

REGOLAMENTO SHEEPDOG F.I.D.A.S.C.

In vigore dal 1 Febbraio 2025 in sostituzione dei precedenti

REGOLAMENTO GENERALE NAZIONALE DELLE PROVE DEI CANI SU BESTIAME

1 INTRODUZIONE

1.1 Il seguente regolamento generale si applica a tutte le prove di lavoro su bestiame.

1.2 Le prove di lavoro su bestiame per i cani e meticci delle razze da pastore conduttori sono manifestazioni cinotecniche organizzate allo scopo di verificare le qualità naturali del cane nonché la sua attitudine ad apprendere l'addestramento specifico.

1.3 Obiettivo del percorso di prova è: permettere di verificare la capacità del cane di condurre in maniera appropriata il bestiame nelle diverse circostanze che possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni e che possono anche presentare una certa variabilità. Le prove devono evidenziare le capacità di gestire correttamente e con il minimo stress possibile il bestiame e le conoscenze e abilità necessarie per un buon utilizzo del cane da pastore.

2. IL COMITATO ORGANIZZATORE

Le prove possono essere organizzate da tutte le associazioni affiliate a F.I.D.A.S.C. e vanno richieste mandando richiesta scritta al referente nazionale per la disciplina che valuterà se accettare la richiesta.

Il Comitato Organizzatore di ciascuna prova è affiliato alla F.I.D.A.S.C. ed è responsabile dell'organizzazione generale dell'evento. Il Comitato Organizzatore può determinare il numero di iscritti per ogni classe.

- a) Il C O è composto da membri con l'incarico di:
- Ottenere le autorizzazioni necessarie per la manifestazione laddove necessarie;
 - Mettere a disposizione un campo adeguato;
 - Assicurare la presenza di tutti gli aiutanti necessari;
 - Rendere pubblico il programma dell'evento ai conduttori e al Direttore di Gara;
 - Preparare le schede di giudizio e prevedere assistenti per il Direttore di Gara;
 - Provvedere a un servizio veterinario, laddove necessario;
 - Garantire il rispetto del benessere animale di cui è direttamente responsabile;
 - Con un preavviso di almeno tre giorni, comunicare al Direttore di Gara, l'orario di inizio, le classi e il numero dei cani partecipanti;
- b) Il CO deve nominare uno più Direttori di Campo con la funzione di:
- assicurare il corretto svolgimento dell'evento;
 - essere a disposizione del Direttore di Gara per tutta la durata della manifestazione;
 - preparare il percorso del campo di prova secondo le indicazioni del Direttore di Gara;
 - supervisionare l'esecuzione di ciascuna prova garantendo nei limiti del possibile l'omogeneità delle condizioni;
 - collaborare con il Direttore di Gara seguendone le istruzioni;
 - Effettuare il sorteggio dei turni dei binomi, prima dell'inizio della prova in presenza dei

concorrenti;

- allontanare i cani dal campo di gara prima e dopo la rispettiva effettuazione del percorso;
- sovrintendere alla disciplina dei concorrenti e a quella del personale addetto;
- consegnare a ogni concorrente la scheda di giudizio compilata e firmata;

Eventuali reclami o obiezioni durante la prova devono essere rivolti al Direttore di Campo e non al Direttore di Gara.

3 IL DIRETTORE DI GARA (GIUDICE)

- 3.1 Il Direttore di Gara sarà disponibile, presso il ritrovo dei concorrenti, almeno mezz'ora prima dell'inizio della manifestazione e non potrà lasciarla prima che questa sia conclusa, salvo casi di forza maggiore. Il Comitato Organizzatore, in caso di forza maggiore, o quando lo ritenga opportuno per il buon andamento della prova, può apportare variazioni alla composizione della giuria senza doverne dare preventiva comunicazione ai concorrenti.
- 3.2 Il comitato organizzatore può invitare Direttori di Gara che siano compresi nell'elenco ufficiale approvato dalla F.I.D.A.S.C.
- 3.3 Il comitato organizzatore può decidere di formare una giuria composta da più Direttori di Gara. In tal caso il punteggio finale del concorrente sarà la media dei punteggi assegnati.
- 3.4 I Direttori di Gara hanno piena autorità nella scelta del percorso, nonché nello specificare come dovranno essere affrontati i singoli esercizi e come verranno valutati. Al briefing prima dell'inizio della competizione, i Direttori di Gara illustreranno il percorso ai concorrenti.
- 3.5 Il Direttore di Gara potrà avere, se lo richiede, un segretario di gara e un cronometrista e potrà essere accompagnato da un assistente.
- 3.6 Il Direttore di Gara è autorizzato a fermare e a escludere dalla competizione un concorrente a causa di infortunio o per qualsiasi altro motivo, anche se questi non è d'accordo.
- 3.7 Le schede di giudizio devono essere compilate con i punteggi ottenuti, firmate dal Direttore di Gara e consegnate ai concorrenti.

