.

PECORE

Il numero delle volte per cui ciascun animale può essere utilizzato durante una giornata di prove è limitato per ovvi motivi legati al suo benessere; viste le grandi differenze tra i vari tipi di classe e le composizione delle singole giornate di prove si dovranno considerare diversi casi:

- giornate di prova in cui è prevista la sola classe uno: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 4 volte
- giornate di prova in cui sono previste le sole classi uno e due: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 3 volte
- giornate di prova in cui è prevista solamente o anche la classe tre: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 2 volte

Caratteristiche della prova

E' responsabilità del comitato organizzatore fare in modo che il percorso venga svolto seguendo queste regole.

Dovranno essere rispettate le seguenti misure:

La larghezza delle porte (gate) dovrà essere di sette metri

Il diametro dell'area per la divisione (shedding ring) dovrà essere di 35 metri

La corda collegata al cancello del recinto (pen) dovrà essere lunga 1,5 metri

Il recinto (pen) dovrà essere 2.5 x 2,5 metri con un cancello di almeno 2 metri

Il lavoro del cane deve essere eseguito con calma senza eccitare oltre il necessario le pecore. Le pecore devono seguire un percorso passando attraverso delle porte ben delimitate. L'esperto giudice penalizzerà ogni deviazione dal percorso ideale che le pecore dovranno seguire durante la gara, togliendo dei punti. Nel caso il gregge manchi una porta, l'esercizio non potrà essere ripetuto. I cambiamenti di direzione dopo le porte devono essere eseguiti con curve il più strette possibile. Il concorrente non può toccare le pecore, tranne che quando richiesto dall'esperto giudice.

Descrizione degli esercizi

RICERCA (OUTRUN) 20 punti

Il conduttore e il cane devono essere nella postazione di partenza. Nella ricerca il cane può essere inviato in entrambe le direzioni. Alla fine della ricerca, un comando di stop o di rallentamento non è penalizzato. Se un cane attraversa il campo (incrocio) saranno dedotti da un minimo di 10 ad un massimo di 19 punti. La ricerca sarà conclusa quando il cane ha raggiunto il punto di bilanciamento delle pecore: se le pecore si sono mosse dalla posizione di partenza, il cane dovrebbe fermarsi nel punto da cui riesce ad indirizzarle verso il primo ostacolo.

Per la sola classe uno è ammesso che il conduttore possa spostarsi dal picchetto di partenza per agevolare la ricerca di cani poco esperti raggiungendo al massimo la metà della distanza di outrun. Ciò comporterà la perdita fino al 50% dei punti. Al termine della ricerca il conduttore dovrà riportarsi il più rapidamente possibile al picchetto di partenza dove dovrà attendere l'arrivo del gregge.

PRESA DI CONTATTO (LIFT) 10 punti

Alla fine della ricerca, sia che il cane si sia fermato o che abbia semplicemente rallentato, il suo avvicinamento alle pecore deve essere lento, cauto e deciso. Non deve gettarsi sul gruppo di pecore spaventandole né fermarsi rimanendo a terra richiedendo numerosi comandi. Il cane non deve disturbare eccessivamente le pecore.

RIPORTO (FETCH) 20 punti

Le pecore dovrebbero essere riportate al conduttore con un passo regolare e seguendo una linea diritta che parte dal punto di contatto (lift) e arriva al conduttore passando per il "fetch gate". Il cane non deve muovere le pecore troppo velocemente o esagerare il movimento laterale attorno alle pecore, creando un movimento a zigzag. Se le pecore mancano una porta (gate) ci sarà una deduzione nel punteggio di almeno mezzo punto per ogni pecora. Qualora la porta venisse mancata la prima volta non saranno ammessi ulteriori tentativi. Le pecore dovranno essere guidate dietro il conduttore (che rimane alla postazione di partenza) passando il più vicino possibile al conduttore stesso.

DRIVE (classi 2 o 3) 30 punti

Per tutte le classi tranne la uno il drive verrà eseguito lungo un percorso triangolare e può essere eseguito da sinistra verso destra o da destra verso sinistra indifferentemente a seconda delle decisioni del Comitato Organizzatore. La prima parte del triangolo inizia immediatamente dopo che le pecore sono passate dietro il conduttore.

