

OBEDIENCE KLASA 1

KLASA 1	Ćwiczenie	Współczynnik
1	Waruj w grupie przez 2 minuty	3
2	Chodzenie przy nodze bez smyczy	3
3	Stój w marszu	2
4	Przywołanie	3
5	Siad w marszu	2
6	Wysłanie psa do kwadratu	4
7	Aport	3
8	Zmiany pozycji na odległość	3
9	Skok przez przeszkodę	3
10	Wrażenie ogólne	2
	Σ	28
	doskonała 80%	
	bardzo dobra 70%	
	dobra 50 %	

ĆWICZENIE 1 - Waruj w grupie przez 2 minuty. Przewodnicy niewidoczni dla psów.

Współczynnik: 3

Komendy: „Waruj”, „Zostań”, „Siad”

Wykonanie: Przewodnicy z psami na smyczy zajmują miejsca w szeregu i dają psom komendę do zajęcia pozycji podstawowej. Psy powinny siedzieć w pozycji podstawowej, w szeregu, w odległości około 3 metrów jeden od drugiego. Po kolei każdy pies otrzymuje komendę waruj. Komenda waruj jako pierwsza jest dawana psu, który znajduje się najbardziej na lewo, a jako ostatnia psu, który znajduje się najbardziej na prawo. Komenda siad jest dawana w odwrotnej kolejności - rozpoczyna pies siedzący najbardziej na prawo, tak, że pies, który zawarował pierwszy, siada ostatni. Wszystkie komendy są dawane psom na polecenie komisarza. Po daniu komend do zawarowania psa, przewodnicy odchodzą jednocześnie od psów na okres 2 minut do miejsca poza zasięgiem wzroku psów. Czas 2 minut rozpoczyna się gdy wszyscy przewodnicy znikną z pola widzenia psów. Po upływie 2 minut, na polecenie komisarza przewodnicy ustawiają się wewnątrz ringu i na kolejną komendę komisarza wracają do psów. Następnie przewodnicy jeden po drugim są proszeni danie psom komendy do przyjęcia pozycji podstawowej. Każda grupa powinna składać się z minimum 3 a nie więcej niż 6 psów. Komendy nie mogą być dawane zbyt głośno – to może wpływać na pozostałe psy i będzie surowo karane.

Wytyczne: Komisarz daje polecenie „Proszę odpiąć smycz”, a gdy wszystkie psy zostaną odpięte ze smyczy ogłasza „Początek ćwiczenia”. W tym momencie ćwiczenie rozpoczyna się dla wszystkich zawodników stojących w szeregu.

Następnie komisarz daje pierwszemu przewodnikowi polecenie do położenia psa.

Ćwiczenie kończy się gdy przewodnicy powrócili do swoich psów, wszystkie psy przyjęły pozycję podstawową i komisarz ogłosił „Koniec ćwiczenia”.

Pies, który się nie położył (dwie komendy), wstaje, siada, lub przesunie się więcej niż długość swojego ciała przed upłynięciem czasu – ćwiczenie niewykonane (0 pkt). Wszystkie poruszenia psa powodują obniżenie oceny. Jeżeli pies zaszczeka 1-2 razy, zostaną mu odjęte 1-2 punkty, jeżeli szczeka podczas większej części ćwiczenia, ćwiczenie jest niewykonane (0 punktów). Jeżeli pies jest niespokojny lub przenosi ciężar ciała z jednej strony na drugą - powinien być ukarany.

Pies może rozglądać się wokół siebie i okazywać zainteresowanie dźwiękami i rzeczami rozpraszającymi uwagę wewnątrz lub poza ringiem. Jednak nie może stwarzać wrażenia niepewności, niepokoju lub bojaźni. Jeżeli pies wstanie i podeszże do innego psa, ryzykując spowodowanie ewentualnego „spięcia psów”, ćwiczenie powinno być przerwane i następnie powtórzone z wyłączeniem psa, który spowodował to zakłócenie.

