



**Regolamento dell'Associazione Internazionale per Deutscher Jagdterrier
Lavoro dopo lo sparo - CACIT In vigore dal 5 aprile 2003**

Riconosciuto dalla FCI come regolamento Internazionale Coppa d'Europa

"Lavoro dopo lo sparo " CACIT per Deutscher Jagdterrier

Finalità della prova

La condotta di cani da lavoro ben addestrati e testati in prove è uno dei requisiti per una caccia conforme alla legislazione venatoria. Lo scopo fondamentale di questo regolamento è di accertare le qualità venatorie del "Deutscher Jagdterrier" nell'esercizio venatorio all'interno dei Paesi confederati nell'Associazione Internazionale per Deutscher Jagdterrier (IV-DJT)

Iscrizione alla prova

Sono ammessi Deutscher Jagdterrier con un certificato d'origine riconosciuto dalla FCI. L'età minima è di 15 mesi. Proprietario e conduttore devono essere membri di un'associazione che fa parte dell'associazione internazionale per Deutscher Jagdterrier (IV-DJT).

Programma

Il programma deve essere comunicato almeno tre mesi prima del suo svolgimento a tutti i Paesi facenti parte dell'Associazione Internazionale (IV-DJT).

Il programma deve menzionare:

1. Luogo e data della prova
2. Indirizzo dell'organizzatore
3. Data di scadenza delle iscrizioni
4. Costo dell'iscrizione nella valuta del Paese nel quale si organizza
5. Indicazioni sulle norme del possesso e dell'uso delle armi
6. Indicazioni, a cura dell'organizzatore della prova, sulla provenienza della selvaggina (norme di quarantena)
7. Indicazioni sulla metodologia di tracciatura (a goccia o spugna tampone)

GIURIA

La giuria viene scelta dagli organizzatori ed è a loro carico

- Il direttore della prova deve essere un giudice che non potrà né giudicare né condurre nella prova da lui diretta
- Il direttore è responsabile della preparazione, della condotta e dello svolgimento della prova
- Il direttore provvederà a costituire i gruppi giudicanti e ad assegnarvi i conduttori

- Il direttore deve verificare che le norme di sicurezza nell'uso delle armi e le norme inerenti la legislazione venatoria vengano rispettate, inoltre designa ed autorizza chi maneggia le armi.

Impiego dei giudici

Ogni giuria è composta da tre giudici esperti abilitati, che devono essere soci dell'Associazione Internazionale per Deutscher Jagdterrier. Il giudice non può giudicare soggetti né di proprietà, né da lui addestrati o allevati. Tale norma si applica anche a soggetti prodotto di prima generazione di cani da lui allevati, o soggetti di proprietà di suoi parenti o da loro allevati.

Aspiranti giudici

È consigliato l'uso di aspiranti giudici che devono descrivere sotto forma di relazione, entro 4 settimane, lo svolgimento della prova e il lavoro dei cani. Questa relazione deve essere inviata al presidente di giuria del gruppo di cui facevano parte, che provvederà, previa valutazione scritta, ad inviarla all'ufficio preposto della nazione dell'aspirante.

Ricorsi

Sono nel diritto solo dei conduttori iscritti alla prova.

- Le obiezioni si limitano ad errori dell'organizzatore della prova, del direttore di prova, dei giudici e dei loro aiutanti nella preparazione e nell'esecuzione della prova stessa.
- Il giudizio dei giudici è insindacabile, tranne in caso di abuso
- Termine del ricorso 30 minuti dopo la premiazione.
- Unitamente al ricorso va consegnato un importo pari al costo della prova che in caso di non accoglimento, non verrà restituito.
- Il ricorso verrà consegnato al Delegato competente.

Ordine di partenza

Il turno della traccia di sangue verrà stabilito mediante tiraggio a sorte. In tutte le altre fasi il turno verrà stabilito dai giudici a secondo delle necessità. Il Conduttore non presente al turno assegnato perderà il diritto di proseguire la prova

Moltiplicatore

I punti assegnati in tutte le discipline vanno da 0 e 4. Non possono essere assegnati valori decimali.

Prova di obbedienza (Condotta alla cinghia – Condotta al piede – Attesa del cane e sparo)

Queste prove vengono giudicate in un unico turno per ogni cane.