Al Direttore di Gara verranno affiancate le seguenti figure:

Direttore di Campo

E' compito del Direttore di Campo il fluido e corretto svolgimento della manifestazione sportiva; in particolare dovrà: verificare che venga mantenuto l'ordine di partenza, riportare al Direttore di Gara eventuali rimostranze, coordinare il responsabile all'ovile con le decisioni del Direttore di Gara.

Responsabile dell'ovile e responsabile dei picchetti

Sarà loro compito gestire il gregge e portare le pecore al picchetto con particolare attenzione alla salute delle stesse per poter permettere una competizione equa.

4 CAMPO DI PROVA E ATTREZZATURE

- 4.1 Il terreno sul quale si svolgono le prove, deve essere sufficientemente ampio.
- 4.2 Il percorso è preparato dal Comitato Organizzatore secondo le indicazioni del Direttore di Gara nel rispetto dei regolamenti.
- 4.3 Il pubblico deve avere a disposizione uno spazio riservato e non può accedere al campo di prova che deve essere delimitato in modo ben visibile. Né prima, né durante la prova i partecipanti o altre persone, possono lasciare entrare i cani nel campo di prova.
- 4.4 L'uso del terreno destinato alle prove è vietato dal giorno precedente l'inizio della prova.

5 I CANI

- 5.1 I cani devono essere in buona salute e fisicamente in grado di affrontare gli esercizi previsti dalla classe alla quale vengono presentati.
- 5.2 Tutti i partecipanti devono essere identificati mediante lettura del microchip.

- 5.3 Tutti i cani che partecipano alle prove devono soddisfare i requisiti di addestramento e capacità di lavoro richiesti dai regolamenti dei due tipi di prove di lavoro previste (All Breeds o Border Collie).
- 5.4 I concorrenti con femmine in calore devono segnalarlo all'organizzazione prima dell'inizio della prova e non potranno portarle sul campo sino a quando non autorizzati dal Direttore di Campo.

6 LE PECORE

- 6.1 Le pecore devono essere selezionate in modo tale che tutti i concorrenti possano lavorare con pecore dello stesso tipo. Pertanto, è preferibile che le pecore utilizzate per le prove provengano dallo stesso gregge e siano simili in tipo e taglia.
- 6.2 Le pecore devono essere abituate a lavorare con i cani, in buone condizioni di salute e forma.
- 6.3 Gli agnelli devono essere svezzati; possono essere usati insieme alla madre se sono sufficientemente sviluppati e in buone condizioni.
- 6.4 Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi di avere pecore in numero sufficiente in modo tale che ciascun gruppo di animali non debba essere sottoposto a stress.
- 6.5 Durante le prove deve essere garantito il benessere degli animali di cui sono responsabili il comitato organizzatore e il Direttore di Campo.

7 I CONCORRENTI

- 7.1 Ogni proprietario o conduttore può partecipare con uno o più cani. Il comitato organizzatore può decidere di fissare un numero massimo di cani che possono essere presentati dallo stesso conduttore.
- 7.2 Ogni conduttore deve essere pronto alla chiamata del Direttore di Campo e in caso non si presenti può essere escluso dall'evento.
- 7.3 Con l'atto dell'invio dell'iscrizione il conduttore dichiara di conoscere e accettare il regolamento delle prove per cani da pastore F.I.D.A.S.C.
- 7.4 I conduttori, senza il proprio cane, possono ispezionare il percorso prima dell'inizio della prova.
- 7.5 Se un cane non può partecipare per qualsiasi motivo, il proprietario deve avvisare l'organizzatore dell'evento.
- 7.6 I concorrenti devono essere consapevoli che, nonostante l'intenzione di seguire strettamente il programma, si possono verificare degli imprevisti e che quindi non sempre potranno essere garantite le tempistiche.
- 7.7 Briefing: prima che la prova inizi, il Direttore di Gara, coadiuvato dal Direttore di Campo, dovrà chiamare tutti i conduttori e illustrare loro i dettagli relativi alla prova. Qualsiasi domanda o chiarimento devono essere fatti in questo momento, prima dell'inizio della prova.
 - a) Dall'inizio della prova, il lavoro del conduttore è sotto la valutazione e l'autorità del Direttore di Gara.
 - b) È dato per scontato che il conduttore conosca il percorso e lo segua con precisione.
 - c) Il conduttore può impartire comandi con la voce, il fischietto o con gesti con le braccia o il bastone, o con una combinazione di segnali. I comandi devono essere dati in modo calmo e controllato.
 - d) Al conduttore può essere permesso di toccare le pecore in modo adeguato.
 - e) Il conduttore non può toccare il cane, può solo elogiarlo a voce.
 - f) Durante la competizione, i concorrenti non dovranno essere né aiutati né consigliati da alcuna persona. Il partecipante che dovesse ricevere qualsiasi forma di aiuto verrà eliminato dalla giornata dell'evento. Anche chi aiuta, se concorrente dovrebbe essere eliminato, se non è concorrente dovrebbe essere allontanato.
 - g) I partecipanti in concorso o in attesa di concorso, devono tenere il proprio cane sotto controllo in ogni momento. Il conduttore e/o il cane che disturbi un altro cane o un partecipante che sta lavorando sarà eliminato dalla giornata dell'evento. Al partecipante che è stato disturbato potrà essere data la possibilità di ripetere la prova (re-run) da parte del Direttore di Gara, che deciderà per una completa o parziale ripetizione del percorso.
 - h) Il conduttore deve il massimo rispetto al Direttore di Gara, al Direttore di Campo, al comitato organizzatore, ai loro collaboratori, agli altri concorrenti e al pubblico. Il suo comportamento deve

