

Regulamin Rally Obedience

wrzesień 2011r.

z późniejszymi zmianami luty 2023r.



Regulamin Rally Obedience

Regulamin Rally Obedience

Regulamin Rally Obedience Polska
(z późniejszymi zmianami luty 2018r.)

Wstęp

Rally obedience – sport przyjazny wszystkim psom

Rally-o stworzył Charles L. (BUD) Kramer. Dyscyplina ta miała kształtować pozytywną relację między przewodnikiem a psem, opartą na zaufaniu i wzajemnym szacunku. Celem rally-o jest zachęcenie do pracy z psami osób dorosłych zarówno sprawnych, jak i niesprawnych fizycznie (również na wózkach inwalidzkich), młodzież, dzieci oraz sprawdzenie wyników tej pracy podczas zawodów.

W tradycyjnym obediencie wymagane jest precyzyjne wykonanie ćwiczeń, wymagające długotrwałego treningu. Rally-o umożliwia udział w zawodach przewodnikom, którzy dopiero zaczynają pracę z psem.

Sport ten łączy ćwiczenia posłuszeństwa z agility. Drużyna – przewodnik i pies – mają za zadanie pokonać tor złożony z ćwiczeń posłuszeństwa – tzw. stacji. Przewodnik kontroluje psa, który porusza się po jego lewej stronie, chyba że regulamin stanowi inaczej. W zależności od poziomu zaawansowania liczba znaków oraz ich trudność są różne. Kolejność i opis ćwiczeń wskazują stacje umieszczone na torze zaprojektowanym przez sędziego. Podobnie jak w agility, przewodnik przed startem ma możliwość zapoznania się z torem.

Organizacja zawodów

Organizatorem zawodów rally-o jest Stowarzyszenie Rally Obedience, które to w 2011 roku wprowadziło dyscyplinę do Polski za pisemną zgodą twórcy dyscypliny Charlesa L. (BUD) Kramera. Organizator zawodów w żadnej sytuacji nie odpowiada za wypadki, którym mogą ulec psy (kontuzja, ucieczka, wypadek), ani za szkody przez nie wyrządzone. Pełną odpowiedzialność za psa ponosi przewodnik bądź opiekun w przypadku osób nieletnich. Natomiast Stowarzyszenie dołoży wszelkich starań, aby zapewnić bezpieczeństwo wszystkim uczestnikom podczas zawodów rally-o.

Przystąpienie do zawodów jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na publikację wyników zawodów na stronach Stowarzyszenia.

Rozdział 1

Informacje ogólne

Kwalifikacja do zawodów

Aby wziąć udział w zawodach, przewodnik musi:

- zarejestrować psa w Stowarzyszeniu Rally Obedience,
- uiścić opłatę rejestracyjną (opłata jest jednorazowa),
- zgłosić drużynę na zawody,
- uiścić opłatę startową,
- okazać aktualne szczepienie psa przeciw wściekliznie w dniu zawodów.

Osoby nieletnie są zobowiązane przyjść na zawody z osobą pełnoletnią (opiekunem) legitymującą się dowodem osobistym.

Każdy pies startujący w zawodach musi być zarejestrowany w Stowarzyszeniu Rally Obedience. Rejestracja psa upoważnia właściciela do odbioru książeczki startowej podczas pierwszych zawodów.

Aktualne informacje dotyczące opłat i zniżek można znaleźć na stronie Stowarzyszenia.

Psy w rally-o

W zawodach rally-o mogą konkurować psy wszystkich ras oraz wielorasowe, również kastraty. Minimalny wiek psa uprawnionego do startu w zawodach to 6 miesięcy. Suki w rui nie mogą konkurować.

Zachęca się do udziału psy z niepełnosprawnością, pod warunkiem że ćwiczenia nie sprawiają psu bólu. W tym celu, przewodnik musi zgłosić takiego psa co najmniej na 2 tygodnie przed zawodami, podając w formularzu zgłoszeniowym rodzaj niepełnosprawności psa oraz przesłać skan zaświadczenia od weterynarza o zgodzie na udział w zawodach. Jeśli pewne ćwiczenia nie są możliwe do wykonania przez psa ze względu na jego niepełnosprawność, 2 tygodnie przed zawodami przewodnik w formularzu zgłoszeniowym musi podać, w jaki sposób wykona to ćwiczenie. Wykonanie ćwiczenia musi być jak najbardziej zbliżone do oryginalnego wykonania. Sędzia zawodów zatwierdza modyfikację ćwiczenia i/lub układ toru, pod warunkiem że zaproponowane wykonanie jest jak najbardziej zbliżone do regulaminowego wykonania.

Dzieci i młodzież

W zawodach mogą brać udział dzieci do lat 8 (kategoria Kids) oraz młodzież między 8 a 18 rokiem życia (kategoria Junior) na odrębnych warunkach.

Dzieci do lat 8 muszą być pod opieką osoby pełnoletniej (niekoniecznie rodzica), która w pełni odpowiada za dziecko i psa. Osoba odpowiedzialna za dziecko przed startem musi okazać dokument tożsamości ze zdjęciem. Szczegółowy regulamin zamieszczony jest w rozdziale 2.

Osoby niepełnosprawne fizycznie

Do udziału w zawodach rally-o zachęca się osoby niepełnosprawne fizycznie, również poruszające się na wózkach inwalidzkich. Osoby te muszą zgłosić chęć udziału w zawodach co najmniej 2 tygodnie przed zawodami, podając w formularzu zgłoszeniowym rodzaj niepełnosprawności oraz informację, czy zawodnik będzie się poruszał na wózku inwalidzkim.

Jeśli zawodnik z powodu niepełnosprawności ma problem z wykonaniem któregoś z ćwiczeń, musi w formularzu zgłoszeniowym podać, jak zamierza wykonać dane ćwiczenie. Sędzia zawodów zatwierdza modyfikację ćwiczenia i/lub układ toru, pod warunkiem że zaproponowane wykonanie jest jak najbardziej zbliżone do regulaminowego wykonania.

Wykluczenie z zawodów

Psy, które zdaniem sędziego cierpią lub wykazują oznaki złego samopoczucia, nie zostaną dopuszczone do zawodów. Jeśli sędzia zauważy już w trakcie rajdu, że wykonywane ćwiczenia sprawiają psu ból, przerywa rajd i dyskwalifikuje drużynę.

Psy agresywne w stosunku do ludzi bądź innych psów nie będą dopuszczone do startu bądź jeśli do agresywnego zachowania dojdzie już na ringu, zostaną zdyskwalifikowane.

Decyzje sędziego są ostateczne i opierają się na obserwacji psa w dniu zawodów.

Zawodnik, który na terenie zawodów (na ringu bądź poza nim) będzie wykazywał zachowania agresywne w stosunku do swojego psa, otrzyma ostrzeżenie od sędziego zawodów. Dwa ostrzeżenia powodują wykluczenie zawodnika w startach w zawodach rally-o na 12 miesięcy. Wszystkie wykluczenia muszą być dokładnie opisane przez sędziego. Wymaga się również, aby świadkowie złożyli wyczerpujące zeznania.

Zachowanie podczas zawodów

Wszelkie niekulturalne zachowanie, przekleństwa, kłótnie, krzyki czy niesportowe zachowanie może powodować usunięcie z terenu zawodów przez sędziego zawodów i asystenta. Osoby będące pod wpływem alkoholu będą usunięte z terenu zawodów. Każde inne zachowanie, które może przeszkadzać w prowadzeniu zawodów, może być korygowane przez sędziego, bądź asystenta.

Wszelkie zażalenia bądź skargi muszą być zgłaszane w dniu zawodów. Stowarzyszenie Rally Obedience ma tydzień na ich rozpatrzenie i ogłoszenie werdyktu.

Obrożę i smycz

Psy startują w obrożach nylonowych, parciany, skórzanych bądź szelkach. Zabrania się używania kolczatek, łańcuszków zaciskowych, obroży elektrycznych, kagańców oraz kantarów.

Smycz powinna być długa na co najmniej 1,5 m i wykonana z materiałów takich jak skóra, nylon czy bawełna. Zabrania się używania smyczy łańcuszkowych i automatycznych. Smycz może być trzymana przez przewodnika w dowolny sposób.

Karma i zabawki

Podczas rajdu karma dla psa musi być schowana w kieszeni spodni, saszetkach na smakołyki, kamizelce, spódniczkach treningowych itp. Zabawki mogą być pozostawione na starcie/mecie, poza ringiem bądź schowane w elementach ubioru zawodnika. Można ich użyć dopiero po skończonym rajdzie (po zatrzymaniu czasu), przed ćwiczeniem bonusowym i/lub po nim.

Pochwały i nagrody

Podczas rajdu przewodnik może chwalić i głaskać psa, klaskać w dłonie, klepać się po nogach czy używać wszelkich innych werbalnych form zachęty, o ile regulamin nie stanowi inaczej.

Przewodnik może używać komend słownych oraz optycznych. Komendy mogą być powtarzane dowolną liczbą razy i nie jest to karalne.

Przewodnik nie może zmuszać psa do przyjęcia pożądanej pozycji przy użyciu siły. Głośne i ostre komendy, a także zastraszające sygnały użyte podczas rajdu są karane.

Drużyna podczas rajdu zdana jest wyłącznie na siebie. Sędzia daje sygnał do startu, a przewodnik z psem w swoim tempie wykonują poszczególne ćwiczenia.

Rozdział 2

Kategorie i klasy

Jeśli pewne uregulowania nie zostały opisane w danej kategorii, należy zastosować ogólne zasady rally-o z niniejszego regulaminu.

Rally-O zachęca wszystkich członków rodziny do pracy z psem. Dlatego też stworzono kategorie dziecięce, w których dzieci i młodzież prezentują swoją współpracę z psem. Celem jest zachęcenie dzieci i młodzieży do wychowywania psa poprzez zabawę, kształtowania pozytywnych relacji oraz do wzajemnego szacunku i ponoszenia odpowiedzialności za psa.

Jeden pies może startować zarówno w kategorii Standard, Kids czy Junior podczas jednych zawodów, chyba że starty odbywają się w tym samym czasie. Książeczki startowe wydawane są dla każdej drużyny, więc jeden pies może mieć kilka książeczek startowych w zależności od liczby osób, które z nim startują.

Kategoria Standard

Startują w niej osoby pełnoletnie, sprawne i niesprawne fizycznie, również poruszające się na wózkach inwalidzkich. Bez względu na rodzaj niepełnosprawności wszyscy zawodnicy oceniani są według tych samych kryteriów.

Kategoria Kids

Startują w niej dzieci do 8 lat.

Pies prowadzony jest na smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy.

Liczba stacji: 8 (nie wliczając znaków Start i Meta).

Zakres ćwiczeń: 1–7 oraz 18–20.

Czas: 5 minut.

Wydawanie smakołyków: w dowolnym momencie.

Dzieci muszą być pod opieką osoby pełnoletniej, która w pełni odpowiada za dziecko i psa. Przed startem opiekun musi okazać dokument tożsamości ze zdjęciem. W czasie wyznaczonym na zapoznanie zawodników z torem osoba odpowiedzialna za dziecko (mentor) wchodzi razem z nim na ring. Wspólnie przechodzą cały rajd. Mentor objaśnia dziecku wszystkie znaki. Na torze znajduje się również sędzia zawodów, który w razie potrzeby odpowiada na pytania mentora i dziecka.

Mentor towarzyszy dziecku również podczas rajdu, może mobilizować, udzielać pomocy i asekurować. Nie może jednak trzymać smyczy ani wydawać psu komend.

Należy pamiętać, że w tej kategorii dzieci nie rywalizują ze sobą.