1/a Condotta alla cinghia (Coefficiente 2)

La condotta viene giudicata mentre si cammina in un bosco fitto. Il cane alla cinghia non deve ostacolare il suo conduttore in nessun modo. La mano del conduttore durante questa prova non deve toccare la cinghia. Comandi forti ed interventi del conduttore diminuiscono il moltiplicatore.

1/b Condotta al piede

- a) legato (coefficiente 1)
- b) libero (coefficiente 2)

Questa prova è fatta in un bosco non troppo fitto, o lungo un sentiero. Il conduttore, prima di iniziare il suo percorso, deve dichiarare se lavora con o senza cinghia.

Il conduttore, su un percorso di ca. 100 metri, cammina con il cane al piede. Deve fermarsi tre volte e il cane, su comando a bassa voce o su comando visibile, deve sedersi o schiacciarsi per terra. Quando il conduttore riprenderà il percorso, il cane lo dovrà seguire di nuovo al piede o alla cinghia non tesa. Interventi forti sul cane diminuiscono il moltiplicatore.

1/c Attesa e Prova di sparo

- a) libero, o libero al sacco (coefficiente 4)
- b) legato (coefficiente 1)

Il conduttore mette il suo cane, con un comando a bassa voce o con un cenno a vista, in attesa e si allontana con un giudice fuori la vista del cane. Dopo 2 minuti viene esplosivo un primo colpo (arma a canna liscia). Dopo altri 2 minuti va ripetuto il colpo. Il conduttore deve attendere per altri 2 minuti prima di poter tornare dal cane. Il cane deve rimanere calmo e non deve lasciare il posto.

Prima che venga esplosivo il primo colpo, il conduttore, può correggere il suo cane una volta sola, e ciò non influisce sul moltiplicatore.

Se il cane si allontana prima del primo colpo, la prova va considerata nulla, e viene attribuito come moltiplicatore "0".

Un cane che non supera questa prova può arrivare solo ad un terzo premio. Deve però, nella prova del riporto dalla tana, prendere come minimo un moltiplicatore 2 se libero o 3 se legato.

Criteria di valutazione:

Moltiplicatore	ATTESA LIBERO
4	Fino alla fine della prova il cane sta calmo, tranquillo, sdraiato o seduto sul suo posto.
3	Il cane rimane calmo e tranquillo, ma si alza in piedi, sta in ogni caso sul posto.
2	Il cane si alza e si allontana per 10 metri, sta in ogni caso muto e attende il conduttore.
1	Il cane si alza, e segue lentamente il suo conduttore, quando vede il suo conduttore si siede o si sdraia e rimane calmo e muto.
0	Il cane si allontana prima che sia stato sparato il primo colpo, o dopo lo sparo da voce continua e si allontana.

Moltiplicatore	ATTESA LEGATO Il cane viene legato con una cinghia lunga ad un albero.
4	Fino alla fine della prova il cane sta calmo, tranquillo, sdraiato o seduto sul suo posto.
3	Il cane rimane calmo e tranquillo, ma si alza in piedi, sta in ogni caso sul posto.
2	Il cane tenta di fare un passo, però si accorge di essere legato, sta sul posto e rimane calmo e muto.
1	Il cane si allontana fino a quando la cinghia lunga lo ferma, torna sul posto quando si accorge di essere legato. Sta in ogni caso calmo e muto.
0	Il cane comincia a tirare fortemente alla cinghia e da voce continua.

2 Prova su traccia di sangue artificiale (coefficiente 6) tracciata una notte prima, lavoro con la lunga.

La prova su traccia di sangue viene organizzata in zone boscate. La pista deve essere di almeno 600 metri e tracciata una notte prima. In caso di necessità il punto di inizio della traccia può essere posto 100 metri fuori dal margine del bosco. La pista deve avere da 12 a 18 ore.

L'inizio della traccia viene segnalato con del sangue e/o reperti organici. Al termine della traccia deve essere sistemata una carcassa (ungulato)