Le pecore devono percorrere una linea retta verso la prima porta (gate).

Dopo averla attraversata, le pecore devono essere immediatamente fatte girare verso la seconda porta che deve essere raggiunta attraversando il campo di gara sempre lungo un cammino più rettilineo possibile. Attraversata questa porta le pecore devono essere fatte girare il più ordinatamente possibile verso la zona di divisione (shedding ring) che deve essere raggiunta lungo una linea retta. Le pecore devono essere mantenute in movimento in maniera calma; eccessivi scatti e troppe fermate non sono apprezzati e saranno penalizzati.

Come nel riporto (fetch) le porte sono delle guide per l'allineamento delle pecore; se queste ultime mancano una porta (gate) ci sarà una deduzione nel punteggio di almeno mezzo punto per ogni pecora e l'esperto giudice dovrà tenere in considerazione tutte le circostanze rilevanti. Qualora si mancasse una qualunque delle due porte non sarà in nessun caso permesso un secondo tentativo. Una buona conduzione in situazioni difficili verrà presa in considerazione dagli esperti giudici. Il drive termina quando le pecore entrano nello shedding ring. Il conduttore dovrà restare al punto di partenza fino a che le pecore non entreranno nello shedding ring.

CONDUZIONE (classe 1) 15 punti

La disposizione durante la conduzione è conduttore – pecore – cane. La conduzione è molto importante per un cane giovane al fine di sviluppare un buon bilanciamento.

In classe 1, dopo i 40 metri di drive away (allontanando cioè le pecore dal conduttore) e il seguente riporto degli animali al conduttore quest'ultimo dovrà muoversi nel campo, in conduzione, camminando davanti alle pecore; il cane bilancerà dietro ad esse. La conduzione dovrà avere un percorso minimo di 150 metri attraversando 3 porte nella direzione assegnata dal Comitato Organizzatore. Durante la conduzione le pecore dovranno essere mantenute in movimento in maniera calma; un numero eccessivo di accelerazioni brusche o fermate non sarà considerato un buon modo di effettuare l'esercizio e verrà penalizzato.

La conduzione termina all'arrivo nella zona destinata alla divisione.

DIVISIONE (classe 2 o 3) 10 punti

La zona di divisione (shedding ring) ha un diametro di circa 35 metri. Tale esercizio sarà inserito nella prova solo se saranno utilizzate cinque o quattro pecore per concorrente. Due pecore dovranno essere divise dal resto del gregge. La divisione ideale si ha nel momento in cui il cane, su comando, si muove verso il conduttore, divide le pecore e guida le due pecore non contrassegnate lontano dalle altre. La divisione è completa quando il cane ha ottenuto il controllo delle pecore divise. Alla fine della divisione il conduttore dovrà riunire nella maniera corretta le pecore nello shedding ring. Il concorrente non potrà procedere alla fase successiva se non avrà completato questa fase in maniera giudicata soddisfacente dall'esperto giudice. A giudizio degli organizzatori il gruppo di pecore con cui il concorrente effettua la prova potrà facoltativamente contenere due pecore contrassegnate

mediante collari o altro sistema equivalente, in tal caso al concorrente potrà essere chiesto di dividere due pecore non contrassegnate. Qualora l'esperto giudice pensi che il cane non sia stato messo alla prova in maniera sufficiente a causa della disposizione delle pecore o del loro comportamento, potrà chiedere al conduttore di riunire nuovamente le pecore e ripetere la divisione.

DIVISIONE (classe 1) 15 punti

L'esercizio che normalmente è indicato come divisione sarà in questo caso costituito dal passaggio in un imbuto; quest'ultimo dovrà essere abbastanza grande da dare alle pecore ed al cane abbastanza spazio per muoversi al suo interno. Quando le pecore sono all'interno dell'imbuto il conduttore può aiutare il movimento delle pecore verso la parte stretta del passaggio con le mani od il bastone (sempre nel rispetto degli animali). Tutte le pecore dovranno attraversare l'imbuto. Il lavoro termina quando queste siano state raccolte al di fuori dell'ostacolo.