Sędzia odejmuje punkty zgodnie z ogólnym regulaminem ale liczba zdobytych punktów nie decyduje o zaliczeniu rajdu przez drużynę. Sędzia ocenia stosunek dziecka do psa, współpracę i komunikację między dzieckiem i psem, obserwuje również postawę opiekuna i na tej podstawie zalicza bądź nie rajd.

Opiekun powinien prezentować pozytywną postawę. Niedozwolone są reprimendy słowne w stosunku do dziecka bądź psa.

Każde dziecko otrzymuje rozetę i/lub nagrodę.

Wykaz ćwiczeń w kategorii Kids

1. Stop, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
2. Stop, Leżeć (ćwiczenie stacjonarne)
3. Stop, Leżeć, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
4. Stop, Siad, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
5. Stop, Leżeć, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
6. Lewoskręt
7. Prawoskręt
18. Wolne tempo
19. Szybkie tempo
20. Normalne tempo

Junior 1 (RJ1)

Startują dzieci/młodzież w wieku 8–18 lat.

Pies jest prowadzony na smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy.

Liczba stacji: 10–12 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej dwa ćwiczenia stacjonarne.

Zakres ćwiczeń: 1–21.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 1. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Zawodnikowi podczas zapoznania z torem oraz podczas rajdu może towarzyszyć mentor.

Podobnie jak w kategorii Kids, mentor może mobilizować, udzielać pomocy i asekurować.

Nie może jednak trzymać smyczy ani wydawać psu komend.

Aby drużyna mogła startować w kategorii RJ2, musi zaliczyć z wynikiem co najmniej 170 punktów trzy rajdy u dwóch różnych sędziów w kategorii RJ1.

Wykaz ćwiczeń RJ1

1. Stop, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
2. Stop, Leżeć (ćwiczenie stacjonarne)
3. Stop, Leżeć, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
4. Stop, Siad, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
5. Stop, Leżeć, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
6. Lewoskręt
7. Prawoskręt

8. Zawracanie w prawo
9. Zawracanie w lewo
10. 270° w prawo
11. 270° w lewo
12. 360° w prawo
13. 360° w lewo
14. Przywołanie, Noga (P-L), Marsz
15. Przywołanie, Noga (P-L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
16. Przywołanie, Noga (L), Marsz
17. Przywołanie, Noga (L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
18. Wolne tempo
19. Szybkie tempo
20. Normalne tempo
21. Zmiana kierunku w prawo

Junior 2 (RJ2)

Startują dzieci/młodzież w wieku 8–18 lat.

Pies jest prowadzony bez smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy. Liczba stacji: 12–15 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej dwa ćwiczenia stacjonarne.

Zakres ćwiczeń: 1–28 (klasa 1) oraz 29–39 (klasa 2).

Tor może zawierać maksymalnie 4 znaki z ćwiczeń 29–39.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 1. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt. Zawodnikowi podczas zapoznania z torem oraz podczas rajdu może towarzyszyć mentor. Podobnie jak w kategorii Kids, mentor może mobilizować, udzielać pomocy i asekurować. Nie może jednak wydawać psu komend.

Aby drużyna mogła startować w kategorii RJ3, musi zaliczyć z wynikiem co najmniej 170 punktów trzy rajdy u dwóch różnych sędziów w kategorii RJ2.

Junior 3 (RJ3)

Startują dzieci/młodzież w wieku 8–18 lat.

Pies jest prowadzony bez smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy. Liczba stacji: 15–18 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej dwa ćwiczenia stacjonarne.

Zakres ćwiczeń: 1–28 (klasa 1) oraz 29–39 (klasa 2).

Tor powinien zawierać minimum 4 znaki z ćwiczeń 29–39, ale nie więcej niż 6 znaków.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 1. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt. Zawodnikowi podczas zapoznania z torem oraz podczas rajdu może towarzyszyć mentor. Podobnie jak w kategorii Kids, mentor może mobilizować, udzielać pomocy i asekurować.

Nie może jednak wydawać psu komend.

W kategorii RJ3 drużyna po uzyskaniu trzech pozytywnych wyników z liczbą co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów uzyskuje tytuł Rally Junior Championship.

Wykaz ćwiczeń RJ2–RJ3

1. Stop, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
2. Stop, Leżeć (ćwiczenie stacjonarne)
3. Stop, Leżeć, Siad (ćwiczenie stacjonarne)
4. Stop, Siad, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
5. Stop, Leżeć, Obejście psa (ćwiczenie stacjonarne)
6. Lewoskręt
7. Prawoskręt
8. Zawracanie w prawo
9. Zawracanie w lewo
10. 270° w prawo
11. 270° w lewo
12. 360° w prawo
13. 360° w lewo
14. Przywołanie, Noga (P–L), Marsz
15. Przywołanie, Noga (P–L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
16. Przywołanie, Noga (L), Marsz
17. Przywołanie, Noga (L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
18. Wolne tempo
19. Szybkie tempo
20. Normalne tempo
21. Zmiana kierunku w prawo
22. Stop, 90° piwot prawo, Stop
23. Stop, 90° piwot lewo, Stop
24. Spirala w prawo pies po zewnętrznej
25. Spirala w lewo pies po wewnętrznej
26. Stop, 1, 2, 3 krok na przód
27. Ósemka
28. Slalom
29. Figura 8
30. Stop, Zostań,
31. Przywołanie, Noga (P–L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
32. Stop, Zostań
33. Przywołanie
34. Noga (L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
35. Noga (P–L), Siad (ćwiczenie stacjonarne)
36. Stop, 180° piwot w prawo, Stop (ćwiczenie stacjonarne)
37. Stop, 180° piwot w lewo, Stop (ćwiczenie stacjonarne)
38. Stop, 180° w prawo
39. Stop, 180° w lewo.

Klasa 1

Uczestnicy startują w kategorii Standard.

Pies jest prowadzony na smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy. Liczba stacji: 15–17 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej dwa ćwiczenia stacjonarne.

Zakres ćwiczeń: 1–28.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 1. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Aby drużyna mogła startować w klasie 2, musi zaliczyć z wynikiem co najmniej 170 punktów trzy rajdy u dwóch różnych sędziów w klasie 1.

Klasa 2

Uczestnicy startują w kategorii Standard.

Pies jest prowadzony bez smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy. Liczba stacji: 17–19 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej dwa ćwiczenia stacjonarne oraz co najmniej cztery ćwiczenia z listy ćwiczeń 29–46.

Zakres ćwiczeń: 1–46.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 2. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Aby drużyna mogła startować w klasie 3, musi zaliczyć z w wynikiem co najmniej 170 punktów trzy rajdy u dwóch różnych sędziów w klasie 2.

Klasa 3

Uczestnicy startują w kategorii Standard.

Pies jest prowadzony bez smyczy. Musi mieć ukończone 12 miesięcy. Liczba stacji: 19–21 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej cztery ćwiczenia z listy ćwiczeń 29–46 oraz cztery ćwiczenia z listy ćwiczeń 47–62.

Zakres ćwiczeń: 1–62.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed ruszeniem w kierunku kolejnej stacji.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 3. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

W klasie 3 drużyna po uzyskaniu trzech pozytywnych wyników z liczbą co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów uzyskuje tytuł Rally Championship.

Klasa Mistrzowska

Uczestnicy startują w kategorii Standard.

Pies jest prowadzony bez smyczy. Start tylko dla psów z tytułem Rally Championship.

Liczba stacji: 19–21 (nie wliczając znaków Start i Meta), w tym przynajmniej cztery ćwiczenia z listy ćwiczeń 29–46 oraz cztery ćwiczenia z listy ćwiczeń 47–62.

Zakres ćwiczeń: 1–62.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: zabronione.

Przewodnik nie może wnieść na ring smakołyków ani zabawki.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 3. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Klasa Puppy

Start dla psów między 6 a 12 miesiącem życia.

Pies musi być na smyczy.

Liczba stacji: 8 (nie wliczając znaków Start i Meta).

Zakres ćwiczeń: 1–11.

Czas: 4 minuty.

Wydawanie smakołyków: w dowolnym momencie.

Psy mogą być prowadzone przez młodzież i dorosłych, tytuł zdobywa pies i start odbywa się w klasie puppy.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klasy 1. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Aby uzyskać tytuł Puppy Championship, szczenię musi zaliczyć dwa rajdy z wynikiem co najmniej 170 punktów w klasie Puppy z tym samym przewodnikiem.

Wykaz ćwiczeń w Klasie Puppy (1–11):

1. Stop, Siad
2. Stop, Leżeć
3. Stop, Leżeć, Siad
4. Stop, Siad, Obejście psa
5. Stop, Leżeć, Obejście psa
6. Lewoskręt
7. Prawoskręt
8. Zawracanie w prawo
9. Zawracanie w lewo
10. 270° w prawo
11. 270° w lewo

Klasa Senior

Start dla psów powyżej 8 roku życia.

Pies jest prowadzony bez smyczy.

Liczba stacji: 12 (nie wliczając znaków Start i Meta).

Zakres ćwiczeń: 1–62.

Czas: nie ma ograniczenia czasowego na pokonanie rajdu.

Wydawanie smakołyków: w dowolnym momencie.

Psy mogą być prowadzone przez młodzież i dorosłych, tytuł zdobywa pies, a start odbywa się w klasie senior.

Ćwiczenie bonusowe: przewodnik może się zdecydować na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego z ćwiczeń bonusowych klas 1–3. Maksymalnie może zdobyć 10 pkt.

Aby uzyskać tytuł Rally Senior Championship, drużyna musi przejść poprawnie trzy rajdy z wynikiem co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów.

Psy powyżej 8 roku życia mogą również startować w klasach 1 oraz w klasach 2 i 3 oraz Mistrzowskiej (awans do kolejnych klas, zgodnie z regulaminem dla poszczególnej klasy) oraz w dowolnym momencie rozpocząć starty w klasie Senior.

W klasie Senior zabronione jest wykonanie ćwiczeń:

Klasa 1:

3. Stop, Leżeć, Siad

Klasa 2:

41. Przeszkoda

42. Leżeć

Bonus 3. Stop, Zostań, Leżeć, Powrót do psa

Klasa 3:

48. Stój, Leżeć

53. Leżeć, Siad, Przywołanie, Noga (P–L), Marsz

54. Cofanie przy nodze, 3 kroki

55. Stop, Zostań, Przeszkoda

57. Stop, Zostań, Przeszkoda

60. Przywołanie, Leżeć, Przywołanie, Noga (P–L), Siad

Bonus 2. Przywołanie, Cofanie psa, 3 kroki

Rozdział 4

Tor

Na torze rally-o ustawione są stacje, które informują o tym, jakie zadanie ma wykonać drużyna.

Tor jest zaprojektowany przez sędziego zawodów. Składa się z ćwiczeń z zakresu psiego posłuszeństwa, których kolejność wykonywania ustala sędzia zawodów. Liczba i rodzaj znaków zależą od klasy i kategorii, w której startuje drużyna.

Drużyna musi ukończyć tor w określonym czasie (wyjątek stanowi Klasa Senior), a ćwiczenia należy wykonywać w odpowiedniej kolejności.

Ustawienie stacji

Sposób zaprojektowania toru ćwiczeń zależy wyłącznie od wyobraźni sędziego. Tor zaprojektowany przez sędziego składa się z 8–21 znaków (w zależności od klasy i kategorii – patrz szczegółowy opis klas/kategorii w rozdziale 2) wybranych z listy ćwiczeń przeznaczonych dla poszczególnych poziomów zaawansowania.

Odległość między stacjami nie jest określona przez regulamin i zależy od woli sędziego, musi jednak umożliwiać drużynie poprawne przejście rajdu.

Ćwiczenia, takie jak ósemka czy serpentyzna, nie mogą być umiejscowione na torze jedno po drugim.

