

KUTSIKATE JA NOORKOERTE KUULEKUSVÕISTLUSE EESKIRJAD

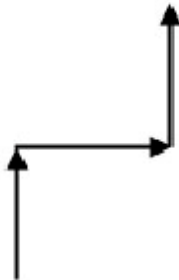
1 ASTE VÕISTLUSJUHEND

Kutsikate kuulekusvõistlusel võivad osaleda kõik noored koerad, kes ei ole varem osalenud kuulekuskoolituse võistlustel, eksamil ega pole tulnud kutsikate kuulekusvõistlusel esimese kolme hulka. Kutsikate võistlusel võib kõikide harjutuste sooritamise ajal koeral olla jalutusrihm. Võistlus algab ja lõpeb võistleja raporteerimisega kohtunikule: "Võistleja NIMI + PEREKONNANIMI koos koeraga KOERA NIMI kutsikate võistluseks valmis / lõpetas võistluse". Iga harjutus algab algasendiga, s.o. koer istub koerajuhi vasaku jala kõrval. Võistluste ajal on lubatud koera ergutamine maiuse või mänguasjaga.

VÕISTLUSPROGRAMM

1. Liikumine rihmaga (20 punkti) -käsklus "Kõrval"

Algasend, koerajuht annab käskluse "kõrval" ja liigub koos koeraga 5-7 sammu otsesuunas, teeb pöörde paremale, liigub 5-7 sammu, teeb pöörde vasakule, liigub 5-7 sammu ja peatub. Koer liigub koerajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja peremehe põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges ning on koerajuhi vasakus käes. Käsklust "kõrval" on lubatud anda liikumise alguses, pöördel ja peatumisel.



liikumisskeem 1. astmes:

Hinne alaneb: iga lisakäskluse puhul -1p.
kui koer jääb maha või läheb ette üle 1 meetri -1p.
kui koer eemaldub pöördel üle 1 meetri -1p.
kui rihm on koguaeg pingul -20p.
füüsiline mõjutus koerajuhi poolt -2p.

2. Istuma jäämine (10p.) -käsklused "Kõrval", "Istu"

Koer liigub koos koerajuhiga vähemalt 5 sammu, koerajuht peatub ja annab koerale käskluse "istu" astub korraks ette ja seejärel koera kõrvale tagasi.

Hinne alaneb: iga lisakäskluse korral -1p.
füüsilise mõjutuse korral -2p.
kui koer ei istu -10p.

3. Lamama jäämine (15p.) -käsklused "Kõrval", "Lama"

Koer liigub koos koerajuhiga vähemalt 5 sammu, koerajuht peatub ja annab koerale käskluse "lama", astub korraks koera ette ja seejärel koera kõrvale tagasi.

Hinne alaneb: iga lisakäskluse korral -1p.
füüsilise mõjutamise korral -2p.
kui koer ei lama -15p.

4. juurdetulek (20p.) -käsklused ("Jaluta"), "Siia", "Kõrval"

Koera juht võib panna koera istuma, lamama või anda koerale käskluse "jaluta", olles koerast umbes 5 meetri kaugusel, kutsub koera käsklusega "siia".
Koer istub koera juhi ette ja käsklusega "kõrval" tuleb vasaku jala juurde istuma.
Koera võib premeerida pärast "siia" käsklust ja harjutuse lõpus. Harjutuse võib sooritada pika rihma otsas või abilist kasutada. "Siia" käskluse ette võib kasutada koera nime.

Hinne alaneb: iga lisakäskluse kõrval -1p.
kui koer ei istu ette -2p.
kui koer ei tule kõrvale -2p.
kui koer ei tule juurde -20p.

5. Käsklus "seisa" (10p.)

Koer pannakse seisma küljega kohtuniku poole. Koer peab jääma vähemalt 5 sekundiks rahulikult seisma. Vajadusel võib koera käega toetada.

Hinne alaneb: iga tõrkumise puhul -1p.
kui koer ei lase ennast üldse seisma panna -10p.

6. Ligipääsetavus (10p.)

Koer istub või seisab koerajuhi kõrval, kohtunik siltab koera, koer ei tohi ilmutada argresiivsust ega ka närvilisust.

Hinne alaneb: kui koer uriseb -2p.
kui koer kardab -1p.
kui koer ründab -10p.

7. Mäng (5p.)

Koera juht mängib koos koeraga. Koer peab mängus aktiivselt osalema, hinnatakse koera ja koerajuhi omavahelist kontakti (koera soovi koos koerajuhiga tegutseda).

Hinne alaneb: kui koer ei huvitu mängust -5p.
vähese mängulusti puhul -2p.

8. Üldmulje (10p.)

Üldmulje all hinnatakse koerajuhi koostööd ehk kontakti koeraga, koera töötahet ja rõõmsameelsust.