Jeśli pies reaguje (kładzie się lub siada) zanim przewodnik da komendę (na przykład na komendę sąsiada), nie może otrzymać więcej niż 8 punktów. Jeśli pies położył się/usiadł zanim została mu dana komenda i zmienia pozycję z własnej inicjatywy lub na komendę (podnosi się lub kładzie), może otrzymać najwyżej 7 punktów.

Jeśli pies leży na boku może otrzymać najwyżej 7 punktów.

Jeżeli pies usiadzie lub wstanie po upływie 2 minut - w czasie gdy przewodnik znajduje się ponownie na ringu, nie może otrzymać więcej niż 5 punktów, ale jeśli następnie się przesuń - ćwiczenie niewykonane (0 pkt).

ĆWICZENIE 2 - Chodzenie przy nodze bez smyczy.

Współczynnik: 3

Komenda: „Noga”

Wykonanie: Chodzenie przy nodze odbywa się w tempie normalnym w połączeniu ze zwrotami w lewo w prawo w tył i zatrzymaniami. Chodzenie przy nodze odbywa się również biegiem ale tylko w połączeniu ze zwrotem w prawo. Pies musi wykonywać to ćwiczenie również podczas gdy przewodnik po wcześniejszym zatrzymaniu wykonuje dwa lub trzy kroki do przodu lub do tyłu. Pies bez smyczy powinien chętnie podążać za przewodnikiem, idąc równoległe po jego lewej stronie, z łopatką na wysokości lewego kolana przewodnika. Przewodnik w czasie ćwiczenia powinien poruszać rękami w sposób naturalny.

Przewodnik może wybrać wykonanie zwrotu w tył przez prawe lub przez lewe ramię, zwrot „niemiecki” jest uważany za równorzędny tzn. że pies może obejść przewodnika z prawej strony pozostając cały czas bardzo blisko niego. Po wykonaniu zwrotu w tył (180 stopni) przewodnik powinien poruszać się w przybliżeniu wzdłuż tej samej linii, którą przyszedł. Zwroty w lewo i w prawo powinny być wykonywane pod kątem (90 stopni). Przewodnik nie powinien odwracać głowy, skręcać ramion ani używać mowy ciała.

Komenda „noga” może być dana przy każdym ruszeniu, podczas gdy przewodnik zmienia tempo, demonstruje wykonanie 2 lub 3 kroków rozpoczynając z pozycji stojącej. Gdy przewodnik się zatrzymuje pies powinien przyjąć pozycję podstawową bez komendy. Podczas tego samego egzaminu lub zawodów wszystkie psy wykonują chodzenie przy nodze według tego samego schematu.

Wytyczne: Pies, który opuści przewodnika lub podąża za nim w odległości większej niż pół metra podczas większej części ćwiczenia- ćwiczenie niewykonane (0pkt.) . Jeżeli pies porusza się wolno może otrzymać najwyżej 6-7 punktów. Niedokładne chodzenie i komendy dodatkowe są błędami. Pozycja wyjściowa pod nieprawidłowym kątem (nie równoległa do przewodnika) oznacza stratę około 2 punktów. Pies który idzie tak blisko przewodnika, że przeszkadza lub utrudnia przewodnikowi wykonywanie ćwiczenia powinien być ukarany, jeszcze więcej punktów należy odjąć jeśli pies opiera się o przewodnika lub go spycha.

ĆWICZENIE 3 - Stój w marszu.

Współczynnik: 2

Komendy: „Noga” „Stój” „Siad”

Wykonanie: Przewodnik z psem ruszają z punktu startowego idąc po linii prostej w normalnym tempie. Po przejściu około 10 metrów przewodnik nie zatrzymując się daje psu komendę do zatrzymania w pozycji stój, pies musi natychmiast zatrzymać się w tej pozycji. Przewodnik idzie dalej i po przejściu następnych około 10 metrów (w miejscu zaznaczonym przez znacznik) obraca się przodem do psa i zatrzymuje. Po upłygnięciu trzech sekund, na polecenie komisarza przewodnik wraca do psa i daje komendę do przyjęcia pozycji siad. Wszystkie fazy tego ćwiczenia przewodnik wykonuje na polecenie komisarza.