Znaki umieszczone są po prawej stronie przewodnika, choć istnieją wyjątki. Znaki skrętu i piwoły mogą być umieszczone na wprost przewodnika. Znaki: ósemka, slalom, skok przez przeszkodę są umieszczone po lewej stronie przewodnika. Czasami jednak ustawienie znaków może być odmienne od określonego, w zależności od kombinacji następujących po sobie znaków. Sędzia ma obowiązek uprzedzić o tym zawodników podczas zapoznania z torem.

Zapoznanie z torem

Na tablicy informacyjnej umieszczonej przy wejściu na ring znajduje się graficzne przedstawienie rajdu (dla każdej z klas/kategorii).

Na znak sędziego zawodnicy wchodzi na ring, bez psów, w celu zapoznania się z torem ćwiczeń. Na torze może się znajdować maksymalnie 20 zawodników. Każda grupa ma 10 minut na zapoznanie się z torem. W tym czasie sędzia zawodów znajduje się na torze i odpowiada na ewentualne pytania zawodników.

Zawodnicy niepełnosprawni mogą wejść na tor z pomocnikiem, zawodnicy kategorii Kids i Junior mogą wejść na tor z mentorem.

Wejście na ring/start

Drużyna może wejść na ring na wyraźny znak sędziego lub asystenta zawodów. Pies wprowadzany jest na ring na smyczy (dotyczy wszystkich poziomów). Również na smyczy opuszcza ring.

Po wejściu na ring drużyna udaje się bezpośrednio na start. Przed startem pies musi znajdować się w pozycji przy lewej nodze przewodnika. Sędzia daje znak do rozpoczęcia rajdu. Zawodnik, jeśli jest gotowy, rozpoczyna rajd, mijając tabliczkę ze znakiem start po swojej prawej stronie. Po minięciu przez przewodnika tabliczki ze znakiem start, uruchamiany zostaje stoper mierzący czas przejścia rajdu. Drużyna rozpoczyna przejście

w swoim normalnym tempie.

Jeśli rajd odbywa się bez smyczy, przed startem przewodnik może oddać smycz sędziemu lub asystentowi zawodów, przewiesić ją przez ramię lub zostawić na starcie.

Pomiar czasu/limit czasowy

Stoper mierzący czas włącza sędzia lub asystent zawodów po przekroczeniu linii startu przez przewodnika, a zatrzymuje po przekroczeniu linii mety przez ostatniego członka drużyny.

Ćwiczenia bonusowe wykonywane są po zatrzymaniu stopera.

Czas brany jest pod uwagę tylko w przypadku otrzymania przez dwie lub więcej drużyn jednakowej liczby punktów. W punktacji ogólnej wyżej notowana jest drużyna z krótszym czasem przejścia rajdu.

Nieukończenie rajdu w regulaminowym czasie oznacza dyskwalifikację.

Limit czasowy:

Klasy 1, 2, 3, Mistrzowska, Puppy, kategoria Junior – 4 minuty,

Kategoria Kids – 5 minut,

Klasa Senior – bez limitu.

Sędzia ma prawo przerwać rajd, jeśli uzna, że drużyna nie jest w stanie zakończyć pozytywnie rajdu, na przykład szkodzi to zdrowiu psa bądź dotyczy to klasy Senior, gdzie nie ma limitu czasowego.

Wysokość przeszkody

Wysokość przeszkody zależy od wzrostu psa w kłębie. W rally-o możliwe jest ustawienie poprzeczki na 4 poziomach:

- dla psów do 30 cm w kłębie poprzeczka zawieszona jest na wysokości 15 cm,
- dla psów do 50 cm w kłębie poprzeczka zawieszona jest na wysokości 25 cm,
- dla psów do 70 cm w kłębie poprzeczka zawieszona jest na wysokości 35 cm,
- dla psów powyżej 70 cm w kłębie poprzeczka zawieszona jest na wysokości 40 cm.

Rozdział 5

Wytyczne dotyczące poprawnego przejścia rajdu

Poprawne wykonanie ćwiczeń

Zaleca się, aby drużyna rozpoczęła wykonywanie ćwiczenia w odległości 60–120 cm przed znakiem, chyba że regulamin stanowi inaczej (patrz szczegółowy opis znaków dla poszczególnych klas). Wykonywanie ćwiczeń w bliższej lub dalszej odległości od znaku nie jest w żaden sposób karalne.

Pozycja przy nodze

Pies siedzi bądź idzie przy lewej nodze przewodnika w takiej odległości, aby przewodnik mógł dotknąć psa. Przewodnik i pies zwróceni są w tym samym kierunku. Nie jest wymagane, aby pies patrzył na przewodnika.

Nagradzanie

Smakołyki. Nagrody w postaci smakołyków mogą być wydawane psu po wykonaniu ostatniego elementu ćwiczenia stacjonarnego, przed rozpoczęciem marszu w stronę kolejnej stacji. Wyjątek stanowią klasa Puppy, Senior i kategoria Kids, gdzie nagrody mogą być wydawane w dowolnym momencie. Ćwiczenia stacjonarne są oznaczone w opisie znaków dla poszczególnych klas. W Klasie Mistrzowskiej zabronione jest wydawanie smakołyków.

Nagrody w postaci jedzenia muszą być ukryte w kieszeni, saszetkach na smakołyki bądź innych elementach ubioru zawodnika. Nie mogą być trzymane w dłoni ani w buzi. Grozi za to dyskwalifikacja.

Podczas zjadania nagrody pies musi utrzymać pozycję kończącą ćwiczenie stacjonarne, chyba że przewodnik wyda komendę do marszu w kierunku następnej stacji.

Przewodnik ma prawo nagrodzić psa na linii startu przed rozpoczęciem rajdu oraz po zakończonym rajdzie, a przed przystąpieniem do wykonania ćwiczenia bonusowego.

Zabawki. Podczas rajdu zabawki muszą być schowane w kieszeni, bądź innym elemencie ubioru zawodnika lub pozostawione na starcie/mecie. Można ich użyć dopiero po ukończeniu rajdu, a przed rozpoczęciem ćwiczenia bonusowego. Zabawki mogą być również użyte po wykonaniu ćwiczenia bonusowego. Wyjątkiem jest klasa Mistrzowska, gdzie zabawki nie mogą być wniesione na ring.

Wykaz ćwiczeń stacjonarnych:

Klasa 1:

1. Stop, Siad
2. Stop, Leżeć
3. Stop, Leżeć, Siad
4. Stop, Siad, Obejście psa
5. Stop, Leżeć, Obejście psa
15. Przywołanie, Noga (P–L), Siad
17. Przywołanie, Noga (L), Siad
22. Stop, 90° piwot w prawo, Stop
23. Stop 90° piwot w lewo, Stop
26. 1, 2, 3 krok na przód

Klasa 2:

- 31. Przywołanie, Noga, Siad (P-L)
- 34. Noga (L), Siad
- 35. Noga (P-L), Siad
- 36. Stop, 180° piwot w prawo, Stop
- 37. Stop, 180° piwot w lewo, Stop
- 45. Stop, Krok w bok, Stop

Polecenia i sygnały

Przewodnik może wydawać psu komendy słowne i/lub optyczne. Może również powtarzać komendy oraz imię psa i nie jest to karalne. Wydawanie głośnych bądź zastraszających komend jest karalne i może oznaczać dyskwalifikację. Zabronione jest ustawianie psa przy użyciu siły.

Poprawianie ćwiczenia

Jeśli przewodnik uzna, że źle wykonał ćwiczenie, może je poprawić. Poprawka musi być wykonana zaraz po niewłaściwym wykonaniu ćwiczenia, przed przejściem do kolejnej stacji. Nie ma ograniczeń co do liczby poprawek jednego czy wielu ćwiczeń. Drużyna musi się natomiast zmieścić w regulaminowym czasie.

Sędzia może zasugerować, aby drużyna poprawiła ćwiczenie.

Poprawianie ćwiczenia kosztuje drużynę 3 punkty karne. Jeśli ćwiczenie zostało poprawione, wcześniej odjęte punkty za niepoprawne wykonanie ćwiczenia zerują się, a drużyna otrzymuje tylko 3 punkty karne. Jeśli drużyna kilkakrotnie poprawia to samo ćwiczenie i dopiero za kolejnym razem zostaje ono poprawnie wykonane, sędzia odejmuje tylko 3 punkty. Jeśli drużyna wykonała więcej niż jedną poprawkę konkretnego ćwiczenia, a ćwiczenie nadal nie jest poprawnie wykonane, zawodnik może zrezygnować w dowolnym momencie z dalszego poprawiania ćwiczenia. Sędzia bierze pod uwagę najbardziej korzystny dla zawodnika wynik, czyli najlepsze wykonanie poprawki. Nie dotyczy to ćwiczeń 4, 5 i 49 – muszą one zostać poprawnie wykonane.

Ćwiczenia bonusowe

Ćwiczenia bonusowe są wykonywane opcjonalnie i po przejściu przez drużynę rajdu. Nie dotyczy to kategorii Kids, w której nie ma możliwości wykonania ćwiczenia bonusowego. Zawodnik wybiera ćwiczenie bonusowe po przejściu rajdu.

Ćwiczenia bonusowe są wykonywane z psem bez smyczy.

Drużyna może otrzymać do 10 pkt. za ćwiczenie bonusowe. W każdej klasie i kategorii można wykonać tylko jedno ćwiczenie bonusowe. Ćwiczenia bonusowe oceniane są tak jak pozostałe ćwiczenia. Nie ma możliwości poprawiania ćwiczeń bonusowych.

Rozdział 6

Punktacja

Niniejszy regulamin stanowi podstawę do sędziowania. Jednakże przepisy nie opisują każdego błędu, tylko te najczęstsze bądź najpoważniejsze. Regulamin rally-o zawiera wytyczne, jak ćwiczenie powinno być wykonane. Rally nie jest oceniane z taką samą precyzją jak zawody obedience, dlatego też sędziowie opierają swoją ocenę na wyobrażeniu, jak powinno wyglądać poprawne wykonane ćwiczenie na podstawie przepisów rally-o. Decyzje sędziego są ostateczne i niepodważalne.

Celem zawodnika jest takie poprowadzenie psa, aby bezbłędnie i w odpowiedniej kolejności wykonał wszystkie ćwiczenia na torze i zmieścił się w określonym czasie. W wypadku konkurencji dzieci (punktacja zgodnie z regulaminem) sędzia decyduje, czy drużyna pozytywnie ukończyła rajd bez względu na zdobytą liczbę punktów.

Każda drużyna rozpoczyna zawody z liczbą 200 pkt. Za każdy błąd odejmowane są punkty karne, można odjąć 1–10 pkt. zgodnie z wytycznymi regulaminu. Sędzia zaznacza błędy na arkuszu ocen.

Liczbę punktów zdobytych za wykonanie ćwiczenia bonusowego dolicza się do punktacji otrzymanej za rajd. Maksymalna liczba punktów, jaką łącznie może zdobyć drużyna (rajd + bonus), to 210. Minimalna liczba punktów gwarantująca zaliczenie rajdu to 170.

1 pkt. karny:

- napięta smycz (každorazowo),
- skakanie na przewodnika (každorazowo),
- wykonanie ćwiczenia po niewłaściwej stronie (np. zaczęcie slalomu, spirali, ósemki czy figury 8 po niewłaściwej stronie),
- zbyt dalekie przyjęcie pozycji: siad, leżeć, stój, przywołanie (przewodnik powinien móc dotknąć psa),
- zbyt duże obejścia w znakach 360° i 270°,
- zmiana pozycji przez psa podczas nagradzania smakołykiem,
- delikatny ruch psa podczas pozycji stój (przemieszczanie się – każdorazowo),
- szczekanie,
- strącenie poprzeczki podczas skoku przez przeszkodę.