CHIUSURA NEL RECINTO (PEN) (classi 1,2 , 3) 10 punti

Il recinto deve avere dimensioni sufficienti per accogliere le pecore. Il recinto dovrà avere una porta larga non meno di 2 m e dovrà avere una corda legata alla porta lunga almeno 1,5m. Al termine della divisione (shedding) o comunque dopo aver stabilizzato il gruppo di pecore all'interno delle shedding ring o in un'area identificata dal Comitato Organizzatore, il conduttore deve dirigersi verso il pen, lasciando che il cane dapprima mantenga le pecore nella zona individuata allo scopo e poi guidi le pecore verso il recinto. Il conduttore rimarrà alla porta d'entrata del recinto tenendo la corda in mano fino a che tutte le pecore siano all'interno del recinto e il cancello chiuso. Dopo aver liberato le pecore il conduttore dovrà chiudere il cancello legando la corda, previa penalità.

SINGOLO (SINGLING) (classe due o tre) 10 punti

Il singolo è un esercizio obbligatorio che sostituisce la divisione nelle classi tre e due solo se la prova prevede l'utilizzo di tre pecore. In tutti gli altri casi può essere inserito dal Comitato Organizzatore dopo la divisione ed il pen solamente in classe tre. Per effettuare il singolo il conduttore andrà nello shedding ring lasciando che il cane porti le pecore dal recinto (pen) alla zona di divisione (shedding ring). Una delle pecore dovrà quindi essere separata all'interno dello shedding ring e mantenuta isolata dal cane (all'interno o all'esterno dello shedding ring) a giudizio dell'esperto giudice. In caso di utilizzo di quattro o cinque pecore di cui due contrassegnate, ad essere separata dovrà essere una delle pecore contrassegnate. Come nel caso della divisione, una volta che il conduttore ha preparato la pecora che dovrà essere divisa sarà il cane e non il conduttore che dovrà portare a termine il lavoro. La divisione della pecora singola è completa quando il cane è entrato nel gruppo di pecore e posto la pecora da dividere sotto controllo. Il conduttore non potrà aiutare il cane mentre allontanerà la pecora.

CARICO SU RIMORCHIO (TRAILER) (classe 2 e 3) 10 punti

Il carico sul rimorchio può essere inserito al posto della chiusura nel recinto (pen). Il rimorchio dovrà essere aperto e avere protezioni su entrambi i lati della rampa. Il conduttore andrà al rimorchio e si fermerà in corrispondenza di uno dei lati, a destra o a sinistra della rampa lasciando il cane impegnato a tenere le pecore nello shedding ring. Il cane porterà quindi con calma le pecore al trailer percorrendo una linea diritta verso la rampa. In classe tre l'handler non potrà toccare le pecore.

GARA A DOPPIA RICERCA (classe 3)

Qualora il campo ed il numero di pecore lo permettano, è possibile utilizzare due gruppi di pecore inizialmente distinti che vengono raccolti e portati al conduttore in due momenti diversi salvo poi essere riuniti alla fine della fase di riporto. I due gruppi potranno essere costituiti da un numero di animali compreso tra tre e dieci dei quali potranno essere contrassegnate da due a cinque pecore a giudizio del Comitato Organizzatore. A seconda del numero totale di pecore disponibili e a giudizio del Comitato Organizzatore (in accordo con l'esperto giudice) è possibile modificare le caratteristiche della gara come segue: La larghezza delle porte (gate) potrà essere allargata fino a nove metri. Nelle gare a doppia ricerca è molto importante le modalità di gestione dei due gruppi di pecore durante la fase di ricerca e prima che il cane abbia preso possesso di esse: al momento della partenza del cane per il primo outrun è preferibile che il secondo gruppo di pecore non sia ancora sul campo, è durante il primo riporto (fetch) che tale gruppo dovrebbe preferibilmente essere portato in posizione.