essere ispirato ad una esemplare educazione sportiva. In particolare devono essere allontanati ed esclusi dalla prova quei concorrenti che fuori o dentro al campo di gara, con frasi sleali, irriguardose o scorrette o con maltrattamenti al cane da loro condotto o al bestiame, rendano incompatibile la loro presenza fra gli altri concorrenti.

- 7.8 Il proprietario del cane iscritto è responsabile ai sensi dell'Art. 2052 C.C., dei danni arrecati da questo a persone, animali o cose, anche durante lo svolgimento delle prove.

8 LE CATEGORIE "ALL BREEDS":

- **Tutte le razze con esclusione dei Border Collie.**
- Categoria Expert: intermedia, possono iscriversi a questa categoria tutti i cani con eccezione di quelli che hanno già partecipato a competizioni riferibili alla categoria 3 FCI
- Categoria Farmer: esperti

- 8.1 **I passaggi di categoria** sono regolati dai risultati conseguiti nelle prove precedenti.

- in categoria Expert, almeno 5 volte l'80% dei punti o 3 volte il 90% dei punti in almeno 2 campi differenti e con due diversi giudici, DEVONO passare alla categoria Farmer;

9 QUALIFICHE E CLASSIFICHE

- 9.1 Le Prove suddivise nelle 2 categorie, hanno classifica e qualifica; i primi 3 posti non possono essere pari merito. Se i cani hanno punti uguali vince il cane che ha maggior punti nel movimento, a seguire maggior punti nel controllo del gregge, e, se necessario, a seguire i punti nei passaggi.

9.2 RIPETIZIONI DEL PERCORSO (RE-RUN)

Nel caso le pecore non si possano gestire, il Direttore di Gara, può prendere la decisione di autorizzare una ripetizione del percorso. Ripetizione completa o ripetizione parziale in cui rimangono i punti già acquisiti. Il Direttore di Gara chiede di fermare il cane in qualsiasi punto della prova e di effettuare nuovamente il percorso, se ritiene che le circostanze presenti giustificano tale azione. Questa decisione può essere presa solo dal Direttore di Gara che può anche decidere di cambiare il gruppo di pecore.

9.3 RITIRATO

Il concorrente può ritirarsi dalla prova, alza una mano e dice RITIRATO. In situazioni particolari, se il cane non è sotto controllo o se una o più pecore escono dal campo di prova, per il benessere delle pecore e del cane il Direttore di Gara può chiedere al concorrente di ritirarsi prima di procedere a squalificarlo dalla competizione. Al cane ritirato non sono assegnati punti.

9.4 SQUALIFICA DALLA COMPETIZIONE DIS

Motivi di squalifica dalla competizione:

- a) il cane non è sotto controllo;
- b) il cane perde una o più pecore che escono dal campo di prova a discrezione del Direttore di Gara
- c) il cane morde una pecora;
- d) il cane è ingiustificatamente aggressivo nei confronti dell'uomo o degli animali;
- e) comportamento poco sportivo o non accettabile del conduttore;

10 RECLAMI

Il Direttore di Campo è responsabile dell'ordine e della sicurezza in tutta l'area della prova. Il Direttore di

Gara è autorizzato a sospendere l'evento se l'ordine o la sicurezza sono compromessi in qualsiasi modo. Violazioni flagranti delle regole o delle leggi sui diritti degli animali porteranno alla fine dell'evento. Ogni decisione presa dal Direttore di Gara in merito a qualifiche dei cani, piazzamenti e punteggi è definitiva e indiscutibile.