3 pkt. karne:

- poprawienie ćwiczenia (jeśli ćwiczenie zostało poprawnie wykonane, wcześniej odjęte punkty zerują się),
- upuszczenie smyczy,
- upuszczenie przez przewodnika jedzenia na ziemię,
- dotknięcie ciałem bądź nosem przez psa misek z jedzeniem,
- przewrócenie znaku lub pachołka,
- podczas obchodzenia pachołka pies i przewodnik znajdują się po różnych stronach.

5 pkt. karnych:

- niewykonanie przez psa polecenia: siad, leżeć, stój,
- wykonanie przez psa dodatkowego siad, leżeć czy stój, które nie było wymagane w danym ćwiczeniu,
- niewykonanie piwotu (dotyczy psa i/lub przewodnika),
- wykonanie zwrotu w złym kierunku,
- niezastosowanie się do zmiany tempa,
- opuszczenie przez psa ringu, ale szybki powrót zaraz po komendzie przewodnika,
- uprzedzenie komendy przewodnika na przywołanie (nie dotyczy ćwiczeń bonusowych).

10 pkt. karnych:

- pies uprzedza komendę na przywołanie – dotyczy tylko ćwiczeń bonusowych.

Dyskwalifikacja

Następujące ćwiczenia **mogą** być powtarzane, jednak brak prawidłowego wykonania ćwiczenia oznacza dyskwalifikację.

- nieutrzymanie przez psa pozycji w ćwiczeniach:

4. Stop, Siad, Obejście psa,
5. Stop. Leżeć, Obejście psa,
49. Stój, Obejście psa.

Następujące ćwiczenia nie mogą być powtarzane, niewykonanie ćwiczenia oznacza dyskwalifikację:

- pies odmawia wykonania skoku przez przeszkodę bądź ją omija.

Następujące sytuacje dyskwalifikują drużynę:

- trzymanie jedzenia w buzi przez przewodnika
- użycie zabawki podczas rajdu,
- opuszczenie przez psa ringu i brak współpracy z przewodnikiem i/lub niereagowanie na przywołanie,
- oddanie moczu i/lub kału na ringu,
- pies odczuwający ból i/lub chory,
- nieustannie napięta smycz,
- przekroczenie limitu czasu na pokonanie toru,
- gdy przewodnik ominie stację bądź pokona rajd w nieodpowiedniej kolejności,
- gdy przewodnik dotknie psa, aby przyjął określoną pozycję,
- wydanie psu jedzenia przed zakończeniem ćwiczenia stacjonarnego i/lub w trakcie przemieszczania się do następnej stacji (z wyjątkiem klasy Puppy, Senior oraz kategorii Kids),
- przewodnik nie jest w stanie zapanować nad psem.

Ćwiczenia bonusowe

Ćwiczenia bonusowe oceniane są tak jak pozostałe ćwiczenia. Jeśli ćwiczenie bonusowe nie zostanie prawidłowo wykonane, sędzia odejmuje odpowiednią liczbę punktów z punktacji bonusowej, nie z punktów zdobytych na rajdzie. Maksymalna liczba punktów, jaką może odjąć sędzia, to 10. Odjęcie 10 pkt. za niepoprawne wykonanie ćwiczenia bonusowego nie oznacza dyskwalifikacji, chyba że ogólna liczba punktów po odliczeniu za ćwiczenie bonus jest mniejsza niż 170 pkt.

Nie ma możliwości poprawiania ćwiczeń bonusowych.

Rozdział 7 Tytuły Rally

Klasa 1 – tytuł R1 (Rally-1)

Aby pies otrzymał tytuł R1, musi przejść 3 rajdy w klasie 1, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje czerwony kotylion.

Klasa 2 – tytuł R2 (Rally-2)

Aby pies otrzymał tytuł R2, musi przejść 3 rajdy w klasie 2, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje czerwono-granatowy kotylion.

Klasa 3 – tytuł R3 (Rally-3) oraz Rally Championship

Aby pies otrzymał tytuł Rally Championship, musi przejść 3 rajdy w klasie 3, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd w klasie 3 drużyna otrzymuje błękitno-czerwono-granatowy kotylion. Zdobyć tytuł Rally Championship zwieńczone jest uzyskaniem przed drużynę poczwórnego kotylionu, którego kolorystyka może się zmieniać.

Klasa Mistrzowska

Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje poczwórną rozetę. Kolorystyka rozet jest zmienna.

Klasa Senior – tytuł Rally Senior Championship

Aby pies otrzymał tytuł Rally Senior Championship, musi przejść 3 rajdy w klasie Senior, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje pomarańczowo-żółto-zielony kotylion.

Klasa Puppy – tytuł Rally Puppy Championship

Aby pies otrzymał tytuł Rally Puppy Championship, musi przejść 2 rajdy w klasie Puppy, uzyskawszy co najmniej 170 punktów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje pomarańczowy kotylion.

Kategoria Junior – tytuł RJ1 (Rally-Junior 1)

Aby pies otrzymał tytuł RJ1, musi przejść 3 rajdy w klasie Junior 1, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje złoty kotylion.

Kategoria Junior, tytuł RJ2 (Rally-Junior 2)

Aby pies otrzymał tytuł RJ2, musi przejść 3 rajdy w klasie Junior 2, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje żółto-pomarańczowy kotylion.

Kategoria Junior, tytuł RJ3 oraz Rally Junior Championship.

Aby pies otrzymał tytuł Rally Junior Championship, musi przejść 3 rajdy w klasie Junior 3, uzyskawszy co najmniej 170 punktów u dwóch różnych sędziów. Nadany tytuł umieszcza się po imieniu psa. Za każdy poprawny rajd drużyna otrzymuje żółto-pomarańczowo-błękitny kotylion.

Rozdział 8 Wytyczne dla sędziów

Etyka

Sędzia powinien godnie reprezentować Stowarzyszenie Rally Obedience. Sędziowie muszą być niezawodni etycznie i starać się unikać sytuacji, które mogłyby rodzić wątpliwości natury etycznej.

Obowiązki sędziego

Sędziowie muszą wykazywać się solidną wiedzą znajomości regulaminu Stowarzyszenia Rally Obedience. Jeśli w trakcie sędziowania pojawi się jakakolwiek wątpliwość ze strony sędziego co do oceny, powinien on sprawdzić zasady oraz wytyczne zawarte w regulaminie rally, zanim wypełni kartę oceny. Jeśli wątpliwość nadal nie została wyjaśniona, sędzia wydaje ocenę na korzyść startującej drużyny.

Sędzia znajduje się na ringu podczas zapoznania zawodników z torem i odpowiada na ich pytania.

Sędzia, jako członek Stowarzyszenia Rally Obedience, powinien dopilnować, aby wszystkie rajdy odbywały się według regulaminu i wytycznych oraz rozwiązywać spory i konflikty, które pojawiają się podczas zawodów rally-o.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu sędzia nie będzie mógł się stawić na zawody, zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić o tym władze Stowarzyszenia.

Sędzia i asystent mają obowiązek przybyć na miejsce zawodów na tyle wcześnie, aby móc sprawdzić teren, wielkość ringów oraz wyposażenie. Powierzchnia ringu nie powinna być śliska, a teren oraz ringi nie mogą być zanieczyszczone. Sędzia musi się również upewnić, że miejsce zawodów jest bezpieczne dla startujących. Jeśli ma jakiegokolwiek wątpliwości, powinien dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić bezpieczeństwo. Sędzia może zmienić teren zawodów, jeśli uzna, że nie jest on bezpieczny. W przypadku zmiany miejsca ze względów bezpieczeństwa zobowiązany jest złożyć raport na ręce władz Stowarzyszenia.

Obowiązki asystenta zawodów

Asystent zawodów ustawia tor zgodnie z wytycznymi sędziego. Wywołuje zawodników na ring, pilnuje kolejności zawodników wchodzących na ring oraz drożności wejścia na ring. Zapisuje wyniki na tablicy punktowej. Podaje sędziemu aport oraz zmienia wysokość stacjonaty. Sędzia może zlecić dodatkowe zadania asystentowi zawodów.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu asystent nie będzie mógł się stawić na zawody, zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić o tym władze Stowarzyszenia.

Filozofia oceniania

Szczegółowa punktacja oceniania podana jest w rozdziale 6 regulaminu. Ustalając ocenę za jakikolwiek element nieujęty w regulaminie, sędzia powinien brać pod uwagę założenia rally-o i zawsze świadczyć na korzyść drużyny.

Sędzia nie może się poruszać bezpośrednio za psem lub stać zbyt blisko psa. Nie powinien zbliżać się do psa szybkim krokiem ani patrzeć się psu w oczy podczas wykonywania przez niego komendy zostań, jeśli takie zachowanie mogłoby wystraszyć psa.

Strój ekipy sędziowskiej

Ważne jest, aby ekipa sędziowska (sędzia i asystent) wyglądała profesjonalnie i schludnie. Nie jest wymagany konkretny strój. Zabronione jest noszenie ubrań czy elementów ubioru bądź gadżetów reklamowych reprezentujących szkołę, klub, stowarzyszenie, fundację itp. z wyjątkiem Stowarzyszenia Rally Obedience.

Dokumentacja

Dwa tygodnie przed zawodami sędzia główny przesyła w formie elektronicznej na adres mailowy Stowarzyszenia projekty torów dla wszystkich klas i kategorii.

Podczas zawodów wypełnia się książeczki startowe drużyn na podstawie uzupełnionych kart startowych drużyn. Karty startowe przechowywane są w archiwum przez rok. Po ogłoszeniu wyników wypełnione książeczki startowe są oddawane zawodnikom.

Przygotowanie do sędziowania

Przybycie na zawody

Sędzia musi przybyć na miejsce przynajmniej 45 minut przed zaplanowanym rozpoczęciem sędziowania. Po przybyciu sędzia upublicznia trasę zawodów na tablicy poza ringiem.

Ring

Przed zaplanowanym rozpoczęciem sędziowania sędzia przeprowadza inspekcję ringu, który musi spełniać wymogi zawarte w Regulaminie. Inspekcja ringu powinna obejmować:

- znaki i stojaki – sprawdzenie, czy są bezpiecznie umocowane,
- sprawdzenie zabezpieczenia czynników rozpraszających użytych w stacji 29 oraz określenie, czy są widoczne i wyczuwalne,
- wysokość, na jakiej zawieszona jest poprzeczka na przeszkodach, zgodnie z wytycznymi z niniejszego regulaminu,
- bezpieczeństwo na ringu,
- porządek na ringu.

Jeśli zawody odbywają się w pomieszczeniu i nie ma możliwości położenia maty antypoślizgowej na podłogę, sędzia może zmodyfikować tor, tak aby przejście było bezpieczne.

Liczba zawodników

Liczba zawodników wyznaczana jest na podstawie dostępności ringu i jeśli jest ograniczona, zostaje podana do ogólnej informacji.

Plan sędziowania nie przewiduje oceny więcej niż 22 psów na godzinę. Sędziowie pracują nie więcej niż 10 godzin dziennie i przysługują im przerwy na odpoczynek bądź obiad trwające od 15 minut do godziny, według ich uznania.

Wynagrodzenie sędziego

Stowarzyszenie proponuje symboliczne wynagrodzenia dla sędziów zawodów rally-o oraz zwrot kosztów podróży i wyżywienia. Sędzia może złożyć wniosek o zmianę kwoty wynagrodzenia bądź przekazanie jej na konto Stowarzyszenia.