RICERCA (OUTRUN) 20 punti

La ricerca è eseguita in tempi successivi su due gruppi di pecore posti a una distanza di almeno 250 m dalla partenza e disposti in due angoli distinti e opposti del campo di gara. Il comitato organizzatore decide preventivamente quale dei due greggi deve essere riportato per primo. In maniera analoga a quanto già descritto per la ricerca normale (o singola) il cane dovrà raggiungere il primo gruppo di pecore e, dopo la relativa presa di contatto, riportarlo verso la porta centrale (fetch gate); quando questo primo gregge avrà superato la porta, il conduttore ridimensionerà il cane verso il secondo gruppo di pecore che dovrà essere a sua volta raggiunto con una seconda ricerca, fatto passare attraverso la porta centrale (fetch gate) e riunito al primo gruppo.

PRESA DI CONTATTO (LIFT) 10 punti per gruppo di pecore

La descrizione di questa fase è la stessa già descritta precedentemente. Saranno effettuate due prese di contatto, una per ogni gruppo di pecore

RIPORTO (FETCH) 20 punti per gruppo di pecore

La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Saranno effettuati due riporti, uno per ogni gruppo di pecore

DRIVE 30 punti

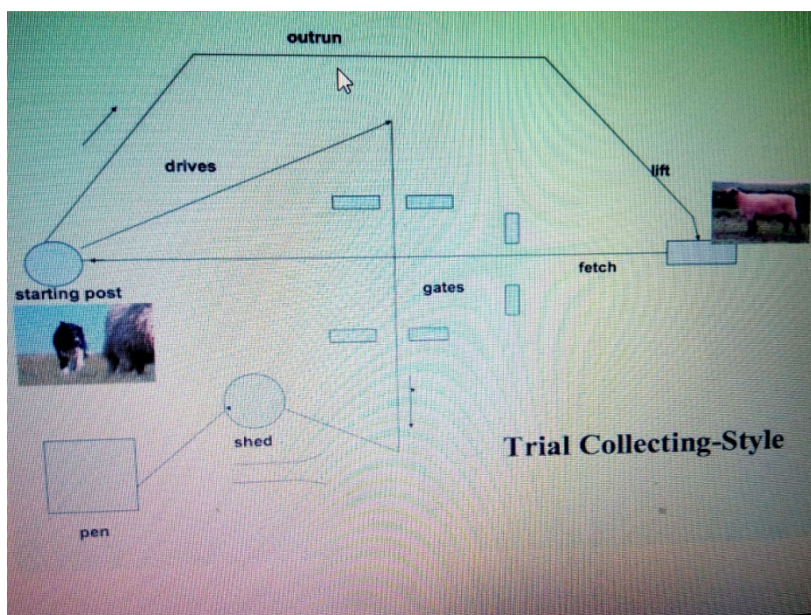
La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Il drive sarà effettuato con i due gruppi di pecore precedentemente riuniti.

DIVISIONE 10 punti

La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Sulla base del numero di pecore disponibili il Comitato Organizzatore potrà decidere di chiedere la separazione delle pecore eventualmente contrassegnate o meno. Sempre sulla base del numero di pecore disponibili, il Comitato Organizzatore, in accordo con l'esperto giudice, potrà modificare la parte terminale della divisione chiedendo al conduttore di non riunire il gregge dopo la divisione ma di procedere direttamente al pen. In tal caso sarà responsabilità del concorrente mantenere separati i due gruppi di pecore per tutto il tempo necessario. Il gruppo di pecore da rinchiudere nel recinto (pen) dovrà essere riportato nello shedding ring prima che il conduttore possa procedere alla fase successiva.

CHIUSURA NEL RECINTO (PEN) 10 punti

La descrizione è la stessa già riportata precedentemente.



CLASSI

Classe 1

Deve essere considerato un primo approccio con il campo di gara per giovani cani. Gli esercizi da svolgere sono a distanza ravvicinata e il tempo massimo a disposizione è limitato. Gli esercizi possono essere adattati alle difficoltà del campo di gara e delle pecore. Numero di pecore: da 4 a 10 pecore non contrassegnate. Distanza per la ricerca: circa 100 metri. Tempo limite: 10 minuti da non superare.

Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti

Ricerca 20
Presa di contatto 10
Riporto 15
Drive 15
Conduzione 15
Divisione (imbuto) 15
Chiusura nel recinto 10

Classe 2

Deve essere considerata una classe intermedia, in cui le distanze sono ancora ravvicinate. Gli esercizi possono essere adattati alle difficoltà del campo di gara e delle pecore. Numero di pecore: da 3 a 5 pecore non contrassegnate. Distanza per la ricerca: 150 metri minimo. Lunghezza consigliata per i lati del triangolo (drive): 70 metri Tempo limite: 12 minuti da non superare.

Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti

Ricerca 20
Presa di contatto 10
Riporto 20
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

Classe 3 –ricerca singola

Numero di pecore: da 3 a 5 (in caso di utilizzo di 4 o 5 pecore 2 di queste possono essere marcate). Distanza per la ricerca: circa 300 m. (in base al campo) Lunghezza minima per i lati del triangolo (drive): 130 metri Tempo limite: 15 minuti, da non superare.

Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti

Ricerca 20
Presa di contatto 10
Riporto 20
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

Classe 3 – Doppia ricerca

Numero di pecore: da 3 a 10 per gruppo (da 2 a 5 di queste possono essere marcate). Distanza per la ricerca: minimo 250 m. (in base al campo) Lunghezza minima per i lati del triangolo (drive): 150 metri Tempo limite: 30 minuti, da non superare.

Distribuzione dei punti per un totale di 150

Prima ricerca 20
Prima presa di contatto 10
Primo riporto 20
Seconda ricerca 20
Seconda presa di contatto 10
Secondo riporto 20
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

QUALIFICHE

Al momento della classifica al cane sarà attribuita una qualifica secondo il seguente criterio:

Eccellente (ECC) oltre o uguale l'80% fino al punteggio massimo

Molto Buono (MB) oltre o uguale il 70% ed inferiore all'80%

Buono (B) oltre o uguale il 60% ed inferiore al 70%

Non qualificato: meno del 60%

ESCLUSIONE DALLA PROVA

Oltre a quanto riportato nel Regolamento Generale, l'esperto giudice può escludere il concorrente dalla prova in caso di errori gravi, quali ad esempio:

- muoversi dal picchetto nelle classi in cui non è consentito (2 o 3)
- al termine del fetch, far passare le pecore non dietro al picchetto ma davanti ad esso
- evitare volutamente di attraversare una delle porte del drive per facilitare il percorso o guadagnare tempo
- abbandonare volontariamente la corda del pen per facilitare l'ingresso delle pecore
- perdere una o più pecore
- abbandono del campo da parte del cane
- condurre il gregge fuori dal terreno di gara
- tenere comportamenti che possano in qualsiasi modo provocare danno alle pecore.
- Tenere comportamenti aggressivi, punitivi e coercitivi verso il cane.

PROVA TRADITIONAL STYLE

OBIETTIVI

Obiettivo del percorso di gara deve essere quello di verificare la capacità del cane di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore o altro bestiame, nelle diverse circostanze che possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni e che possono anche presentare una certa variabilità; i differenti esercizi come l'uscita e rientro nell'ovile/, la conduzione, il pascolo (sosta per brucare l'erba), il passaggio di automezzi, il superamento di ostacoli e lo stop.

Le prove devono poi evidenziare le capacità di gestire correttamente e con il minimo stress possibile un gruppo di pecore e le conoscenze ed abilità necessarie per un buon utilizzo del cane da pastore.

PECORE

Le pecore, in tutte le classi, devono essere selezionate in modo tale che tutti i concorrenti possano lavorare con pecore della stessa qualità. Pertanto, è preferibile che le pecore utilizzate per le prove provengano dallo stesso gregge e siano simili in tipo.

Le pecore devono essere abituate a lavorare con i cani, in buone condizioni di salute, età e forma.

Gli agnelli devono essere svezzati.

Ogni gruppo di pecore deve essere composto da un minimo di 10 pecore. Sono da preferirsi gruppi più numerosi. Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi di avere pecore in numero sufficiente in modo tale che ciascun gruppo di animali non si stressi e non venga usato più di due volte in un giorno per la classe 3, tre volte per la classe 2, e fino ad un massimo di quattro volte per la classe 1.

ESERCIZI

- Recinto o ovile
- Passaggi difficili
- Condotta e manovra
- Stop
- Abilità nell'esecuzione

Recinto o ovile

L'esperto giudice valuta, l'uscita e il rientro delle pecore nell'ovile, considerando le difficoltà delle due manovre in quelle specifiche condizioni, prendendo in considerazione: uscita, rientro, protezione del conduttore e salto.

