

## VÕISTLUSJUHEND KUTSIKATE KUULEKUSKOOLITUSES

Kutsikate kuulekuskoolituse võistlustest võivad osa võtta kõik koerad, kes ei ole varem ametlikust kuulekuskoolituse võistlusest ega eksamist osa võtnud. Kõikide harjutuste sooritamise ajal võivad koerad olla jalutusrihma otsas.

Võistlus algab võistleja raporteerimisega kohtunikule, öeldes oma ees-ja perekonnanime koos koera nimega ja teatab oma valmisolekust võistluseks. Iga harjutus algab algasendiga s.o. koer istub koerajuhi vasaku jala kõrval. Koera stimuleerimine maiuse või mänguasjaga on lubatud kogu võistluse sooritamise jooksul.

### VÕISTLUSPROGRAMM

#### 1. Liikumine rihmaga. Max-20p.

Käsklus „KÕRVAL”

Koerajuht koos koeraga liigub 5-7 sammu otsesuunas, teeb pöörde paremale, liigub 5-7 sammu, teeb pöörde vasakule, liigub 5-7 sammu ning peatub. Koer liigub koerajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja peremehe põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges. Käsklust „Kõrval” on lubatud anda liikumise alguses, pöördel ja peatumisel.

Hinne alaneb:	iga lisakäskluse puhul	-1p.
	kui koer jääb maha või läheb ette üle 1meetri	-5p.
	kui koer eemaldub pöördel üle 1m	-3p.
	kui rihm on kogu aeg pingul	-20p.

#### 2. Käsklus”Istu!”. Max -10p.

Koer liigub koos koerajuhiga vähemalt 5 sammu (NB! Kõrval käik ei ole nõutav). Koerajuht peatub ja annab koerale käskluse „istu”, astub koera ette ja tagasi.

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

#### 3. Käsklus „Lama!”. Max-15p.

Koer liigub koos koerajuhiga vähemalt 5 sammu(NB! Kõrval käik ei ole nõutav). Koerajuht peatub ja annab koerale käskluse „lama”, astub koera ette ja tagasi.

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

#### 4. Juurdetulek. Max-20p.

Käsklused: „SIIA”, „KÕRVAL”

Koerajuht annab koera kohtuniku või abilise kätte rihmaga hoida või jätab koera kas istuma või lamama ja eemaldub umbes 10 sammu. Seejärel kutsub koera käsklusega ”Sii” enda juurde. Koer istub koerajuhi ette ja käsklusega „Kõrval” tuleb vasaku jala juurde istuma. Harjutuse võib sooritada pika rihma otsas.

Hinne alaneb:	iga lisakäskluse puhul	-1p.
	kui koer ei istu ette	-2p.

kui koer ei tule kõrvale	-2p.
kui koer ei tule juurde	-20p.

### 5. Käsklus „Seisa”. Max-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 seisakusse panna	-10p.

### 6. Hammaste näitamine, ligipääsetavuse kontroll. Max -10p.

Koer istub rahulikult koerajuhi kõrval ja laseb tõrkumata näidata kohtunikule oma hambaid. Pärast hammaste kontrollimist kohtunik silitab koera. Koer ei tohi ilmutada agressiivsust ei kohtuniku ega oma peremehe vastu.

Hinne alaneb:	iga lisakäskluse puhul	-1p.
	kui koer tõrgub või on agressiivne	-5p.
	koera füüsilise mõjutamise korral	-2p.
	koer ei lase hambaid kontrollida	-10p.

### 7. Mäng esemega. Max-5p.

Koerajuht mängib koos koeraga esemega. Koer peab mängust aktiivselt osa võtma ja eset suhu haarama. Teistel tõugudel (v.a. saksa lambakoer) tegevus vabal valikul, mis näitab peremehe ja koera vahelist kontakti.

Hinne alaneb:	kui koer üldse ei huvitu mängust (või valitud tegevusest)	-5p.
	vähese mängulusti puhul	-2p.

### 8. Üldmulje. Max-10p.

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

Hinded:	Väga hea	100-90 palli
	Hea	89-80 palli
	Rahuldav	79-70 palli

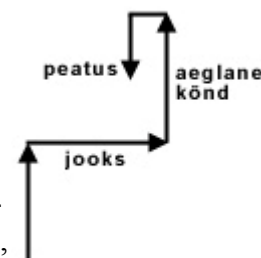
## VÕISTLUSJUHEND ALGAJATE KUULEKUSKOOLITUSES

### 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 (20 p.) - käsklus "Kõrval"

Liikumine skeemi järgi: sirge pikkus 10-15 sammu, aeglane kõnd ja jook 5 sammu. Skeem ei pea peas olema. Koer liigub koerajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja dresseerija põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges. Käsklus "kõrval" on lubatud anda liikumise alguses, liikumiskiiruse muutumisel, pööretel liikumise ajal. Koera võib maiusega premeerida iga 3-5 sammu järel. Motivatsioonieset võib hoida nähtaval. Kui koerajuht peatub, peab koer istuma käskluseta. Liikumiskiiruseks on normaalse kiirusega käimine, jooksmine ja aeglane kõnd. Pöörded on 90 ja 180 kraadi.