Sędziowie, aby utrzymać aplikację sędziowską, muszą:

– opłacić roczną składkę członkowską Stowarzyszenia Rally Obedience do 31 stycznia bieżącego roku,

– przynajmniej raz na 12 miesięcy sędziować zawody rally-o. Jeżeli z jakiegoś powodu nie będzie to możliwe, każdy przypadek będzie rozpatrywany indywidualnie. Nie dotyczy to sytuacji, gdy nie odbędzie się wystarczająca liczba zawodów, w której mogliby wziąć udział wszyscy zarejestrowani sędziowie. W kolejnym roku pierwszeństwo w sędziowaniu zawodów mają sędziowie, dla których zabrakło terminów w ubiegłym roku, i to właśnie oni muszą dokonać tego obowiązku w pierwszej kolejności.

Sędziowie, którzy nie dopełnią któregoś z wymienionych warunków, zostaną automatycznie skreśleni z listy sędziów. Mogą się ubiegać o ponowne przyznanie aplikacji sędziowskiej według ogólnych zasad (patrz , rozdział 8 w niniejszym regulaminie: Kwalifikacja na sędziego).

Sędziowie oraz asystenci muszą na bieżąco uzupełniać swoją wiedzę z zakresu znajomości przepisów rally-o.

Kwalifikacja na sędziego rally-o

Warunki, jakie musi spełniać osoba aplikująca na sędziego rally-o, są następujące:

1. Zostać członkiem Stowarzyszenia Rally Obedience i mieć opłaconą aktualną roczną składkę członkowską,
2. Złożyć wniosek z prośbą o przyjęcie na aplikację sędziowską oraz uzyskać zgodę od Zarządu Stowarzyszenia,
3. Wybrać jeden ze sposobów zdobycia kwalifikacji:
 - a/ asystowanie podczas 10 zawodów Rally-O w Polsce
 - b/ wykupienie kursu kwalifikującego na sędziego Rally-O organizowanego pod akredytacją Stowarzyszenia Rally-O oraz asystowanie podczas 3 zawodów Rally-O w Polsce,
4. Uiszczyć opłatę za egzamin,
5. Zdać egzamin praktyczny i teoretyczny ze znajomości przepisów rally (egzaminy organizowane są raz w roku).

Rozdział 9

Projektowania toru – wytyczne dla sędziów

Niniejsze wytyczne są przeznaczone dla sędziów rally, aby zapewnić wysoką jakość wszystkich zawodów rally-o.

Zgodnie z ideą rally-o tor powinien być tak zaprojektowany, aby pokonanie go sprawiało radość psom i ich przewodnikom, a jednocześnie, aby można było sprawdzić poziom współpracy między członkami drużyny i umiejętność opanowania poszczególnych zadań rally.

Podczas projektowania rajdu należy dążyć do zrównoważenia ćwiczeń stacjonarnych i ruchomych. Ćwiczenia stacjonarne powinny się przeplatać z ćwiczeniami ruchomymi. Najkorzystniej jest, aby po ćwiczeniu ruchomym następowało ćwiczenie stacjonarne.

Ćwiczenia stacjonarne są opisane w wytycznych do regulaminu – opis znaków. Wykaz ćwiczeń stacjonarnych znajduje się w rozdziale 5 niniejszego regulaminu.

Rajd należy zaprojektować w sposób twórczy, a jednocześnie powinien zapewniać komfort przemieszczania się od stacji do stacji. Stacje nie muszą być ułożone konsekwentnie pod kątem 90°. Warto rozważyć ustawienie stacji po przekątnej. Należy zwrócić uwagę na odległości między stacjami. Znaki powinny być tak rozstawione, aby zapewnić drużynie komfort wykonania ćwiczenia bez względu na rozmiar psa. Stacje numer 19 – Szybkie tempo, numer 26 – 1, 2, 3 krok naprzód, numer 40 – Przywołanie 1, 2, 3 krok do tyłu, stacje skoków przez przeszkody, stacje wydawania komend na odległość powinny uwzględniać większą przestrzeń na ich wykonanie, a zatem odległość do kolejnej stacji powinna być większa niż przy innych stacjach.

Rozdział 10 Wzory formularzy

Wzór 1 Formularz aplikacyjny na sędziego rally-o



Stowarzyszenie Rally Obedience

Formularz aplikacyjny na sędziego rally-o

Przed wypełnieniem formularza należy zapoznać się z regulaminem.

Proszę wypełnić czytelnie

Imię:.....
Nazwisko:.....
Data urodzenia:.....
Adres:.....
Ulica:.....nr domu:.....
Miasto:.....
kod pocztowy:.....
e-mail:.....
telefon:.....
Data:.....Czytelny podpis:.....

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem Rally Obedience Polska oraz wytycznymi do regulaminu.

Data:.....Czytelny podpis:.....

Niniejszy formularz należy przesłać pocztą elektroniczną na adres Stowarzyszenia.

Wzór 2 Karta asystenta



Stowarzyszenie Rally Obedience

Karta asystenta

Imię:

Nazwisko:

Data urodzenia:

Adres:

Nr legitymacji członkowskiej:

Nr.	Data zawodów	Miejsce	Sędzia Imię i nazwisko	Podpis	Uwagi
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Wzór 3 Wzór karty oceny



Stowarzyszenie Rally Obedience

Karta oceny

Data:
Miejsce:
Sędzia główny:

Kategoria:
Klasa:

Imię psa:
Rasa:
Data urodzenia:
Właściciel:
Adres:
Przewodnik:

Płeć:
Maść:
Nr rejestracyjny:

Czas rajdu (1/10sek.):
Punkty startowe:
Punkty ujemne:
Bonus:
Wynik końcowy:
Lokata: w konkursie psów

Rajd zaliczony / nie zaliczony
(odpowiednie zakreślić)
Pieczęć sędziego

verte

Karta oceny strona 2

Kategoria Kids

Start dzieci do lat 8

Ilość stacji: 8

Znaki od: 1 do 8 oraz 19 - 21

START

Stop-Siad

Prawo skręt

Stop-Siad-Obejście psa

Szybkie tempo

Wolne tempo

Normalne tempo

Lewo skręt

META

WZÓR

Wytyczne do regulaminu Stowarzyszenia Rally Obedience Opis znaków dla poszczególnych klas

znaki klasa 1

Tor zaprojektowany jest na 15 do 17 stacji z pierwszych 28 znaków Rally-O, w tym przynajmniej dwóch ćwiczeń stacjonarnych.

Aby uzyskać tytuł w klasie 1, drużyna musi pozytywnie zaliczyć trzy rajdy z ilością minimum 170 pkt., u dwóch różnych sędziów.

Pies jest na smyczy.

Maksymalny czas na pokonanie toru to 4 minuty.

W klasie 1 mogą startować psy powyżej 12. miesiąca życia.

Przewodnik może zdecydować się na wykonanie jednego ćwiczenia bonusowego. Ćwiczenie bonusowe wykonywane jest po zatrzymaniu stopera mierzącego czas rajdu.

Wydawanie komend

Każdorazowo, gdy pies ma zmienić pozycję, przewodnik może wydać komendę słowną, optyczną, bądź obie - słowną i optyczną.

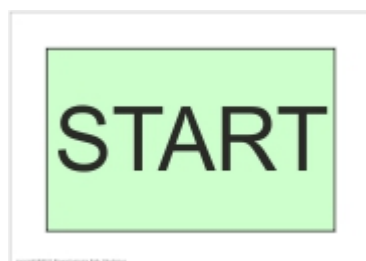
Przewodnik może zachęcać psa do podążania za sobą klaszcząc w dłonie, poklepując się po nodze itp. Po każdym ćwiczeniu stacjonarnym może wydać smakołyk. Pies musi jednak utrzymać pozycję podczas konsumowania smakołyka.

Przewodnik w każdym momencie może wołać psa po imieniu i wydawać komendy pomocnicze, na przykład komendę koncentrującą uwagę psa na przewodniku.

Opis znaków

STOP

Stop nie jest samodzielnym znakiem. Jest to znak pomocniczy, który może występować na tabliczkach. Znak ten informuje, że przewodnik ma się zatrzymać a pies usiąść. Przewodnik może wydać psu komendę słowną albo optyczną, bądź też obie - słowną i optyczną. Pies powinien siedzieć przy lewej nodze przewodnika, tak, aby przewodnik mógł go dotknąć. Nie jest wymagane, aby pies patrzył na przewodnika.



START

Drużyna zaczyna rajd mijając znak START po swojej prawej stronie. W momencie minięcia znaku zostaje włączony stoper.



META

Ostatnią stacją podczas rajdu jest META. Po przekroczeniu przez drużynę linii mety, stoper mierzący czas rajdu zostaje zatrzymany. Drużyna może minąć znak META po jego prawej bądź lewej stronie. Pies i człowiek nie mogą jednak minąć znaku po dwóch różnych stronach.

1



STOP-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Zespół przewodnik i pies podchodzi do znaku na odległość około 60 do 120 cm (podane wartości są orientacyjne, chodzi o komfort pracy drużyny). Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Siad może nastąpić równocześnie z zatrzymaniem przewodnika albo później. Przewodnik może wydać psu komendę słowną, optyczną bądź obie - słowną i optyczną. Pies powinien siedzieć na tyle blisko, aby przewodnik mógł go dotknąć. Pies nie musi siedzieć idealnie równo przy nodze, ale ma być zwrócony mniej więcej w tym samym kierunku, co przewodnik. Nie jest wymagane, aby patrzył na przewodnika.

2



STOP-LEŻEĆ (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze, jak to opisano w ćwiczeniu nr 1. Następnie przewodnik wydaje psu komendę „leżeć”. Przewodnik może w tym celu stanąć przed psem. Pies nie musi leżeć idealnie równo, w pozycji „na sfinksa”. Jeśli przewodnik stanął przed psem, aby wydać mu komendę, musi powrócić do pozycji wyjściowej (w tym czasie pies nie może zmienić pozycji) i dopiero może kontynuować rajd.

3



STOP-LEŻEĆ-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Następnie przewodnik wydaje psu komendę „leżeć”. Po chwili przewodnik wydaje komendę „siad”. Aby wydać komendę „leżeć” i/bądź „siad”, przewodnik może stanąć przed psem. Żeby kontynuować rajd, musi wrócić do pozycji wyjściowej (w tym czasie pies nie może zmienić pozycji) i dopiero może kontynuować rajd.

4



STOP-SIAD-OBEJŚCIE PSA (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Następnie przewodnik obchodzi psa w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i na koniec staje obok psa w pozycji wyjściowej. Przed rozpoczęciem obchodzenia psa przewodnik może wydać komendę pomocniczą, np. „zostań”. Przewodnik nie może położyć smyczy na ziemi ani jej upuścić. Pies nie może zmienić pozycji.

5

STOP-LEŻEĆ-OBEJŚCIE PSA (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Następnie przewodnik wydaje psu komendę „leżeć”. Może w tym celu



stanąć przed psem. Następnie może wydać komendę pomocniczą, np. „zostań” i obchodzi psa w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby znaleźć się w pozycji wyjściowej. Przewodnik nie może potożyć ani upuścić smyczy.

Pies nie może zmienić pozycji.

6

LEWOSKRĘT

Przewodnik z psem przy nodze idą na wprost znaku. Przed znakiem skręcają o 90° w lewo. Pies powinien utrzymać pozycję przy nodze. Przewodnik może zachęcić psa do podążania za sobą.



7

PRAWOSKRĘT

Ćwiczenie należy wykonać tak jak ćwiczenie nr 6, z tą różnicą, że drużyna zmienia kierunek marszu w prawo.



8

ZAWRACANIE W PRAWO

Przewodnik z psem przy nodze zawracają przed znakiem o 180° w prawo. Przewodnik wykonuje zwrot przez prawe ramię. Zwrot powinien być płynny, bez zatrzymywania się, a pies powinien utrzymać pozycję przy nodze.



