

## Konkurs pracy retrieverów na dummy

### I Organizacja konkursu

1. Pokazowy konkurs pracy retrieverów na dummy jest konkursem otwartym, bez podziału na klasy.
2. W konkursie mogą brać udział wyłącznie psy, które ukończyły 6 miesięcy.
3. Konkurs składa się z 6 konkurencji.
4. Do konkursu mogą przystąpić psy z grupy retrieverów o udokumentowanym pochodzeniu (metryka, rodowód).
5. Liczba psów zgłoszonych do konkursu jest limitowana. O przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.
6. W konkursie mogą wziąć udział tylko zwierzęta zdrowe.
7. Celem konkursu jest propagowanie pracy z retrieverem oraz sprawdzenie predyspozycji do pracy z aportem, którymi powinien cechować się pies z tej grupy.
8. Wszystkie psy biorące udział w konkursie pracują w identycznych warunkach.
9. Wszyscy uczestnicy konkursu w każdej konkurencji mają identyczne zadania, a sędzia stara się w maksymalny sposób ograniczyć wpływ przypadku.
10. Żadne zadanie nie może sprawiać zwierzęciu cierpienia ani w wyraźny sposób przekraczać jego możliwości.
11. Wszystkie dyscypliny rozgrywane są z użyciem standardowych zielonych dummy o masie ok. 500g bez powłok takich jak sierść czy pierze oraz bez innych dodatków.
12. Każdy uczestnik jest zobowiązany do dostarczenia 2 szt. dummy, nie ma jednak prawa domagać się, aby jego pies pracował na tych właśnie dummy. Po zakończeniu konkursu przewodnik odbiera swoje dummy.
13. Nie wolno wymagać od pracującego psa przynoszenia dummy leżących w bezpośredniej bliskości innego psa.
14. Strzały podczas konkursu będą oddawane z broni hukowej.
15. Przed każdą konkurencją, na polecenie sędziego, należy psa zwolnić ze smyczy, a po konkurencji zapiąć.

### II Ocena psa

Oceniając psa, sędzia obserwuje chodzenie przy nodze, spokój na stanowisku, pracę węchową, umiejętność szukania, marking (zdolność zapamiętywania), chwyt aportu, powrót z aportem i jego oddanie. Ocenie podlega również styl pracy psa.

- Konkurs rozgrywany jest w formule otwartej, bez podziału na klasy, systemem pucharowym.
- System pucharowy:
  - Do konkurencji V - „Spokój na stanowisku i aport z wody” (półfinał), kwalifikuje się 8 psów z najwyższą punktacją.
  - Do konkurencji VI - „Posłuszeństwo i pamięć” (finał) kwalifikują się 4 psy z najwyższą punktacją z półfinału.
  - Podczas każdej konkurencji przewodnik pozostaje w miejscu wyznaczonym przez sędziego. Zmiana miejsca, podchodzenie do psa powoduje nie zaliczenie danej konkurencji (0 pkt.).
  - W każdej konkurencji można wysłać psa po aport tylko dwa razy. Drugi powrót psa do przewodnika bez aportu powoduje nie zaliczenie konkurencji (0 pkt.).
  - Na każdym szczeblu konkursu w przypadku uzyskania przez dwa lub więcej psów jednakowej punktacji przeprowadzona zostanie dogrywka, która zadecyduje o przejściu psa do następnego etapu konkursu. Dogrywkę stanowi w każdym przypadku konkurencja I - „Aport z łądu”, rozgrywana na czas. Dogrywkę wygrywa pies, który w krótszym czasie wykona ją z lepszym wynikiem punktowym .
  - Konkurs wygrywa pies z najwyższą łączną za wszystkie konkurencje punktacją.