Uscita: Dopo l'autorizzazione del giudice il conduttore deve aprire il recinto in modo che il cane entri.

Il conduttore, a suo piacimento, può non entrare o entrare nel recinto e accompagnare il cane in modo da permettere l'uscita del gregge. L'uscita è conseguenza del lavoro attivo del cane in seguito ai comandi del conduttore. Il lavoro deve essere svolto in modo calmo ed il controllo del gregge deve essere immediato. Il giudice valuta il comportamento del cane a contatto con il gregge, la sua calma e la sua decisione.

Rientro: è il risultato del lavoro del cane che segue i comandi del conduttore. Deve essere eseguito con calma e senza fretta. Il gregge deve essere fermato in prossimità dell'ovile e tenuto sul posto dal cane mentre il pastore apre il cancello.

Protezione e salto: una volta che il gregge è rientrato nell'ovile e la porta è chiusa, il conduttore simula la distribuzione di alimento alle pecore nel recinto. Il cane si dovrà piazzare tra il gregge e il pastore proteggendolo. All'inizio o alla fine dell'esercizio, per proteggere l'entrata o l'uscita del pastore, il cane deve liberare il passaggio del pastore piazzandosi tra il gregge ed il recinto. Il conduttore esce dalla porta e lascia che il cane contenga il gregge. Dopo che la porta è richiusa il conduttore richiamerà il cane che dovrà saltare la recinzione e piazzarsi al piede del conduttore.

Passaggi difficili

Sono previsti almeno due passaggi difficili, anche tre, più naturali possibili.

Ad esempio: passaggio di strettoie, siepi, barriere, fossati, passaggio di un ponte, imbuto di cattura o di smistamento delle pecore. La Giuria deve ripartire i punti da attribuire a questi esercizi, a seconda della difficoltà e del loro numero e valutare l'approccio del cane, la posizione del Conduttore, la posizione del cane ed anche il controllo e la ripresa in mano del gregge all'uscita dal passaggio. L'entrata del gregge nel passaggio difficile è compito del cane e deve essere eseguita con calma. Se il passaggio è un ponte, pastore e cane devono passarvi sopra per continuare il percorso, perché anche se il ponte è artificiale, rappresenta il superamento di una roggia o un torrente troppo profondi perché siano guadati. Nel caso di un imbuto di cattura e smistamento il cane può entrarci, ma non il pastore. In questo caso il pastore si posiziona esternamente al passaggio, nel punto che gli sembra più adatto. Tutti gli ostacoli non superati o aggirati comportano la perdita di punti attribuibili ed il Concorrente non può ripetere l'ostacolo e tentare un altro passaggio.

Conduzione e gestione del gregge

Pascolo

Il lavoro consiste nel controllare le pecore mentre pascolano in un campo naturale o artificiale, quadrato o rettangolare (15x15 metri circa), con i limiti delimitati da picchetti posti ai quattro angoli o nello spazio frontale. La giuria valuta la posizione del cane in relazione a quella del gregge e a quella del pastore, l'abilità del cane nel portare il gregge sul posto e saperlo mantenere con tranquillità, efficienza ed iniziativa (Il tempo è a discrezione dell'esperto giudice).

Controllo del gregge e presa della pecora

Mentre il gregge è sotto controllo e tranquillo nello spazio indicato, il conduttore afferra e trattiene una pecora indicata dalla giuria. Durante questa manovra il cane deve contenere le rimanenti pecore nello spazio indicato.

Lavoro a distanza

Dopo aver raggruppato e stabilizzato le pecore al pascolo all'interno dei limiti indicati, il conduttore affida al cane il gregge nello spazio del pascolo, precedentemente definito e per ottenere il punteggio massimo in questo esercizio, si sposta nel punto indicato dalla giuria. Se il gregge oltrepassa i limiti o se il conduttore da dei comandi al cane in modo che il gregge stia nel luogo stabilito, verranno tolti dei punti. Oppure, accompagnato dal cane, raggiunge il luogo indicato dalla giuria. Quando la giuria dà l'autorizzazione, il conduttore, senza spostarsi, comanda al cane di andare a prendere il gruppo di pecore, portandolo verso di lui con tranquillità lungo il percorso indicato.