9

ZAWRACANIE W LEWO

Przewodnik wykonuje zwrot o 180° przez swoje lewe ramię. Pies utrzymuje pozycję przy nodze (nie obchodzi przewodnika za plecami, jak ma to miejsce w PT). Przewodnik może zatoczyć niewielki okrąg, aby ułatwić psu zawrócenie bez wpadania pod nogi. Podobnie, jak w ćwiczeniu nr 8, zwrot powinien być płynny.

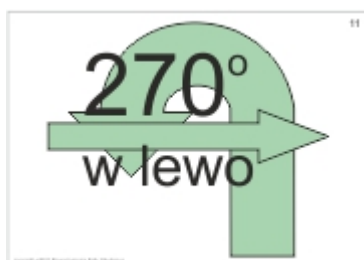


10

270° W PRAWO

Przewodnik z psem przy nodze wykonuje zwrot o 270° (3/4 okręgu) przez swoje prawe ramię. Zwrot ma być płynny, bez zatrzymywania się. Pies powinien utrzymać pozycję przy nodze.





11 270' W LEWO

Przewodnik wykonuje zwrot o 270° (3/4 okręgu) przez swoje lewe ramię. Pies utrzymuje pozycję przy jego nodze. Przewodnik może zatoczyć niewielki okrąg, aby ułatwić psu wykonanie ćwiczenia.



12 360' W PRAWO

Przewodnik z psem przy nodze wykonuje pełny obrót (360°) przez swoje prawe ramię. Przewodnik może zatoczyć niewielki okrąg, powinien być on dostosowany do wielkości psa, ale możliwie jak najmniejszy. Zwrot powinien być płynny. Pies powinien utrzymać pozycję przy nodze.



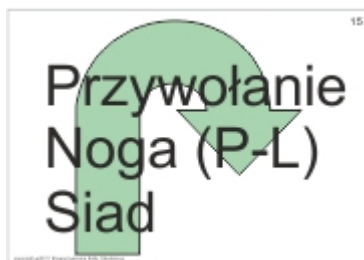
13 360' W LEWO

Ćwiczenie należy wykonać podobnie jak ćwiczenie nr 12, z tym, że przewodnik z psem przy nodze wykonuje pełny obrót (360°) przez swoje lewe ramię. Pies utrzymuje pozycję przy jego nodze. Przewodnik może zatoczyć niewielki okrąg, aby ułatwić psu wykonanie zadania.



14 PRZYWOŁANIE-NOGA (P-L)-MARSZ

„Przywołaniem” w rally-o nazywa się siad psa naprzeciwko przewodnika. Przewodnik może się zatrzymać i naprowadzić psa na pozycję gestami dłoni. Może też cofnąć się do czterech kroków. Może wydać komendę optyczną, słowną bądź obie. Następnie przywołuje psa do nogi. Pies ma za zadanie obejść przewodnika za jego plecami od prawej do lewej i znaleźć się przy jego lewej nodze. Pies nie siada i drużyna rusza dalej.



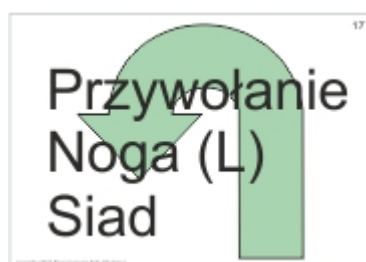
15 PRZYWOŁANIE-NOGA (P-L)-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Ćwiczenie wygląda tak samo jak ćwiczenie nr 14, z tą tylko różnicą, że po obejściu przewodnika pies siada przy jego lewej nodze.



16 PRZYWOŁANIE-NOGA (L)-MARSZ

Początek tego ćwiczenia - przywołanie - wygląda tak samo, jak w ćwiczeniach 14 i 15. Następnie pies zostaje przywołany do lewej nogi, jednak tym razem powinien dostawić się do niej bez obchodzenia przewodnika naokoło. Przewodnik może go naprowadzić ruchem ręki. Pies nie siada i drużyna rusza dalej.



- 17**
PRZYWOŁANIE-NOGA (L)-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)
Ćwiczenie wygląda tak samo jak ćwiczenie nr 16, z tą tylko różnicą, że po obejściu przewodnika pies siada przy nodze.



- 18**
WOLNE TEMPO
Minąwszy znak przewodnik zwalnia tempo marszu. Zmiana tempa powinna być wyraźna. Pies powinien dostosować swój krok do kroku przewodnika, co może mu zająć do trzech kroków. Drużyna utrzymuje wolne tempo aż do następnej stacji.



- 19**
SZYBKIE TEMPO
Minąwszy znak przewodnik przyspiesza kroku. Może to być trucht, ale także wyraźnie szybszy marsz. Pies powinien dostosować swój krok do kroku przewodnika, co może mu zająć do trzech kroków. Drużyna utrzymuje szybkie tempo aż do następnej stacji.



- 20**
NORMALNE TEMPO
Znak ten umieszczony jest po znaku „wolne tempo” bądź „szybkie tempo”. Mijając go przewodnik z psem powinni powrócić do normalnej prędkości, z jaką wcześniej poruszali się po torze.



- 21**
ZMIANA KIERUNKU W PRAWO
Przewodnik z psem dochodzą do znaku od jego lewej strony (a zatem znak znajduje się po prawej stronie przewodnika, tak samo jak większość znaków na torze). Przewodnik wykonuje krok w prawo, za znakiem, pod kątem około 45° względem kierunku marszu. Krok powinien być wyraźny, ale nie wyolbrzymiony. Przewodnik powinien wykonać zmianę kierunku robiąc krok w bok prawą nogą. Pies powinien utrzymać pozycję przy nodze. Następnie drużyna porusza się po torze równoległym do wcześniejszego kierunku marszu - tak jak jest to pokazane na tabliczce.



- 22**
STOP-90°PIWOT PRAWO-STOP (ĆWICZENIE STACJONARNE)
Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje zwrot w miejscu o 90° w prawo. Pies również wykonuje zwrot w prawo i ponownie siada przy nodze przewodnika. Pies może wykonać zwrot równocześnie z przewodnikiem albo chwilę później.

23

STOP-90°PIWOT LEWO-STOP (ĆWICZENIE STACJONARNE)



Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje zwrot w miejscu o 90° w lewo. Pies również wykonuje zwrot w lewo i ponownie siada przy nodze przewodnika (w tym celu musi się cofnąć, dostawiając się do nogi). Pies może wykonać zwrot równocześnie z przewodnikiem albo chwilę później.

24

SPIRALA W PRAWO PIES PO ZEWNĘTRZNEJ



Za znakiem ustawione są trzy pacholki w odległości około 120 cm jeden za drugim. Przewodnik z psem obchodzą je dookoła, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zataczając coraz mniejsze kręgi (które mogą równie dobrze mieć kształt elipsy czy spłaszczonego jaja). Najpierw obchodzą trzy pacholki, potem dwa, wreszcie jeden. Pachółkiem „bazowym”, okrążanym na końcu, jest pierwszy mijany przez drużynę. Drużyna rozpoczyna ćwiczenie mając stację po swojej prawej stronie. To, jak kończy się ćwiczenie (pełne okrążenie ostatniego pachotka, niepełne okrążenie, więcej niż pełne okrążenie) zależy od tego, gdzie ustawiona jest następna stacja.

25

SPIRALA W LEWO PIES PO WEWNĘTRZNEJ.



Ćwiczenie należy wykonać analogicznie jak ćwiczenie nr 24, z tym, że obchodząc pacholki w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Drużyna rozpoczyna ćwiczenie mając stację po swojej lewej stronie. W efekcie pies porusza się po wewnętrznej - między przewodnikiem a pachotkami.

26

1,2,3 KROK NAPRZÓD (ĆWICZENIE STACJONARNE)



Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje krok do przodu i ponownie zatrzymuje się a pies podąża za nim i siada przy nodze. Następnie przewodnik wykonuje dwa kroki, zatrzymuje się, pies siada przy nodze, wreszcie przewodnik robi trzy kroki, zatrzymuje się, pies siada przy nodze. W sumie pies wykonuje cztery siady przy nodze przewodnika. Pies może przemieszczać się równocześnie z przewodnikiem albo dojść do nogi po chwili, jednak smycz powinna pozostać luźna.

27

ÓSEMKA



Za znakiem ustawione są cztery pacholki jeden za drugim. Drużyna przewodnik i pies podchodzą do znaku mijając go po swojej lewej stronie. Para wykonuje slalom między pachotkami mijając pierwszy pachotek po swojej lewej stronie, drugi po prawej itd. Cztery pachotek obchodzi naokoło, mając go po swojej prawej stronie i również slalomem wraca do pierwszego pachotka. Zakończenie ćwiczenia uzależnione jest od ustawienia następnej stacji.



28

SLALOM

Ćwiczenie należy wykonać w podobny sposób jak ćwiczenie nr 27, z tą tylko różnicą, że drużyna po minięciu czwartego pachotka kończy ćwiczenie i udaje się w kierunku następnej stacji.

Uwaga: W przypadku ćwiczeń nr 24, 25, 27 i 28 tabliczka ze znakiem umieszczona jest tuż przed pierwszym pachotkiem.

Uwaga: Wykonując ćwiczenie nr 24, 25, 27 lub 28 przewodnik powinien zwrócić uwagę na to, by pozostawić psu odpowiednio dużo miejsca obok pachotka, tak, żeby pies nie minął go po przeciwnej stronie albo go nie przewrócił.

ĆWICZENIA BONUSOWE

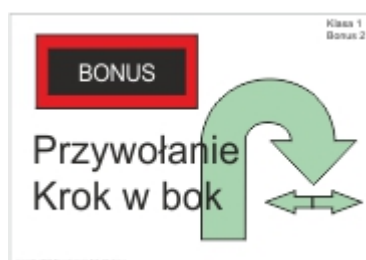
Są to ćwiczenia wykonywane opcjonalnie, zależnie od woli przewodnika. Wykonuje się je po zakończeniu rajdu i wyłączeniu stopera. W tym momencie sędzia pyta zawodnika, czy decyduje się on na ćwiczenie bonusowe a jeśli tak, to na które. Przewodnik może wybrać jedno z trzech ćwiczeń. Wykonuje się je bez smyczy. Bonus punktowany jest tak samo jak pozostałe ćwiczenia, to znaczy para może otrzymać maksymalnie 10 punktów. Nieudanego ćwiczenia bonusowego nie można powtarzać.

**Bonus 1
STOP-ZOSTAŃ**

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Jeśli pies jest na smyczy, przewodnik ją odpina. (Może to zrobić także przed rozpoczęciem ćwiczenia). Pies w tym czasie powinien utrzymać pozycję siad. Przewodnik wydaje psu komendę „zostań” i odchodzi do drugiej stacji.

**Bonus 1
PRZYWOŁANIE-NOGA-SIAD (L)**

Przewodnik podchodzi do znaku i zatrzymuje się, nie odwracając się w stronę psa. Następnie stojąc tyłem do psa przywołuje go do nogi. Przywołując psa może skrócić głowę w bok, ale nie może się cały odwrócić. Pies ma za zadanie usiąść przy lewej nodze przewodnika.

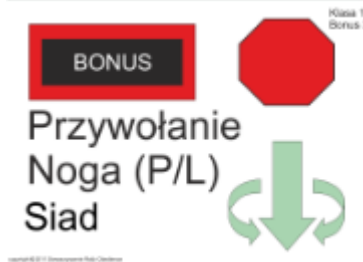
**Bonus 2
PRZYWOŁANIE KROK W BOK**

Drużyna przewodnik z psem podchodzą do znaku i nie zatrzymując się płynnie przechodzą do wykonania pozycji „przywołanie” (pies siada przed przewodnikiem). Przewodnik może cofnąć się do 4 kroków, aby pies mógł przyjąć tę pozycję. Następnie przewodnik wykonuje krok w bok (w prawo albo w lewo). Pies ma za zadanie ponownie znaleźć się naprzeciwko niego w pozycji siad. Pies może przemieszczać się równocześnie z przewodnikiem, albo dosiąść się po chwili.