Wytyczne: Jeśli pies zatrzyma się w niewłaściwej pozycji, zmieni poprawną pozycję zanim przewodnik się obróci, zatrzyma się bez podania komendy, potrzebuje dodatkowej komendy, lub jeśli przewodnik zatrzyma się przed lub w trakcie wydawania psu komendy, ćwiczenie niewykonane (0 pkt.). Aby otrzymać punkty pies po komendzie zatrzymania przez przewodnika nie powinien przemieścić się więcej niż jedną długość swojego ciała.

Jeśli pies zmieni poprawną pozycję po wykonaniu obrotu przez przewodnika, nie można przyznać więcej niż 7 punktów.

Jeśli przewodnik zwalnia lub zmienia tempo przed wydaniem komendy psu, nie można przyznać więcej niż 7 punktów. Sygnały ręką i posługiwanie się językiem ciała w trakcie dawania komendy do zatrzymania są poważnymi błędami i powinny być surowo karane utratą 3-5 punktów, w zależności od ich natężenia i czasu trwania.

Sędzia powinien zwracać uwagę na chodzenie przy nodze. Błędy w chodzeniu przy nodze pociągają za sobą utratę 1-2 punktów. Powolne poruszanie się i zatrzymanie lub zatrzymanie w pozycji nierównoległej do linii marszu są błędami. Należy za to odjąć 1-4 punkty.

ĆWICZENIE 4 – Przywołanie.

Współczynnik: 3

Komendy: "Waruj", "Do mnie" (jeden raz), "Noga"

Wykonanie: Przewodnik na polecenie komisarza daje psu komendę waruj i na kolejne polecenie komisarza oddala się na odległość około 20 - 25 metrów we wskazanym kierunku. Na polecenie komisarza przewodnik przywołuje psa. Przy przywołaniu można użyć imienia psa, ale imię i komenda do przywołania powinny być połączone, żeby nie stwarzać wrażenia dwóch oddzielnych komend.

Wytyczne: Ważne, żeby pies chętnie zareagował na komendy przywołania. Pies powinien poruszać się w dobrym tempie, utrzymywać co najmniej szybki kłus. Powolny ruch jest traktowany jako błąd. Przy ocenie szybkości trzeba uwzględnić rasę psa. Jeśli przewodnik dał więcej niż jedną komendę do przywołania, można przyznać najwyżej 7 punktów. Trzecia dana komenda do przywołania oznacza niewykonanie ćwiczenia (0 pkt). Jeżeli pies przemieści się przed daniem przez przewodnika komendy przywołania na odległość większą niż długość jego ciała, ćwiczenie jest niewykonane (0 pkt). Jeśli pies wstaje, siada lub przemieszcza się na odległość mniejszą niż długość jego ciała przed daniem przez przewodnika komendy przywołania, nie można przyznać więcej niż 8 punktów.

ĆWICZENIE 5 - Siad w marszu.

Współczynnik: 2

Komendy: „Noga”, „Siad”

Wykonanie: Przewodnik z psem ruszają z punktu startowego idąc po linii prostej normalnym krokiem. Po przejściu około 10 metrów przewodnik nie zatrzymując się daje psu komendę do zatrzymania w pozycji siad, pies musi niezwłocznie usiąść. Przewodnik idzie dalej i po przejściu następnych około 10 metrów (w miejscu zaznaczonym przez znacznik) obraca się (z własnej inicjatywy) przodem do psa i zatrzymuje. Po upłynięciu około trzech sekund wraca do psa i jeśli pies przyjął inną pozycję niż siad - daje psu komendę do przyjęcia pozycji siad. Wszystkie fazy tego ćwiczenia z wyjątkiem obrotu w stronę psa przewodnik wykonuje na polecenie komisarza.