- tutte le tracce vengono unitariamente tracciate con il piede di un unguato a spugna tampone o goccia con $\frac{1}{4}$ di litro di sangue di unguato. Per tutte le tracce va usato il sangue della stessa specie di unguato.
- Le tracce devono essere fatte dai giudici
- La traccia artificiale, che per i primi 50 metri deve essere rettilinea, deve avere due letti (marcati con pelo) e due angoli che non devono coincidere con i letti.
- Le piste devono essere tracciate almeno a 150 metri di distanza tra loro.
- Il cane deve arrivare alle spoglie (ungulato) lavorando sempre alla lunga.
- Durante il lavoro, il conduttore può prendere il cane e riportarlo sulla pista, può correggersi, e ripartire da ogni punto del lavoro già fatto.
- Il conduttore può essere richiamato due volte dai giudici per riprendere il lavoro sulla traccia.
- Ogni richiamo riduce di una unità il moltiplicatore.
- Sicurezza sulla traccia, facoltà di concentrazione, voglia di cerca, modo di lavoro sulla traccia e collaborazione tra cane e conduttore influiscono nello stabilire il moltiplicatore.
- Il cane che trova il capo (ungulato) deve come minimo prendere il moltiplicatore 1.
- Il tempo a disposizione non dovrebbe superare un (1) ora.
- È facoltà dei giudici, qualora reputino il cane non adatto alla specialità, sospendere la prova e terminarla prima del tempo previsto.

Comportamento sulla spoglia (ungulato)

Dopo il lavoro alla lunga il cane va posto in attesa vicino alla spoglia. I giudici e il conduttore si allontanano per vedere il comportamento del cane. Il comportamento non va valutato solo se il cane comincia a servirsi dell'ungulato (esclusione dalla prova).

3 Riporto di selvaggina da pelo (coefficiente 4)

Questa prova va fatta su un campo aperto. Va giudicato il riporto di una mini lepre su una pista lunga 200 metri (traccia da traino) con due angoli quasi retti.

- La pista va tracciata da un giudice. A fine pista va posta una mini lepre. Il giudice che ha tracciato la pista, si allontana e si nasconde fuori vista del cane. La selvaggina trainata va depositata e va tolto il filo da traino. Non può essere negato al cane il riporto della mini lepre trainata.
- Il giudice che ha tracciato la pista, lascia il posto solo a prova terminata.

- La distanza tra le piste non deve essere inferiore a 150 metri.
- All'inizio il conduttore può lavorare per ca. 20 metri con la lunga.
- Il cane può ripetere la prova per tre (III) volte questo però influisce sul giudizio finale.
- Il cane che trova e non riporta non può superare questa prova.
- Cani che si servono della selvaggina o la nascondono vanno esclusi dalla prova.

Criteri di valutazione:

Passione di lavoro, presa della selvaggina, riporto e corretta consegna al conduttore sono i criteri che vanno valutati.

4 Riporto di selvaggina da piuma (coefficiente 4)

Questa prova va fatta su un campo aperto. Va giudicato il riporto di selvaggina da piuma (pernice, fagiano, piccione, anatra) su una pista lunga 150 metri (traccia da traino) con due angoli quasi retti. La pista va tracciata da un giudice. A fine pista va posto un capo di selvaggina da piuma in terra. Il giudice che ha tracciato la pista, si allontana e si nasconde fuori vista del cane. La selvaggina da piuma trainata va depositata e va tolto il filo da traino. Non può essere negato al cane il riporto della selvaggina da piuma trainata.

- Il giudice che ha tracciato la pista, lascia il suo posto solo al termine della prova.
- La distanza tra le piste non deve essere inferiore a 150 metri.
- All'inizio il conduttore può lavorare con la lunga per ca. 20 metri.
- Un cane può ripetere la prova per tre (III) volte. Provare per più volte diminuisce il moltiplicatore.
- Un cane che trova e non riporta, non può superare la prova.
- Cani che si servono della selvaggina o la nascondono vanno esclusi dalla gara.

Criteri di valutazione:

Passione per il lavoro, presa della selvaggina, riporto e corretta consegna al conduttore sono i criteri che vanno valutati.

5 Cerca e riporto di Selvaggina da piuma (Coefficiente 4)

Un capo di selvaggina da piuma, (pernice, fagiano, piccione o anatra) va gettato a ca. 30 metri su un prato o campo.

Il cane non deve vedere il lancio della selvaggina.

- Il conduttore deve liberare il cane, se possibile sotto vento, e mandarlo in cerca.
- Il conduttore dal suo posto può dare comandi al cane.
- Comandi continui o forti diminuiscono il moltiplicatore.
- Il cane deve, dopo aver trovato, riportare la selvaggina al conduttore e darla correttamente.
- Un cane che trova e non riporta non può superare questa prova.
- Il terreno non può essere utilizzato per più di un turno.

- Cani che si servono della selvaggina o la nascondono vanno esclusi dalla gara.