Bonus 3
STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wydaje psu komendę „zostań” i odchodzi do drugiego znaku.



Bonus 3
PRZYWOŁANIE-NOGA-SIAD (P/L)

Przewodnik podchodzi do znaku, odwraca się przodem do psa i przywołuje go. Pies ma za zadanie przybiec do przewodnika i usiąść przed nim. Następnie przewodnik wydaje komendę „noga” a pies siada przy jego lewej nodze. W tym ćwiczeniu nie ma znaczenia w jaki sposób pies znajdzie się przy nodze.

znaki klasa 2

Tor zaprojektowany jest na 17 do 19 stacji ze znaków od 1 do 46, w tym przynajmniej dwóch ćwiczeń stacjonarnych oraz minimum czterech ćwiczeń z zakresu od 29 do 46.

Aby uzyskać tytuł w klasie 2, drużyna musi pozytywnie zaliczyć trzy rajdy z ilością minimum 170 pkt., u dwóch różnych sędziów.

Pies jest bez smyczy.

Maksymalny czas na pokonanie toru to 4 minuty.

W klasie 2 mogą startować psy powyżej 12. miesiąca życia.

Wydawanie komend

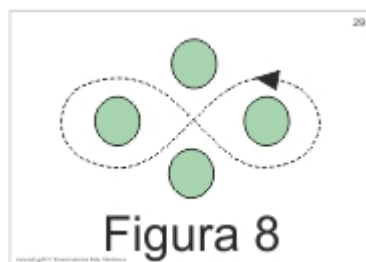
Każdorazowo, gdy pies ma zmienić pozycję, przewodnik może wydać komendę słowną, optyczną, bądź obie - słowną i optyczną.

Przewodnik może zachęcać psa do podążania za sobą klaszcząc w dłonie, poklepując się po nodze itp. Po każdym ćwiczeniu stacjonarnym może wydać smakołyk. Pies musi jednak utrzymać pozycję podczas konsumowania smakołyka.

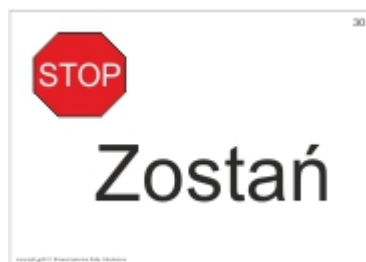
Przewodnik w każdym momencie może wołać psa po imieniu i wydawać komendy pomocnicze, na przykład komendę koncentrującą uwagę psa na przewodniku.

29

FIGURA 8



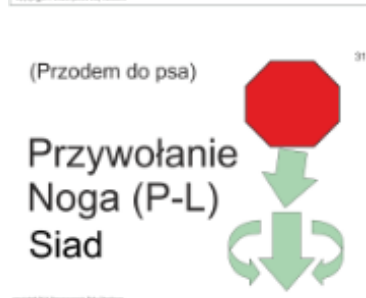
Na ziemi ustawione są cztery miski, w których znajduje się karma. Są one zabezpieczone w taki sposób, żeby pies nie mógł się poczęstować. Pierwsza miska ustawiona jest tuż za znakiem. Drużyna człowiek i pies moja znak i pierwszą miskę po swojej lewej stronie (pies znajduje się od strony miski), po czym kieruje się w stronę najbardziej oddalonej miski i obchodzi ją dookoła (przewodnik ma ją po swojej prawej stronie). Następnie drużyna kieruje się z powrotem w kierunku pierwszej miski i mija ją po swojej lewej stronie. Zakończenie ćwiczenia uzależnione jest od ustawienia następnej stacji. W sumie drużyna obchodzi więc tylko dwie miski a nie cztery.



30

STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy nodze. Przewodnik zostawia psa i odchodzi do znaku nr 31 Przywołanie-Noga (P/L).



31

PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L) (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się i odwraca w stronę psa. Po kilku sekundach przywołuje psa. Pies powinien przybiec (lub podejść) i usiąść przed przewodnikiem. Nie może podejść do niego bez komendy. Następnie przewodnik przywołuje psa do nogi. Sposób dojścia do nogi jest dowolny: pies może zarówno obejść przewodnika za plecami od prawej do lewej, jak i dostawić się do lewej nogi bez obchodzenia. Ćwiczenie kończy się siadem psa przy lewej nodze.



32

STOP-ZOSTAŃ

Ćwiczenie to wykonuje się tak samo jak nr 30.



33

PRZYWOŁANIE

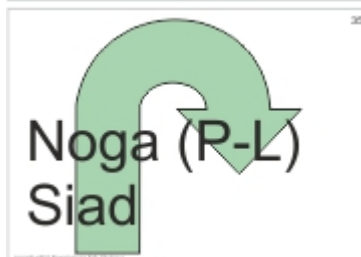
Przewodnik zatrzymuje się i odwraca w stronę psa. Po kilku sekundach przywołuje psa. Pies powinien przybiec (lub podejść) i usiąść przed przewodnikiem. Obok ustawiony jest znak 34 bądź 35.



34

NOGA (L)-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Pies ma za zadanie przemieścić się z pozycji siedzącej przed przewodnikiem bez obchodzenia go naokoło, tak, by na koniec usiąść przy jego lewej nodze. Przewodnik może go naprowadzić gestami.



35

NOGA (P-L)-SIAD (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Pies ma za zadanie obejść przewodnika za plecami od prawej strony do lewej, tak, aby znaleźć się przy jego lewej nodze i tam usiąść.



36

STOP-180°PIWOT W PRAWO-STOP (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje zwrot w miejscu o 180° w prawo (czyli w tył zwrot przez prawe ramię). Pies również wykonuje zwrot w prawo i ponownie siada przy nodze przewodnika.



37

STOP-180° PIWOT W LEWO-STOP (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje zwrot w miejscu o 180° w lewo (czyli w tył zwrot przez lewe ramię). Pies również wykonuje zwrot w lewo i ponownie siada przy nodze przewodnika (w tym celu musi się cofnąć, dostawiając się do nogi).



38
STOP-180° W PRAWO

Ćwiczenie należy wykonać podobnie jak ćwiczenie nr 36, z tym, że pies po wykonaniu zwrotu o 180° w prawo nie siada i drużyna kontynuuje marsz w kierunku następnej stacji.



39
STOP-180° W LEWO

Ćwiczenie należy wykonać podobnie jak ćwiczenie nr 37, z tym, że pies po wykonaniu zwrotu o 180° w lewo nie siada i drużyna kontynuuje marsz w kierunku następnej stacji. Dla ułatwienia psu wykonania tego ćwiczenia przewodnik nie musi robić zwrotu w miejscu, lecz może zatoczyć niewielki półokrąg w lewo.



40
PRZYWOŁANIE 1, 2, 3 KROK DO TYŁU

Przewodnik zatrzymuje się a pies wykonuje „przywołanie”, czyli siada naprzeciwko niego. Przewodnik może zatrzymać się od razu i naprowadzić psa na pozycję gestami dłoni. Może też cofnąć się do czterech kroków. Może wydać komendę optyczną, słowną bądź obie. (Tak jak w ćwiczeniu nr 14). Teraz przewodnik wykonuje jeden krok do tyłu i zatrzymuje a pies podchodzi i siada przed nim. Następnie przewodnik wykonuje dwa kroki do tyłu i zatrzymuje się, pies ponownie podchodzi do niego i siada. Na koniec przewodnik wykonuje trzy kroki do tyłu a pies znowu przybliży się i siada przed nim. Przy tym znaku zawsze ustawiony jest znak nr 34 lub 35, dlatego całe ćwiczenie kończy się siadem psa przy nodze.



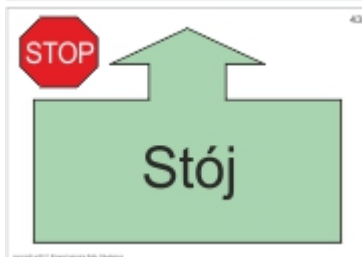
41
PRZESZKODA

Za znakiem ustawiona jest przeszkoda/stacjonata. Przewodnik wysyła psa, aby ją przeskoczył a sam przebiega obok, mijając ją po swojej lewej stronie. Po przeskoczeniu przez psa przeszkody, przewodnik przywołuje go do kontynuowania marszu przy lewej nodze.



42
LEŻEĆ

W trakcie marszu przewodnik wydaje psu komendę ‘leżeć’ i równocześnie zatrzymuje się. Pies powinien położyć się z marszu, wcześniej nie siadając. Na kolejną komendę przewodnika pies wstaje i drużyna kontynuuje rajd.



43
STOP-STÓJ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Następnie przewodnik wydaje psu komendę ‘stój’. Kiedy pies wstanie, pada kolejna komenda i drużyna kontynuuje marsz. Przewodnik nie może dotykać psa, aby ten przyjął pozycję stojącą.



44

STOP-SZYBKIE TEMPO

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Następnie drużyna rusza szybkim tempem w kierunku kolejnej stacji. Pies powinien utrzymać pozycję przy nodze.



45

STOP-KROK W BOK-STOP (ĆWICZENIE STACJONARNE)

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy jego lewej nodze. Przewodnik wykonuje krok w bok (w prawo) a pies dostawia się do jego nogi i siada.



46

ZWROT PRZEZ LEWE RAMIĘ

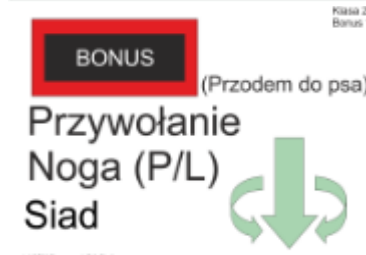
Drużyna zawraca przed znakiem, tak, aby po wykonaniu zwrotu, znak znalazł się za plecami przewodnika. Przewodnik wykonuje zwrot przez lewe ramię a pies obchodzi go za plecami, tak, aby ponownie znaleźć się przy lewej nodze. Drużyna kontynuuje marsz bez zatrzymania.



BONUS 1

LEŻEĆ-ZOSTAŃ

Wykonanie tego ćwiczenia różni się od ćwiczenia nr 42. Podobnie jak w ćwiczeniu 42, pies ma za zadanie położyć się z marszu, jednak przewodnik nie zatrzymuje się i odchodzi w kierunku drugiego znaku - Bonus 1 Przywołanie-Noga (P/L). Przewodnik odchodzi tyłem do psa. Może wydać komendę pomocniczą, np. 'zostań'.



BONUS 1

PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)

Przewodnik zatrzymuje się przodem do psa i przywołuje go. Pies ma za zadanie przybiec bądź przyjść i usiąść przed nim. Następnie przewodnik wydaje komendę na przyjście do nogi. Pies może dojść do nogi dowolnie: obchodząc przewodnika za plecami lub dostawiając się.



BONUS 2

STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy nodze. Przewodnik wydaje psu komendę 'zostań' i odchodzi do drugiego znaku.



BONUS 2 PRZYWOŁANIE

Przewodnik odwraca się przodem do psa. Sędzia zawodów przechodzi między przewodnikiem a psem. Pies musi utrzymać pozycję. Po odejściu sędziego przewodnik przywołuje psa. Pies przybiega (przychodzi) do przewodnika i siada przed nim.



BONUS 3 STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy nodze. Przewodnik zostawia psa i odchodzi do drugiego znaku.