HINDED: väga hea 100-90 punkti
Hea 89-70 punkti
Rahuldav 69-60 punkti

2 ASTE VÖISTLUSJUHE

Algajate kuulekusvõistlusel võivad osaleda kõik koerad, kes ei ole varem osalenud kuulekuskoolituse eksamil ega võistlustel. Algajate võistlusel võib kõikide harjutuste sooritamise ajal koeral olla jalutusrihm.

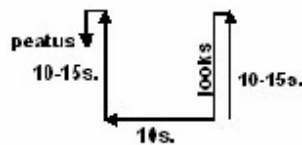
Võistlus algab ja lõpeb võistleja raporteerimisega kohtunikule: "Võistleja NIMI+PEREKONNANIMI koos koeraga KOERA NIMI algajatekuulekusvõistluseks valmis/lõpetas võistluse". Iga harjutus algab ja lõpeb algasendiga, s.o. koer istub koeajuhi vasaku jala kõrval. Võistluse ajal on lubatud kasutada maiust või mänguasja.

1. Hammaste näitamine (10 p.)

Koer istub koeajuhi vasaku jala juures ja kohtuniku märguande peale demonstreerib koeajuht nii koera hambaid kui ka hambumust. Kohtunik peab käituma koera suhtes rahulikult.

2. Liikumine rihmaga (20p.) - käsklus "Kõrval"

Liikumine skeemi järgi: sirge pikkus 10-15 sammu, jooks 5 sammu. Koer liigub koeajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja koeajuhi põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges. Käsklus "kõrval" on lubatud anda liikumise alguses, liikumiskiiruse muutumisel, pööretel liikumise ajal. Koera võib maiusega premeerida 5 korda l. Motivatsioonieset võib hoida nähtaval, kuid mitte nina ees. Kui koeajuht peatub, peab koer istuma käsklusega. Liikumiskiiruseks on normaalse kiirusega käimine ja jooksmine. Pöörded on 90 ja 180 kraadi.



liikumisskeem 2. astmes:

3. käsklused "Kõrval", "Istu"

Koer liigub koeajuhi kõrval vähemalt 5 sammu. Koeajuht, peatub, annab koerale käskluse "istu", liigub vähemalt 5 sammu edasi, siis pöörduv ümber ja läheb koera kõrvale. Koera võib premeerida pärast "istu" käsklust ja harjutuse lõpus.

4. Lamama jäämine (15 p.) - käsklused "Kõrval", "Lama"

Koer liigub koeajuhi kõrval vähemalt 5 sammu. Koeajuht peatub, annab koerale käskluse "lama", liigub vähemalt 5 sammu edasi, siis pöörduv ümber ja läheb koera kõrvale ning annab käskluse "kõrval". Koera võib premeerida pärast "lama" käsklust ja harjutuse lõpus. Koer ei tohi tõusta enne käsklust.

5. Juurdetulek (15 p.) - käsklused "Jaluta", "siia", "kõrval"

Koeajuht võib panna koera istuma, lamama või anda koerale käskluse "jaluta". Olles koerast umbes 5 meetri kaugusel kutsub koerajut koera käsklusega "siia" enda juurde. Koer peab istuma koeajuhi ette ja käskluse "kõrval" peale minema koeajuhi vasaku jala juurde istuma. Koera võib premeerida pärast "siia" käsklust ja harjutuse lõpus. Enne "siia" käsklust on lubatud kasutada koera nime.

6. Kohale saatmine (10p.) - käsklus "Koht"

Koeajuht annab koerale käskluse "istu" või "lama", liigub vähemalt 10 sammu edasi, paneb eseme maha, siis pöörduv ümber ja läheb koera kõrvale. Esemele võib jätta maiuse või

mänguasja. Kui koer ei püsi, võib kasutada abilist. Käskluse "koht" peale läheb koer eseme juurde. Koos suulise käsklusega on lubatud osutada käeviipega koha suunas. Kui koer on jõudnud esemeni, läheb koerajuht koera kõrvale ning võib premeerida koera. Koer ei pea eseme juurde lamama.

7. Lamamine 30 sek. (10 p.) - käsklus "Lama"

Koerajuht paneb koera lamama (võib jätta eseme koera juurde). Eemaldub 5 sammu ja jääb seisma näoga koera poole. Aega arvestatakse hetkest, mil koerajuht on jäänud seisma. Kohtuniku märguande peale võib koerajuht minna koera juurde. Koera püsivust hinnatakse hetkest, kui ta on pandud lamama. Koera võib premeerida pärast "lama" käsklust ja harjutuse lõpus.

8. Üldmulje (10 p.)

Üldmulje all hinnatakse koerajuhi koostööd ehk kontakti koeraga, koera töötahet ja rõõmsameelsust.