Wytyczne: Jeśli pies zatrzyma się w niewłaściwej pozycji, zmieni poprawną pozycję zanim przewodnik się obróci, usiądzie bez podania komendy, potrzebuje dodatkowej komendy, lub jeśli przewodnik zatrzyma się przed lub w trakcie wydawania psu komendy, to ćwiczenie jest niewykonane (0pkt). Aby otrzymać punkty pies po otrzymaniu komendy do zatrzymania nie powinien przemieścić się więcej niż jedną długość swojego ciała.

Jeśli pies zmieni poprawną pozycję po wykonaniu obrotu przez przewodnika, nie można przyznać więcej niż 7 punktów. Jeśli przewodnik zwalnia lub zmienia tempo przed daniem komendy psu, nie można przyznać więcej niż 7 punktów. Sygnały ręką i posługiwanie się językiem ciała w trakcie dawania komendy do zatrzymania w pozycji siad są poważnymi błędami i powinny być surowo karane utratą 3-5 punktów, w zależności od ich natężenia i czasu trwania.

Przy ocenie powinno się zwracać uwagę na dokładność chodzenia przy nodze. Błędy w chodzeniu przy nodze pociągają za sobą utratę 1-2 punktów. Poruszanie się w czasie siedzenia i wolne siadanie nierównoległe do linii marszu są błędami. Należy za to odjąć 1-4 punktów.

ĆWICZENIE 6 - Wysłanie psa do kwadratu.

Współczynnik: 4

Komendy: "Naprzód", "Stój", "Waruj", "Siad".

Wykonanie: Pies jest wysyłany do kwadratu o wymiarach 3 x 3 metry którego środek oddalony jest od punktu startu o ok. 15 metrów.

Gdy pies wejdzie w obręb kwadratu, przewodnik daje psu komendę „waruj”. Kwadrat powinien być umieszczony nie mniej niż 3-5 metrów od granicy ringu. Narożniki kwadratu oznaczone są pachołkami. Pachołki połączone są za pomocą widocznych linii (np. namalowanych kredą lub wyznaczonych szeroką taśmą) przeprowadzonych po zewnętrznej stronie pachołków. Następnie na polecenie komisarza przewodnik podchodzi do psa i na kolejne polecenie komisarza daje psu komendę do przyjęcia pozycji podstawowej.. Przed daniem komendy „waruj” w kwadracie przewodnik może dać psu komendę „stój”.

Wytyczne: Należy zwrócić szczególną uwagę na chęć do wykonywania poleceń, prędkość i wybranie przez psa prostej drogi do kwadratu..

Żeby otrzymać 10 punktów, przewodnik nie może w ćwiczeniu użyć więcej niż 4 komend, gdzie trzecia komenda jest komendą zatrzymania w kwadracie. Pies musi wykonać wszystkie komendy (np. komendę „stój” w kwadracie jeśli ta komenda została wydana). Alternatywą jest użycie wyłącznie komendy „waruj”, w momencie wejścia przez psa do kwadratu i co za tym idzie użycie tylko 3 komend. Jeśli pies porusza się bardzo wolno może otrzymać tylko około 7 punktów.

Samodzielna praca psa pociąga za sobą utratę punktów. Jeżeli przewodnik dając komendy przemieszcza się (w obojętnie którą stronę) ćwiczenie jest niewykonane (0 punktów). Jeżeli przewodnik używa przesadnych gestów (języka ciała), nie może otrzymać więcej niż 8 punktów.

Żeby otrzymać punkty pies musi cały (z wyjątkiem ogona) znajdować się wewnątrz kwadratu. Jeśli pies usiądzie lub położy się poza kwadratem nie może być dalej kierowany.

Ćwiczenie jest niewykonane (0pkt) jeżeli pies wyjdzie z kwadratu przed zakończeniem ćwiczenia. Jeśli pies czołga się w kwadracie nie można przyznać więcej niż 7 punktów. Jeśli zmieni pozycję zanim przewodnik podejdzie do niego, nie można przyznać więcej niż 6 punktów.