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

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

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

Koer liigub dresseerija kõrval vähemalt 5 sammu. Dresseerija peatub, annab koerale käskluse "lama", liigub vähemalt 5 sammu edasi, siis pöördub 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 "siia", "kõrval"

Koerajuht annab koerale käskluse „istu“ või „lama“. Seejärel kutsub koerajuht koera käsklusega "siia" enda juurde. Koer istub koerajuhi ette ja käsklusega "kõrval" tuleb vasaku jala juurde istuma. Koera võib premeerida pärast "siia" käsklust ja harjutuse lõpus.

### 6. Lamamine 30 sek. (20 p.) - käsklus "Lama"

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

### 7. Üldmulje (10 p.)

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

Hinded :	väga hea	100 - 90 palli
	hea	89 - 80 palli

## VÕISTLUSJUHEND EDASIJÕUDNUTE KUULEKUSKOOLITUSES

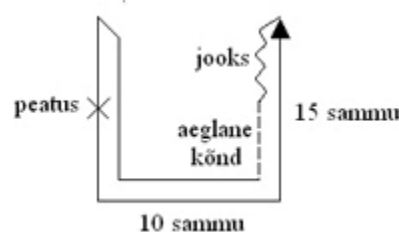
Selles klassis võivad osaleda kõik soovijad, kelle koerad ei ole veel sooritanud koolituseksameid. Võistlus algab raporteerimisega. Kõik elemendid algavad ja lõppevad algasendiga, s.o. koer istub koerajuhi vasakul küljel. Elementide soorituse ajal ei tohi koerajuht koera ergutamise eesmärgil patsutada või mõnel muul viisil ergutada. Iga elemendi järel on lubatud toidu andmine või esemega mäng. Koerale on lubatud võistluse ajal jätta külge jalutusrihm.

### 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 (20 p.) - käsklus "Kõrval"

Liikumine skeemi järgi. Skeem ei pea peas olema. Koer liigub koerajuhi vasakul küljel nii, et koera abaluu ja koerajuhi põlv on kohakuti ja rihm ei ole pinges. Käsklus "kõrval" on lubatud anda liikumise alguses, liikumiskiiruse muutumisel, pööretel liikumise ajal. Kui koerajuht peatub, peab koer istuma käsklusega. Liikumiskiiruseks on normaalse kiirusega käimine, jooksmine ja aeglane kõnd. Pöörded on 90 ja 180 kraadi.



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

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

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

Koer liigub koerajuhi kõrval vähemalt 5 sammu. Koerajuht peatub, annab koerale käskluse "lama", liigub vähemalt 10 sammu edasi, pöördub ümber ja kohtuniku märguande peale läheb koera kõrvale ning annab käskluse "kõrval". Koer ei tohi tõusta enne käsklust.

### 5. Juurdetulek (15 p.) - käsklused "Siia", "Kõrval"

Koerajuht annab koerale käskluse „istu“ või „lama“. Harjutust võib sooritada nii pika rihmaga kui ka ilma rihmata. Seejärel kutsub koerajuht koera käsklusega "siia" enda juurde. Koer istub koerajuhi ette ja käsklusega "kõrval" tuleb vasaku jala juurde istuma.

### 6. Tõke (10 p.) - käsklused "Hopp"

Koer jäetakse ühele poole tõket istuma, koerajuht eemaldub koerast teisele poole tõket. Koer ületab tõkke käskluse "hopp" peale seda riivamata ja seejärel käskluse „siia“ peale tuleb koer koerajuhi ette istuma. Seejärel käsklus „kõrval“ tuleb koer koerajuhi kõrvale vasaku jala juurde. Tõke ei tohi olla kõrgem kui koera turi.

### **7. Lamamine 1 minut (10 p.) - käsklus "Lama"**

Koerajuht paneb koera 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. Koer ei tohi tõusta enne käsklust. Koera püsivust hinnatakse hetkest, kui ta on pandud lamama.

### **8. Üldmulje (10 p.)**

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

Hinded :	väga hea	100 - 90 palli
	hea	89 - 80 palli
	rahuldav	79- 70 palli

.....