Passaggio di automezzo

Questo esercizio deve essere eseguito lungo una strada artificiale, simile il più possibile ad una reale. La strada deve essere ben delimitata, con almeno un lato dove il gregge si possa allargare per favorire il passaggio dell'automezzo. Nel caso di una strada vera, dove il traffico non può essere interrotto ma solo controllato, la media dei vari passaggi di automezzi, sarà tenuta in considerazione per il punteggio definitivo.

Spostamenti

La giuria analizza il movimento del gregge nel corso dell'intera durata della gara. Il cane sarà giudicato per la sua capacità nel condurre il gregge, superare gli ostacoli e nel guidarlo tra un esercizio e l'altro, seguendo il percorso definito, in base alla relativa difficoltà degli spostamenti e del loro numero.

Stop

Il cane deve essere in grado di bloccare il gregge in ogni circostanza. Ci dovrebbero essere almeno due STOP, posizionati in una delimitazione naturale: sentiero, strada, recinto, area coltivata, ecc. La giuria assegna il punteggio per questo esercizio in base alle relative difficoltà. Il cane deve posizionarsi davanti al gregge. Dopo che il gregge si è fermato e dopo che il conduttore si è accertato che il passaggio non sia pericoloso, la ripresa della conduzione deve essere veloce, ma senza furia. Il cane gira intorno al gregge per spingerlo da dietro o controllarlo da un lato. Superare lo stop senza fermarsi comporta la perdita di tutti i punti di questo esercizio ed il conduttore non può ripetere l'esercizio.

Intelligenza di esecuzione

Viene stabilita nel corso dell'intera prova e divisa in tre punti: a) Ordini: posso essere dati a voce, con gesti o con fischietto, si valutano le risposte del cane, il suo comportamento il tipo di reazioni. b) La giuria valuterà inoltre il tipo e la chiarezza dell'ordine, il vigore, il tono ed il numero di comandi dati. Comandi inutili o comandi non eseguiti dal cane sono penalizzati. Va ricordato che ogni suono del fischietto é considerato come un comando; i comandi utilizzati per ogni spostamento dovrebbero essere sempre gli stessi ed il più moderati possibile.

c) Obbedienza: dovrebbe essere immediata, completa e definitiva: condiziona il buon controllo del gregge. Il comportamento del cane verso persone estranee deve essere naturale, vivace, non timido né aggressivo.

E' accettabile che sia un po' riservato. Salvo in casi eccezionali il cane non deve morsicare le pecore ed ogni azione brutale è severamente penalizzata. E' ammesso un leggero pizzico e tocco, solo se necessario, per tenere controllato il gregge. Il cane non deve mettere in pericolo le pecore.

PUNTEGGIO

I punti, assegnati dalla giuria per ogni esercizio, può variare in funzione del percorso e della difficoltà dei singoli esercizi. Pertanto i punti massimi elencati sono solo indicativi. Il concorrente perde dei punti in funzione degli errori commessi

Classe 3 (Tempo circa 35 minuti)

Minimo 105 punti max 150 punti

Recinto o ovile 25 punti

Passaggi difficili 25 punti

Condotta/manovra 50 punti

Stop 20 punti

Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

Classe 2 (Tempo circa 30 minuti)

Minimo 70 punti massimo 100 punti

Recinto o ovile 25 punti

Passaggi difficili 15 punti

Condotta/manovra 20 punti

Stop 10 punti

Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

Classe 1 (Tempo circa 25 minuti)

Minimo 53 punti massim 75 punti

Recinto o ovile 25 punti

Condotta/manovra 20 punti

Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

PENALITA'