Ćwiczenie jest niewykonane jeśli jedna z komend stój lub waruj musi być powtórzona po raz trzeci. Punkty karne za dodatkowe komendy wskazujące kierunek zależą od ich natężenia oraz od tego jak pies na nie reaguje. Nie można przyznać więcej niż 8 punktów jeśli pies usiądzie lub wstanie gdy przewodnik podejdzie do niego, zanim da do tego komendę.

Podczas gdy pies i przewodnik znajdują się w miejscu rozpoczęcia ćwiczenia zabronione jest pokazywanie psu kierunku, zabronione jest również pokazywanie psu kwadratu przed rozpoczęciem ćwiczenia. Niezastosowanie się do tych wymagań oznacza niewykonanie ćwiczenia (0pkt).

ĆWICZENIE 7 – Aport.

Współczynnik: 3

Komendy: "Aport", „Daj”, („Noga")

Wykonanie: Komisarz ogłasza początek ćwiczenia i wręcza przewodnikowi drewniany koziółek. Na polecenie komisarza przewodnik rzuca koziółek na odległość co najmniej około 10 metrów. Następnie, na polecenie komisarza przewodnik daje psu komendę przyniesienia koziółka. Muszą być dostępne trzy rozmiary koziółków. Wielkość ich powinna być proporcjonalna do wielkości psa, ale przewodnik może wybrać koziółki, które mu odpowiadają. Organizator powinien zapewnić trzy drewniane koziółki z których największy może ważyć około 450g.

Wytyczne: Należy zwrócić szczególnie uwagę na chęć psa do wykonywania poleceń, tempo pracy i czy wybrał najkrótszą drogę do koziółka i z powrotem.

Upuszczenie koziółka

Jeżeli pies upuści koziółek i podniesie go z własnej inicjatywy, nie może otrzymać więcej niż 7 punktów. Jeżeli musiała zostać wydana dodatkowa komenda do przyniesienia, zanim pies podniósł upuszczony koziółek, można przyznać najwyżej 6 punktów. Jeżeli pies upuści koziółek obok przewodnika i przewodnik podniesie go bez zrobienia kroku, można przyznać 5 punktów pod warunkiem że pies poprawnie przyjął pozycję podstawową. Jeśli koziółek został upuszczony z powodu nieuwagi przewodnika po daniu przez przewodnika komendy do oddania koziółka, można przyznać najwyżej 7 punktów.

Podgryzanie lub gryzienie koziółka

Podgryzanie lub gryzienie koziółka przez psa powoduje odjęcie punktów.

Jeśli gryzienie jest intensywne, można przyznać najwyżej 5 punktów. Nadmierne gryzienie lub zniszczenie koziółka oznacza niewykonanie ćwiczenia (0 punktów). Nie obniża się oceny za jednorazowe podrzucenie koziółka celem poprawienia chwytu.

ĆWICZENIE 8 - Zmiany pozycji na odległość.

Współczynnik: 3

Komendy: „Waruj”, „Zostań”, 2x „Siad”, „Waruj” „Siad” i/lub znaki optyczne

Wykonanie: Na polecenie komisarza przewodnik kładzie psa z pozycji wyjściowej w punkcie startowym. Przewodnik odchodzi i zajmuje pozycję w wyznaczonym miejscu w odległości około 5 metrów od psa. Pies powinien zmienić pozycję 4 razy (siad/waruj) i pozostać na miejscu. Kolejność wykonywania pozycji powinna być siad – waruj (dwa razy) tak by ostatnia przyjęta przez psa pozycja była pozycją waruj. Komisarz pokazuje przewodnikowi przy pomocy tablic z napisami lub rysunkami, w jakiej kolejności pies powinien zmieniać pozycje. Komisarz nie powinien widzieć psa w momencie pokazywania pozycji do wykonania i powinien znajdować się w odległości 3 – 5 metrów od psa. Komisarz powinien zmieniać tablice co około 3 sekundy. Przewodnik może jednocześnie wydawać komendy głosowe i pokazywać sygnały optyczne, ale jedno i drugie muszą być krótkie i używane jednocześnie. Po ostatniej komendzie waruj, na polecenie komisarza przewodnik wraca do psa i daje mu komendę siad. Z tyłu psa znajduje się granica wyznaczona przez wyobrażalną linię pomiędzy dwoma znacznikami.