Hinded: väga hea 100-90 p.
hea 89-70p.
rahuldav 69-60p.

3 ASTE VÕISTLUSJUHE

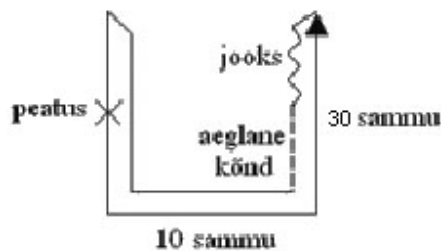
1. Hammaste näitamine (10 p.)

Koer istub koerajuhi vasaku jala juures ja kohtuniku märguande peale demonstreerib koerajuht nii koera hambaid kui ka hambumust. Kohtunik peab käituma koera suhtes rahulikult.

2. Liikumine rihmaga (20p.)

Käsklus: "KÕRVAL"

Liikumine skeemi järgi. Koer liigub koerajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja koerajuhi põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges ning on koerajuhi vasakus käes. Alustades liikumist ja muutes kiirust võib käsklust korrata. Kui koerajuht peatub, peab koer käsklusega istuma. Liikumiskiiruseks on normaalne kõnnitempo, jooksmine ja aeglane käimine. Pöörded on 90 ja 180 kraadised. Koerajuht peab kõndima reipalt.



liikumisskeem 3. astmes:

3. Istuma jäämine (10 p.)

Käsklused: "KÕRVAL", "ISTU"

Koer liigub koerajuhi kõrval vähemalt 5 sammu. Koerajuht peatub, annab koerale käskluse "ISTU", liigub ise tagasi vaatamata vähemalt 10 sammu edasi, pöördub ümber ja kohtuniku märguande peale läheb ta koera kõrvale.

4. Lamama jäämine ja juurdetulek (15 p.)

Käsklused: "KÕRVAL", "LAMA", "SIIA"

Koer liigub koerajuhi kõrval vähemalt 5 sammu. Koerajuht peatub, annab koerale käskluse "LAMA", liigub ise tagasi vaatamata vähemalt 10 sammu edasi, pöörduv ümber ja kohtuniku märguande peale kutsub ta koera käsklusega "SIIA" enda juurde. Koer tuleb ette istuma ja koerajuhi käskluse peale tuleb koer koerajuhi vasaku jala juurde istuma.

5. Tõke (10 p.)

Käsklused: "KÕRVAL", "HOPP"

Käskluse "HOPP" peale ületab koer tõkke seda riivamata. Koerajuht liigub koera järel tõkkest mööda ja annab koerale käskluse "KÕRVAL" ning liigub koos koeraga vähemalt 5 sammu ja jääb seisma. Tõke ei tohi olla kõrgem kui koera turi.

6. Kohale saatmine (15 p.)

Käsklused: "KOHT", "SIIA", "KÕRVAL", "LAMA"

Koerajuht paneb koera käsklusega "LAMA" ja "KOHT" maha pandud eseme juurde lamama, eemaldub 10 sammu ja pöörduv näoga koera poole. Kohtuniku märguandel kutsub koerajuht käsklusega "SIIA" koera enda juurde. Koer istub koerajuhi ette ja käsklusega "KÕRVAL" tuleb vasaku jala juurde istuma. Käskluse "KOHT" peale läheb koer eseme juurde ja lamab. Koos suulise käsklusega on lubatud osutada käeviipega koha suunas, kuid see ei tohi olla jätkuv. Kui koer on jõudnud esemeni, võib üks kord anda käskluse "LAMA". Seejärel läheb koerajuht koera kõrvale. Koer ei tohi tõusta enne käsklust.

7. Lamamine 1 minutit (10 p.)

Käsklus: "LAMA"

Koerajuht paneb koera kohtuniku märguandel lamama (võib jätta eseme koera juurde). Eemaldub 10 sammu ja jääb seisma näoga koera poole. Aega arvestatakse hetkest, mil koerajuht on jäänud seisma. Kohtuniku märguande peale võib koerajuht minna koera juurde. Kohtuniku märguandel võib koerajuht võtta koera kõrvale. Koera püsivust hinnatakse hetkest, kui koer on pandud lamama.

8. Üldmulje (10 p.)

Üldmulje all hinnatakse koera töötahet, püsivust, rõõmsameelsust, arvestades muidugi ka tõuomast temperamenti. Samuti hinnatakse koerajuhi käitumist, koostööd koeraga.

HINDAMINE:

võrratu 100-96 punkti

Väga hea 95-90 punkti

Hea 89-80 punkti

Rahuldav 79-70 punkti

Ebapiisav 69-0 punkti

Eeskirjad on välja töötanud:
Eesti Koeraspordiliit