Recinto o ovile

Anticipa la partenza

Troppo veloce o troppo lento nel lavoro, permette la ri-entrata

Non lavora, non controlla le pecore

Permette un allontanamento maggiore di 30 metri,

Permette un allontanamento maggiore di 50 metri,

All'interno del recinto non protegge il conduttore tenendo lontane le pecore

Non salta

Passaggi difficili

Le pecore evitano l'ostacolo

Cane in posizione errata

In ritardo sul passaggio, cattiva esecuzione del passaggio

Intervento del conduttore

Perdita di controllo nell'uscita dal passaggio

Il gregge non è sotto controllo e non attraversa

Condotta e manovra

Comandi a distanza durante il pascolo poiché il cane non è in posizione corretta

Esegue il percorso troppo rapidamente/troppo lentamente

Ritardo nel piazzare il gregge in postazione

Difficoltà nel bloccare il gregge

Tentativo nel cercare/tenere la pecora segnata

Transito instabile, tortuoso, impreciso del percorso, condotta tale da mettere in fuga le pecore

Pascolo oltre i limiti definiti

Cane piazzato malamente (passaggio di auto)

Perdita di controllo, poco lavoro

Non blocca le pecore

Movimento del gregge durante la "presa di possesso" e lo "stop"

Il cane ritorna dal conduttore durante il pascolo

Fuga del gregge

Stop

per ogni pecora che si spinge oltre

Pecora che deborda, sotto controllo e respinta indietro troppo in fretta

Ritardo nel riprendere la conduzione

Stop effettuato dal conduttore e non dal cane

Il cane continua a muoversi, non si ferma

Intelligenza nell'esecuzione comandi

Inutili o non eseguiti

Troppo numerosi, privi di risolutezza

Comando sbagliato

Richiamo del cane che sta abbandonando il gregge

Correggere il cane

Ubbidienza

Non ubbidisce al comando

Ritardo nell'ubbidienza

ubbidisce in modo sbagliato

Abbandona il gregge/squalifica

Attività – iniziativa - docilità

Vagabondare, inseguire

Difficoltà nell'imporsi, paura

Passare attraverso il gregge, sparpagliare il gregge

Mancanza di interesse nel lavoro, inattività
Cane piazzato malamente, permette le fughe
Non si muove quando viene dato l'ordine
Brutalità, morso brutto
Morso non necessario

SQUALIFICHE

Azione sbagliata da parte del conduttore
Conduttore sotto gli effetti dell'alcol o di droghe
Controversia ingiustificata
Ostacolo al normale svolgimento della prova
Abbandono del gregge
Rifiuto all'ubbidienza, disubbidienza evidente
Morsi ingiustificati o pericolosi
Brutalità ripetute dal cane o dal conduttore
Sparpagliamento frequente del gregge
Paura o aggressività
Mancato controllo del gregge
Cane spaventato al passaggio di un altro concorrente

I Comitati organizzatori che intendono organizzare una prova di Sheepdog devono seguire le seguenti direttive.

Il Responsabile dell'organizzazione deve:

Contattare la segreteria Sheepdog per stabilire insieme una data ed evitare la sovrapposizione di eventi.

Nominare le persone necessarie al buon svolgimento della gara, inclusi:

- 1 medico veterinario di riferimento presente o reperibile durante la gara;
- 2 giudici.

Qualora non fosse possibile organizzare la gara all'interno di un centro cinofilo, il responsabile dell'organizzazione potrà scegliere un luogo esterno purché sufficientemente ampio e debitamente transennato o adeguatamente protetto per evitare intrusioni nel campo di gara.

Il luogo in cui si svolgerà la gara dovrà essere servito da servizi igienici per i partecipanti; la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane, le pecore e/o per il conduttore. Per i centri cinofili valgono gli stessi parametri.

Tutta la documentazione dovrà essere vistata dal Giudice Capo (Head Judge) e inviata al Coordinatore Tecnico Sheepdog via posta elettronica

Il Comitato di gara sarà così composto (salvo specifiche disposizioni del Responsabile Nazionale del Settore Cinofilia):

- 2 giudici Disc Dog (di cui uno sarà l'Head Judge);
- 1 responsabile della gara

E' fatto obbligo al personale delegato dall'organizzazione di riferire alla commissione di gara qualsiasi atteggiamento o atto, commesso nel terreno di gara e nelle aree limitrofe, contrario al benessere animale.

Questi atti o atteggiamenti avranno validità sull'emissione del giudizio finale o addirittura sull'espulsione del binomio.