BONUS 3 LEŻEĆ-POWRÓT DO PSA

Przewodnik odwraca się przodem do psa i wydaje komendę 'leżeć'. Pies powinien położyć się bez przemieszczania się z miejsca. Przewodnik wraca do psa obchodząc go w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, tak, aby pies znalazł się przy jego lewej nodze. Pies powinien utrzymać pozycję leżącą.

znaki klasa 3

Znaki klasa 3

Tor zaprojektowany jest na 19 do 21 stacji ze znaków od 1 do 62, w tym przynajmniej dwóch ćwiczeń stacjonarnych oraz minimum czterech ćwiczeń ze znaków od 29 do 46 i minimum 4 ćwiczeń ze znaków od 47 do 62.

Aby uzyskać tytuł w klasie 3, drużyna musi pozytywnie zaliczyć trzy rajdy z ilością minimum 170 pkt., u dwóch różnych sędziów.

Pies jest bez smyczy.

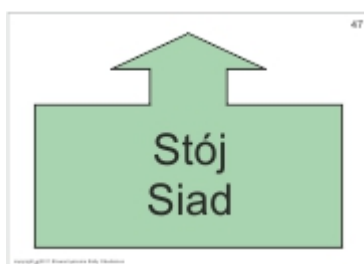
Maksymalny czas na pokonanie toru to 4 minuty.

Wydawanie komend

Każdorazowo, gdy pies ma zmienić pozycję, przewodnik może wydać komendę słowną, optyczną, bądź obie - słowną i optyczną.

Przewodnik może zachęcać psa do podążania za sobą klaszcząc w dłoń, poklepując się po nodze itp. Po każdym ćwiczeniu stacjonarnym może wydać smakołyk. Pies musi jednak utrzymać pozycję podczas konsumowania smakołyka.

Przewodnik w każdym momencie może wołać psa po imieniu i wydawać komendy pomocnicze, na przykład komendę koncentrującą uwagę psa na przewodniku.



47
STÓJ-SIAD

Przewodnik zatrzymuje się a pies zatrzymuje się na jego komendę w pozycji stojącej (nie siada). Następnie na komendę przewodnika pies siada.



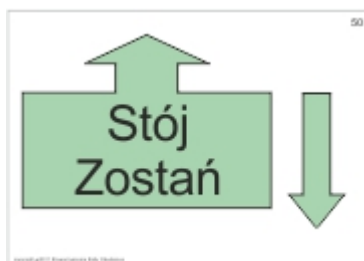
48
STÓJ-LEŻEĆ

Przewodnik zatrzymuje się a pies zatrzymuje się na komendę w pozycji stojącej (nie siada). Następnie na komendę przewodnika pies się kładzie. Z pozycji leżącej, na komendę przewodnika pies kontynuuje marsz.



49
STÓJ-OBEJŚCIE PSA

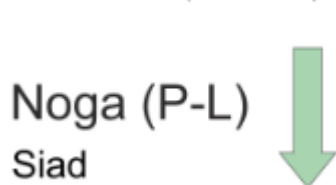
Przewodnik nie zatrzymując się wydaje psu komendę 'stój' a zatem pies z marszu nie siada, lecz zatrzymuje się w pozycji stojącej. Przewodnik idzie dalej jeden - dwa kroki i obchodzi psa w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Pies utrzymuje pozycję stojącą, nie przemieszcza się. Przewodnik może wydać komendę pomocniczą, np. 'zostań'



50
STÓJ-ZOSTAŃ

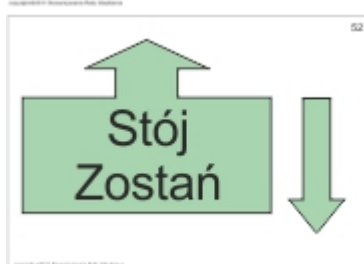
Na to ćwiczenie składają się dwa znaki: 50 i 51. Przewodnik wydaje psu komendę 'stój' a pies zatrzymuje się w pozycji stojącej. Podczas wydawania komendy przewodnik nie może się zatrzymać i idzie dalej do następnej stacji. Może wydać komendę pomocniczą, np. 'zostań'.

(Przodem do psa)



51
NOGA (P-L)

Przewodnik zatrzymuje się, odwraca przodem do psa i przywołuje go do nogi. Pies przybiega (bądź podchodzi), obchodzi przewodnika za plecami od prawej do lewej i siada przy jego lewej nodze.



52
STÓJ-ZOSTAŃ

Na to ćwiczenie składają się dwa znaki: 52 i 53. Przewodnik wydaje psu komendę 'stój' a pies zatrzymuje się w pozycji stojącej. Podczas wydawania komendy przewodnik nie może się zatrzymać i idzie dalej do następnej stacji. Może wydać komendę pomocniczą, np. 'zostań'.

53

LEŻEĆ-SIAD-PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)-MARSZ

Leżeć
Siad
Przywołanie
Noga (P/L)
Siad



Przewodnik zatrzymuje się, odwraca przodem do psa i wydaje komendę 'leżeć' a następnie 'siad'. Po przyjęciu przez psa pozycji siedzącej, przewodnik przywołuje psa. Pies ma za zadanie przybiec (bądź przyjść) do przewodnika i usiąść przed nim. Następnie na komendę pies siada przy lewej nodze. Może to zrobić w dowolny sposób: obejść przewodnika za plecami albo dostawić się do nogi.



54

COFANIE PRZY NODZE-3 KROKI

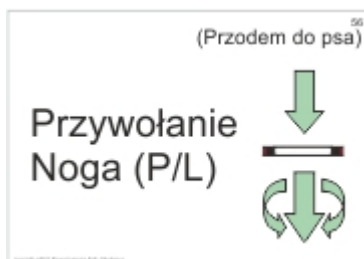
Przewodnik z psem przy nodze zatrzymują się, przy czym pies nie siada. Przewodnik cofa się o trzy kroki a pies cofa się razem z nim, utrzymując pozycję przy nodze. Pies nie siada i drużyna kontynuuje rajd.



55

STOP-ZOSTAŃ-PRZESZKODA

Na to ćwiczenie składają się dwa znaki: 55 i 56. Przewodnik zatrzymuje się a pies siada. Przewodnik zostawia psa i odchodzi o znaku numer 56.



56

PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)

Przewodnik zatrzymuje się, odwraca przodem do psa i przywołuje go przez przeszkodę. Pies przeskakuje przez przeszkodę i siada przed przewodnikiem. Następnie na komendę siada przy nodze. Może to zrobić w dowolny sposób: obejść przewodnika za plecami albo dostawić się do nogi.

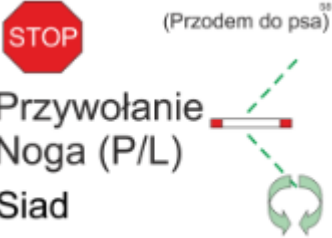


57

STOP-ZOSTAŃ-PRZESZKODA

Na to ćwiczenie składają się dwa znaki: 57 i 58. Ćwiczenie to należy wykonać identycznie jak ćwiczenie 55. Jedyna różnica między nimi polega na ustawieniu przeszkody. W tym ćwiczeniu przeszkoda umieszczona jest na prawo bądź lewo za znakiem (zależnie od decyzji sędziego). Zazwyczaj przeszkoda ustawiona jest w taki sposób, że pies musi skoczyć ją pod kątem około 45 stopni od linii prostej łączącej go i przewodnika.

(Przodem do psa)⁵⁸



Przywołanie
Noga (P/L)
Siad

58

STOP-PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)

Przewodnik zatrzymuje się, odwraca przodem do psa i przywołuje go przez przeszkodę. Pies przeskakuje przez przeszkodę i siada przed przewodnikiem. Następnie na komendę siada przy nodze. Może to zrobić w dowolny sposób: obejść przewodnika za plecami albo dostawić się do nogi.

Zostań




59

STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy nodze. Przewodnik zostawia psa i odchodzi do znaku nr 60.

(Przodem do psa)



Przywołanie
Przywołanie
Noga (P/L)
Siad

Leżeć

60

PRZYWOŁANIE-LEŻEĆ-PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)

Przewodnik odwraca się przodem do psa i przywołuje go. Podczas gdy pies do niego biegnie (idzie), przewodnik wydaje komendę 'leżeć'. Po przyjęciu przez psa pozycji leżącej, przewodnik ponownie go przywołuje. Pies siada przed przewodnikiem a następnie na komendę siada przy lewej nodze. Może to zrobić w dowolny sposób: obejść przewodnika za plecami albo dostawić się do nogi.

Zostań



61

STOP-ZOSTAŃ

Przewodnik zatrzymuje się a pies siada przy nodze. Przewodnik zostawia psa i odchodzi do znaku nr 62.

(Przodem do psa)



Przywołanie
Przywołanie
Noga (P/L)
Siad

Siad

62

PRZYWOŁANIE-SIAD-PRZYWOŁANIE-NOGA (P/L)

Przewodnik odwraca się przodem do psa i przywołuje go. Podczas gdy pies do niego biegnie (idzie), przewodnik wydaje komendę 'siad'. Po przyjęciu przez psa pozycji siedzącej, przewodnik ponownie go przywołuje. Pies siada przed przewodnikiem a następnie na komendę siada przy lewej nodze. Może to zrobić w dowolny sposób: obejść przewodnika za plecami albo dostawić się do nogi.

BONUS 1

STOP-APORT-NOGA (P/L)

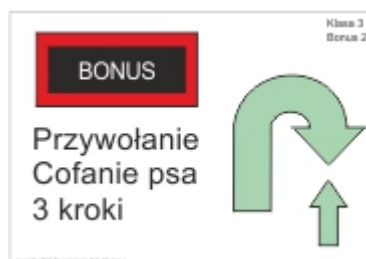


Przewodnik z psem przy nodze podchodzą do znaku na odległość 60 do 120 cm i odwracają się tyłem do niego. Pies siada przy nodze. Sędzia kładzie na podłożu aport*. Drużyna stoi tyłem do znaku, przodem do aportu. Przewodnik wysyła psa po aport, pies podejmuje go, przybiega (przychodzi) i siada przed przewodnikiem. Na komendę oddaje aport przewodnikowi. Następnie przewodnik przywołuje psa do nogi. Pies obchodzi przewodnika za plecami i siada przy jego lewej nodze.

*Drewniany koziolatek do aportowania. Może to być aport własny przewodnika albo obcy, dostarczony przez organizatora.

BONUS 2

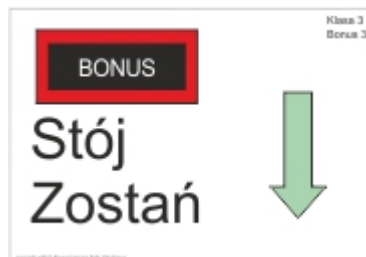
PRZYWOŁANIE-COFANIE PSA 3 KROKI



Przewodnik zatrzymuje się a pies wykonuje „przywołanie”, czyli siada naprzeciwko niego. Przewodnik może zatrzymać się od razu i naprowadzić psa na pozycję gestami dłoni. Może też cofnąć się do czterech kroków. Następnie przewodnik idzie trzy kroki do przodu a pies cofa się przed nim. Podczas cofania się, ani też na zakończenie ćwiczenia, pies nie może usiąść.

BONUS 3

STÓJ-ZOSTAŃ



Przewodnik z psem przy nodze podchodzą do znaku. Przewodnik zatrzymuje się, pies nie siada. Przewodnik wydaje psu komendę 'zostań' i odchodzi do drugiego znaku.

BONUS 3

POWRÓT DO PSA



Przewodnik odwraca się przodem do psa. Sędzia przemieszcza się od przewodnika w kierunku psa, mijając ich po swojej prawej bądź lewej stronie. Następnie przewodnik wraca do psa, obchodząc go w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara, tak, aby znaleźć się po jego prawej stronie. Pies nie może zmienić pozycji.