Wytyczne: Należy zwrócić uwagę w czasie zmian pozycji na to jak dużo pies się porusza, prędkość z jaką zmienia pozycje, czystość przyjmowanych pozycji, jak pies wytrzyma w danej pozycji. Żeby otrzymać punkty, pies nie powinien się przemieścić, w stosunku do swojej pozycji wyjściowej, na odległość większą niż jego długość tułowia, niezależnie od kierunku. Wszystkie przesunięcia psa sumują się. Jeżeli pies nie wykona jednej pozycji nie może otrzymać więcej niż 7 punktów, jeśli nie wykona dwóch pozycji – ćwiczenie jest niewykonane (0 pkt). Jeżeli pies usiądzie zanim przewodnik do niego wróci nie może otrzymać więcej niż 8 punktów. Zbyt częste komendy głosowe przewodnika i przesadne lub ciągłe znaki optyczne są karane. Trzecia komenda do zmiany pozycji może być wydana, ale wówczas ta pozycja jest niewykonana. Pierwsze wydanie powtórnej komendy do zmiany danej pozycji oznacza utratę 2 punktów, kolejne komendy – utratę 1 punktu (każdorazowo).

ĆWICZENIE 9 - Skok przez przeszkodę.

Współczynnik: 3

Komendy: „Zostań”, „Do mnie lub Hop”, „Noga”

Wykonanie: Na polecenie komisarza przewodnik pozostawia psa w pozycji siedzącej w odległości 2-4 metry od przeszkody, przodem do przeszkody, i przechodzi naokoło przeszkody na drugą jej stronę (na odległość 2-4 metry).

Następnie na polecenie komisarza przewodnik przywołuje psa. Pies powinien przeskoczyć przeszkodę i przyjąć pozycję przy nodze przewodnika. Wysokość przeszkody powinna być w przybliżeniu taka jak wysokość psa w kłębie. Maksymalna wysokość przeszkody wynosi 50 cm.

Wytyczne: Ćwiczenie zaczyna się gdy przewodnik pozostawia psa i kończy gdy pies zajmie pozycję przy nodze przewodnika a komisarz ogłosi koniec ćwiczenia. Jeżeli pies dotknie przeszkody podczas skoku (nawet lekko), nie może uzyskać więcej niż 8 punktów. W ocenie należy zwrócić uwagę na gotowość psa do wykonania poleceń, szybkość ich wykonywania oraz czy wybrał najkrótszą drogę do przewodnika. Jeżeli pies podeprze się o przeszkodę, przewróci ją lub jeśli jej nie przeskoczy, ćwiczenie jest niewykonane (0pkt).

ĆWICZENIE 10 – Wrażenie ogólne.

Współczynnik: 2

Wytyczne: Przy ocenie wrażenia ogólnego kluczowa jest chęć psa do pracy i podporządkowania się komendom przewodnika. Ważna jest dokładność, precyzja, jak również naturalne poruszanie się obydwójga – przewodnika i psa. Aby uzyskać wysoką ocenę, obydwójga – przewodnik i pies muszą dobrze współpracować jako zespół, pokazywać wspólną przyjemność z pracy razem i sportową postawę.

Na ocenę wrażenia ogólnego wpływają działania podczas i pomiędzy ćwiczeniami.

Jeśli pies opuści ring lub załatwia się na nim, za wrażenie ogólnie nie mogą być przyznane żadne punkty. Jeśli pies jest poza kontrolą przewodnika i opuszcza przewodnika podczas lub pomiędzy ćwiczeniami (choćby raz) ale pozostając na ringu – można przyznać nie więcej niż 5 punktów.