



## Regolamento Obedience Game 02

La prova di Obedience Game, è una prova ludico sportiva che intende valutare la relazione cane- conduttore ed il loro affiatamento, attraverso l'esecuzione di alcuni esercizi, per rendere la stessa un momento di interazione sereno ed appagante per il binomio.

### SCHEMA PROVA OBEDIENCE GAME 02

Prova di lavoro senza guinzaglio . ( si può tenere se si vuole lo stimolo in evidenza)

ESERCIZI SINGOLO BINOMIO	PUNTEGGIO
1) <b>Posizione base:</b> seduto ( il cane siede al fianco sinistro, il più vicino possibile al conduttore, con la spalla all'altezza del ginocchio dello stesso )	10
2) <b>Condotta:</b> 20 passi in linea retta, un seduto, dietro front, 30 passi, con svolte a destra e sinistra e dietro front. Il tutto su ordine del giudice e senza variare andatura della condotta.	25
3) <b>Condotta in presenza di un gruppo di persone :</b> il cane e il conduttore, ad andatura normale, passano in mezzo al gruppo di 4 persone che messe una di fronte all'altra formano un rettangolo. Il binomio nella condotta disegna un otto senza variare postura e condotta attorno a due di loro, ed esce.	15
4) <b>Posizione base e breve condotta in cerchio con presenza di un altro binomio:</b> Il cane e il conduttore che stanno eseguendo la condotta su indicazione del giudice, terminati i primi 3 esercizi, assumono la posizione base, mentre il giudice chiama un altro binomio che entra in campo e fa un giro di 360° intorno al binomio fermo, alla distanza di due metri circa e assume la posizione base a circa tre metri dall'altro. Il binomio che ha atteso farà il giro dell'altro, ritornando in posizione base a circa tre metri dall'altro. Il tutto su ordine del giudice.	10( seduto) 15 ( giro in cerchio intorno )
5) <b>Terra e resta :</b> I conduttori ad una distanza di 3 metri circa , fanno eseguire al cane la posizione terra, si allontanano e stanno fermi per 10 secondi, poi ritornano dal cane che su ordine del conduttore assume la posizione di seduto, dritto, nella posizione base. Il tutto su indicazione del giudice. Il binomio entrato al punto 4 esegue il resto degli esercizi.	10( terra e resta) 15 ( ritorno e rimessa al piede)
<b>Totale</b>	<b>100</b>



## Regolamento Obedience Game 02

1. Possono partecipare tutti i cani di razza e meticci dai 12 mesi d'età.
2. Il collare deve essere fisso.
3. Il binomio cane conduttore, impiegando il guinzaglio dopo aver consegnato copia libretto sanitario e numero microchip in segreteria ,si presenta al giudice.
4. Durante la presentazione al giudice il cane sta sul seduto al guinzaglio e su sua indicazione il binomio inizia la gara, e il conduttore stacca il guinzaglio.
5. Il cane deve seguire il suo conduttore senza intralciarne il cammino ed eseguire la prova con serenità ed energia.
6. Il conduttore a sua discrezione, previa comunicazione al giudice può tenere in evidenza lo stimolo ( bocconcino, salamoto, pallina....), in una posizione con non alteri la naturale conduzione.
7. Il campo da gara deve essere delimitato con una rete di almeno un metro , che divida gli atleti dagli astanti ed avere le attrezzature e gli spazi necessari allo svolgimento della prova.
8. Il centro cinofilo che ospita la gara non si assume responsabilità in merito al comportamento dei conduttori e dei cani.
9. Il binomio che partecipa al campionato nazionale non può più presentarsi nella stessa classe,
10. Non sono ammessi cani mordaci, o che durante la presentazione al giudice e nello svolgimento della gara siano troppo paurosi, diffidenti o con un' eccessiva aggressività .
11. La prova ha il fine di valorizzare la relazione cane- conduttore e la collaborazione tra i due.
12. L'obedience 02 è propedeutica all'accesso al Defence Game 02, e si può partecipare lo stesso giorno.
13. La valutazione del giudice è insindacabile.