6 Cerca e riporto dall'acqua (Coefficiente 4)

Un' anatra va lanciata in acqua il più lontano possibile. Il cane deve nuotare e, mentre nuota, viene esplosivo un colpo. Il cane può vedere il lancio dell'anatra, però non deve vedere la stessa galleggiare sull'acqua.

Il cane, su comando, deve cercare l'anatra, trovarla, riportarla direttamente al conduttore al quale la consegna in modo corretto (si siede e lascia il selvatico nelle mani del conduttore e non in terra). Miglioramenti di presa o scrollarsi senza lasciare l'anatra non vanno considerati errori. Un cane che trova e non riporta non può superare la prova.

Moltiplicatore	Criteri di valutazione
4	Il cane trova l'anatra, la riporta direttamente al conduttore e la consegna correttamente.
3	Il cane lascia l'anatra a riva e si scrolla, o non la dà correttamente al conduttore.
2	Servono più comandi affinché il cane cerchi l'anatra. Lascia per più volte l'anatra trovata o la riporta solo se il conduttore interviene fortemente. Il cane rovina l'anatra.
1	Il cane ha parecchia difficoltà a trovare e riportare l'anatra.
0	Il cane quando trova non riporta l'anatra. Cani che si servono della selvaggina, vanno esclusi dalla gara.

7 Riporto dalla tana a) libero (Coefficiente 4) b) con cinghia (Coefficiente 1)

Questa prova va organizzata in una tana artificiale lunga almeno 6 metri con dimensioni interne di larghezza 18 cm e altezza 20 cm.

- la carcassa di una volpe adulta va tirata a fine tana e posata in modo tale che la testa sia in direzione dell'entrata. La corda usata per il traino della volpe deve essere tolta prima dell'inizio della prova.
- Il conduttore, prima del turno, deve dichiarare se lavora con o senza cinghia.
- Durata massima del turno 10 minuti.
- Il conduttore può incitare il cane fino a quando non raggiunge le spoglie della volpe.
- Un cane che non riporta può arrivare solo ad un terzo (III) premio; deve però, nella prova "attesa e sparo", prendere un minimo un moltiplicatore 2 (se libero) o 3 (se legato)

Moltiplicatore	Criteri di valutazione
4	Se entro il tempo prescritto, riporta la volpe dalla tana in modo tale che la testa della volpe sia al di fuori l'entrata della tana. Una singola uscita dalla tana non riduce il punteggio
3	Se entro il tempo prescritto riporta la volpe dalla tana ma esce dalla tana 2-3 volte o il conduttore deve allungare il braccio per recuperare la volpe.
2	Se non riporta del tutto fuori la volpe o la riporta per almeno 4 o 5 metri e servono degli utensili per recuperare la volpe o se il cane esce per più di 3 volte dalla tana.

1	Se la tana deve essere aperta in quanto il cane ha scavalcato la volpe e non è più in grado di uscire il turno può essere ripetuto ma il punto viene attribuito solo se il cane esegue un lavoro almeno da moltiplicatore 2.
---	--

:

DISCIPLINA	COEFFICIENTE	PUNTEGGIO MASSIMO ECC.	1° PREMIO ECC.	2° PREMIO MB.	3° PREMIO B.
1/a Condotta alla cinghia	2	8	6	4	2
1/b Condotta al piede					
a) libero	2	8	6	4	2
b) legato	1	4	4	3	2
1/c Attesa e sparo					
a) libero	4	16	12	8	4*
b) legato	1	4	4	3	1*
2 Traccia di sangue	6	24	18	12	6
3 Riporto di selvaggina da pelo	4	16	12	8	4
4 Riporto di selvaggina da piuma	4	16	12	8	4
5 Cerca e riporto di selvaggina da piuma	4	16	12	8	4
6 Cerca e riporto dall'acqua	4	16	12	8	4
7 Riporto dalla tana					
a) libero	4	16	12	8	4**
b) legato	1	4	4	3	1**
PUNTEGGIO MASSIMO		136			
PUNTEGGIO MINIMO			110	75	50

* Un cane, che non supera questa prova può al massimo arrivare ad un 3° premio se, nel riporto dalla tana ottiene almeno un moltiplicatore 2 (se libero) o 3 (se legato).

** Un cane che riporta dalla tana può conseguire un 3° premio se, nella disciplina "attesa e sparo" ottiene almeno un moltiplicatore 2 (se libero) o 3 (se legato).