- Pies, który uzyska 0 pkt. w jakiegokolwiek konkurencji będzie klasyfikowany po psach, które nie otrzymały zera w żadnej konkurencji.
- Punktacja: za każdą konkurencję pies może otrzymać od 0 do 20 pkt. Ocena ujemna będzie traktowana jako ocena zerowa.
- Możliwe błędy skutkujące obniżeniem oceny:

Każda dodatkowa komenda poza dozwolonymi w konkurencji	-1 pkt.
Pies niepoprawnie trzyma dummy (nie w centralnej jego części)	-1 pkt.
Odchodzenie od nogi przewodnika	-1 pkt.
Po odnalezieniu dummy pies nie wraca natychmiast do przewodnika, zwleka z oddaniem aportu	-2 pkt.
Pies samowolnie rusza po aport i natychmiast wraca na komendę do powrotu	-2 pkt.
Pies kładzie dummy na ziemi i poprawia chwyt	-2 pkt.
Pies otrząsa się po wyjściu z wody nie wypuszczając dummy	-2 pkt.
Pies rusza po aport nie respektując kierunku wskazanego przez przewodnika, ale natychmiast wraca na komendę do powrotu	-2 pkt.
Pies wraca bez aportu, przewodnik wysyła go drugi raz	-3 pkt.
Zbyt mocne ściskanie dummy, memłanie, podgryzanie	-3 pkt.
Pies szczeka, skomli na stanowisku	-3 pkt.
Zmiana kolejności aportowania zgłoszonej wcześniej przez przewodnika	-4 pkt.
Zamiana dummy podczas aportu	-4 pkt.
Pies samowolnie rusza po aport, nie reaguje na komendę do powrotu	-4 pkt.
Pies otrząsa się po wyjściu z wody upuszczając dummy	-4 pkt.
Nie oddanie dummy do ręki przewodnika, plucie dummy pod nogi	-4 pkt.

- Błędy wykluczające psa z konkursu (ocena 0 pkt.):

Nie podjęcie aportu
Brak chęci powrotu psa z dummy
Unikanie wejścia do wody
Agresja w stosunku do innych psów i ludzi
Używanie przez przewodnika przemocy wobec psa
Bojaźliwa reakcja na strzał
Ruszenie po aport bez komendy przewodnika więcej niż raz w tej samej konkurencji ( dotyczy konkurencji V i VI)

### **Konkurencja I - „Aport z lądu”**

*W tej konkurencji pies musi pokazać, że pamięta miejsce upadku rzuconego aportu w ten sposób, że na komendę szybko odnajduje aport i w prawidłowy sposób oddaje go do ręki przewodnika.*

Do konkurencji psy przystępują indywidualnie.

Po strzale dummy rzuca się na odległość około 50 m

Psa wolno wysłać po aport tylko na wyraźny znak/komendę sędziego.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komenda wysyłająca po aport (jedna)

### **Konkurencja II - „Aport z wody”**

*W tej konkurencji pies musi pokazać, że pamięta miejsce upadku rzuconego do wody aportu, w ten sposób, że na komendę szybko odnajduje aport i w prawidłowy sposób oddaje go do ręki przewodnika.*

Do konkurencji psy przystępują indywidualnie.

Po strzale dummy rzucają się na wodę na odległość około 25 m.

Przewodnik z psem stoi 5 metrów od linii wody.

Psa wolno wysłać po aport tylko na wyraźny znak/komendę sędziego.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komenda wysyłająca po aport (jedna)

### **Konkurencja III - „Marking”**

*Pies musi udowodnić, że potrafi respektować kolejność przynoszenia aportów, wg. poleceń przewodnika. Pies powinien wykazać się pamięcią miejsc upadku dummy i bez wahania w prostej linii dobiec do aportu, podjąć go i najkrótszą drogą wrócić do przewodnika i oddać aport do jego ręki.*

Do konkurencji psy przystępują indywidualnie.

W sposób widoczny dla psa, który siedzi przy nodze przewodnika, jeden dummy jest rzucony do stawu (jeziora, rzeki na około 25 metrów), drugi na ląd (około 50 metrów) w promieniu nie mniejszym niż 90 stopni. Dummy rzucają się po strzale. Przewodnik przed zgłoszeniem gotowości do startu informuje sędziego, w jakiej kolejności pies przyniesie dummy (najpierw z wody, czy z lądu).

Psa wolno wysłać po aport tylko na wyraźny znak/komendę sędziego.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komendy wysyłające po aport (dwie)

### **Konkurencja IV - „Aport kierunkowy”**

*W tej konkurencji pies musi wykazać się węchem oraz umiejętnością samodzielnego odszukiwania aportu i respektowania w tym czasie komend przewodnika. Po odnalezieniu dummy pies powinien wrócić do przewodnika najkrótszą drogą i w prawidłowy sposób oddać go do jego ręki.*

Do konkurencji psy przystępują indywidualnie.