### Regolamento Nazionale Grigio Dog Game Pgs- Acres Onlus





## ESECUZIONE DELLA PROVA

1. Il binomio cane conduttore si presenta al giudice e il cane deve restare nella posizione di seduto. I soggetti che mostreranno aggressività e mordacità nei confronti del giudice, saranno squalificati.
2. Il conduttore su indicazione del giudice, stacca il guinzaglio e inizia la gara.
3. Il conduttore previa comunicazione al giudice, può tenere in evidenza sulla mano o negli indumenti uno stimolo ( pallina o salamotto o bocconcino ) durante la gara e tenerlo anche a vista del cane, in modo che non intralci la sua naturale condotta.
4. Esecuzione classe base Obedience Game 02 ( senza guinzaglio)
  - 1) **Esercizio del seduto:** il cane si siede accanto al conduttore con la spalla all'altezza del ginocchio dello stesso. Il cane sarà attento e lo guarderà con atteggiamento collaborativo.
  - 2) **Condotta al guinzaglio:** il cane seguirà in modo collaborativo e attento il conduttore senza intralciarlo durante la camminata e le svolte. Il cane deve stare preferibilmente con la spalla all'altezza del ginocchio del conduttore, può sopravanzare senza tendere il guinzaglio e/o intralciare il conduttore. Non può stare indietro rispetto al conduttore o intralciarlo nella condotta, tale atteggiamento sarà penalizzato. Non ci sono variazioni di andatura della condotta.
  - 3) **Gruppo di persone:** 4 persone che disegnano idealmente un rettangolo, ferme ben distanziate tra loro, con le braccia lungo i fianchi, attendono senza disturbare la condotta del binomio cane- conduttore. Il binomio su indicazioni del giudice, esegue la condotta disegnando idealmente un otto passando tra due delle persone del gruppo. In questo caso il cane deve seguire attento e gioioso il conduttore senza intralciarlo o sopravanzarlo e ignorare il gruppo. Non ci sono variazioni di andatura.

## Regolamento Nazionale Grigio Dog Game Pgs- Acres Onlus





**Esercizi con due cani:** entra uno dei binomi iscritti in gara, oltre a quello presente su ordine del giudice :

- 4) **Posizione base e breve condotta intorno al binomio:** il binomio che ha terminato la condotta (A), rimane in posizione base, il cane deve prestare attenzione al conduttore, nel frattempo su ordine del giudice un altro binomio cane-conduttore ( B) iscritto alla gara entra in campo, ed esegue una condotta disegnando idealmente un cerchio intorno all'altro binomio. Il cane dovrà camminare attento e gioioso, ed ignorare il binomio in posizione base( A). Poi su indicazione del giudice a circa tre metri assumerà la posizione base. A questo punto su ordine del giudice il binomio A eseguirà la stessa condotta in cerchio del binomio B e su ordine del giudice assumerà la posizione base a tre metri circa di distanza dal binomio B.
- 5) **Terra e resta:** i binomi sono a circa tre metri l'uno dall'altro, ed entrambi su ordine del giudice, ordinano al cane di mettersi in posizione di terra, ( ricorda la postura della sfinge) poi i conduttori fanno circa 10 passi e si posizionano di fronte ai cani, mantengono la posizione, e dopo massimo 10 secondi il giudice indica al loro di tornare accanto ai cani e gli chiederà di metterli in posizione base. Il cane dovrà essere attento al proprio conduttore e sereno. Se non esegue l'esercizio del terra e rimane sul seduto la penalità è 10 punti sul totale dei due esercizi.

A questo punto il binomio A esce dal campo e il binomio B inizia condotta come da regolamento. Il tutto su ordine del giudice.

#### **Regolamento Nazionale Grigio Dog Game Pgs- Acres Onlus**