Konkurencja ta przeprowadzana jest na terenie z niską roślinnością, gdzie, w sposób niewidoczny dla psa miotany jest, na odległość ok. 50m., jeden dummy. Na sygnał sędziego przewodnik wysyła psa do szukania dummy, a następnie kieruje psem przy pomocy sygnałów głosowych (komendy głosowe i gwizdek) i optycznych (wskazywanie ręką), aby ułatwić mu odnalezienie dummy.

Limit czasu na odnalezienie dummy wynosi 4 minuty. Pies, który nie wykona zadania w ciągu 4 minut otrzymuje 0 pkt.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komenda wysyłająca po aport (jedna),

- komendy utrzymujące psa w terenie szukania (dowolna liczba komend)

### **Konkurencja V (półfinał) - „Spokój na stanowisku i aport z wody”**

*W tej konkurencji sprawdzane jest opanowanie psa podczas obserwacji pracy innych psów. W trakcie poszukiwania pozostałe psy powinny pozostać zupełnie spokojne u nogi swego przewodnika. Kolejno są sprawdzane wszystkie psy. Pies powinien szybko odnaleźć aport i w prawidłowy sposób oddać go do ręki przewodnika.*

### **Do konkurencji przystępuje 8 psów z najwyższą punktacją**

Do pracy psy przystępują w grupach, po cztery.

Nad jeziorem, stawem, 5 metrów od linii wody, w odległości od siebie około 3 metrów, w rzędzie, stoją przewodnicy z psami siedzącymi przy nodze. Sędzia strzela dwa razy, po każdym strzale pomocnik rzuca do wody jeden dummy, ok. 25 metrów od brzegu i ok. 5 metrów od siebie. Sędzia wyznacza przewodnika, który wysyła swojego psa po jedną, dowolną, sztukę dummy. Kiedy pierwszy pies skończy pracę wraca na miejsce, po czym sędzia wskazuje następnego przewodnika, który wysyła swojego psa po drugi, rzucony wcześniej dummy. Kiedy dwa pierwsze psy zakończą pracę, konkurencja jest powtarzana dla pozostałych psów.

Psa wolno wysłać po aport tylko na wyraźny znak/komendę sędziego.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komenda wysyłająca po aport (jedna)

### **Konkurencja VI (Finał) - „Posłuszeństwo i pamięć”**

*W konkurencji tej sprawdzana jest zdolność zapamiętywania miejsca upadku aportu oraz opanowanie psa, który nie jest wysyłany po aport bezpośrednio po jego wyrzuceniu. Pies powinien spokojnie podążyć przy nodze przewodnika i dopiero na jego komendę przynieść rzucony wcześniej aport. Pies powinien szybko odnaleźć aport i w prawidłowy sposób oddać go do ręki przewodnika.*

### **Do konkurencji przystępują 4 psy z najwyższą punktacją**

Do pracy psy przystępują indywidualnie.

Pies i przewodnik idą razem z sędzią. Pies jest bez smyczy i podąża przy nodze przewodnika.

Pomocnik idzie w pewnej odległości od nich. W konkurencji łącznie zostaną oddane dwa strzały oraz wyrzucony jeden dummy. Na znak sędziego przewodnik i pies zatrzymują się. Po zatrzymaniu pies może siedzieć lub stać. Pada strzał, pomocnik wyrzuca w widoczny dla psa sposób jeden dummy na około 30 metrów. Pies nie może ruszyć po aport. Następnie pies i przewodnik idą dalej razem z sędzią. Na znak sędziego przewodnik i pies zatrzymują się drugi raz w takim miejscu, żeby do rzuconego wcześniej dummy, pies miał nie mniej niż 50 metrów. Pada drugi strzał.

Wtedy na wyraźny znak/komendę sędziego przewodnik wysyła psa po dummy.

Dozwolone komendy po zameldowaniu sędziemu gotowości:

- komendy utrzymujące psa przy nodze przy każdorazowym ruszeniu (dwie),

- komenda wysyłająca po aport (jedna)