DISPOSIZIONI SPECIFICHE

11 Area e attrezzature Campo: la superficie minima è di 100 x 100 metri, ma è preferibile sia più grande. **È preferibile un campo che non presenti una recinzione:** l'eventuale confine può essere naturale con siepi o altro.

11.1 Area di pascolo: con perimetro di almeno 80 metri. Preferibilmente con prato per permettere alle pecore di pascolare. I confini dell'area di pascolo possono essere contrassegnati sui bordi con picchetti, sabbia, segatura, un solco arato, ma sarebbero ideali confini naturali come un sentiero o una striscia falciata.

11.2 Passaggi difficili: è preferibile che siano naturali (balle di paglia, recinzioni, muri di pietra, cespugli e piante), sia artificiali costruiti con appositi pannelli e cancelli adatti a formare diverse combinazioni di passaggi. Ogni tipo di passaggio può avere diverse varianti, e pertanto essere idoneo a prestazioni di diversi gradi di difficoltà. Alcuni possono anche essere percorsi in modi diversi; entrandovi o uscendone da punti diversi. Gli ostacoli devono essere sicuri per gli animali e i conduttori. Il Direttore di Gara può scegliere i passaggi da utilizzare e la via per superarli.

11.3 Recinto di uscita: deve avere una dimensione adeguata a contenere il lotto di pecore.

11.4 Recinto di rientro: può essere lo stesso impiegato per l'uscita, o può essere in un altro posto e più piccolo. In Classe Farmer può anche essere un rimorchio per il trasporto del bestiame.

11.5 Percorso: naturale o simulato con passaggi ed esercizi naturali e/o artificiali.

11.6 Veicolo a motore: un'auto o un altro tipo di mezzo di trasporto per simulare il traffico su una strada (solo in categoria Farmer).

6.7 Tempo: la misurazione del tempo inizia quando il conduttore tocca il cancello del recinto di uscita per aprirlo e termina quando chiude il cancello del recinto di rientro, dopo che tutte le pecore sono rientrate. Il tempo a disposizione è definito dal Direttore di Gara sulla base del percorso.

Indicativamente il tempo massimo a disposizione del binomio per concludere la prova è:

- a) 30 minuti in Categoria Expert;
- b) 35 minuti in Categoria Farmer.

Il tempo massimo a disposizione è uguale per tutti i concorrenti; sono conteggiati solo i punti degli esercizi terminati entro il tempo limite.

Un percorso troppo rapido nell'esecuzione degli esercizi, non riflette una buona performance. Il conduttore deve pianificare con molta attenzione il tempo necessario per l'esecuzione degli esercizi.

12 ESERCIZI

12.1 CONTROLLO E CONTENIMENTO

12.1.1 Uscita dall'Ovile: Nel lavoro pratico di fattoria, pastore, cane e pecore si conoscono, pertanto può essere necessario un primo approccio. Prima di iniziare il conduttore può portare il cane attorno al recinto per favorire un contatto dall'esterno con le pecore.

Il conteggio del tempo inizia quando il conduttore tocca il cancello del recinto e lo apre, Il conduttore può entrare nel recinto con il cane per osservarne il comportamento e presentarlo alle pecore. Poi il conduttore pone il cane vicino al cancello a protezione dell'uscita poi fa uscire le pecore in modo calmo e senza stress. L'uscita deve essere la conseguenza del lavoro attivo del cane. Il conduttore e il cane stabilizzano il gregge all'esterno e il conduttore chiude il cancello mentre il cane controlla il gregge. Il lavoro deve essere svolto in modo tranquillo.

Il Direttore di Gara valuta il comportamento del cane a contatto con il gregge, la sua calma e la sua decisione nell'azione. L'esercizio termina quando il conduttore manda il cane a stabilizzare il gregge.

Errori gravi: il cane da troppa pressione insegue e divide le pecore. L'uscita è troppo veloce o le pecore che sono già fuori dal recinto vi rientrano.

12.1.2 Stop

Il percorso verso il pascolo e ritorno prevede degli incroci o attraversamenti di strade, dove potrebbero passare dei veicoli.

Scopo: il cane deve essere in grado di bloccare il gregge e di proteggere la linea di arresto, in corrispondenza di un incrocio di strade vero o simulato.

Descrizione: l'azione di bloccare il gregge è una manovra considerata molto importante che deve essere svolta dal cane e non dal conduttore. Dopo che il gregge si è fermato il cane deve proteggere anche la linea di sosta. A comando del conduttore il cane deve posizionarsi davanti al gregge. Dopo che il gregge si è fermato prima dell'incrocio, il conduttore verifica che il passaggio sia libero da entrambe i lati e ordina al cane di riprendere la conduzione del gregge. Il cane gira intorno al gregge per spingerlo da dietro o controllarlo da un lato.

Errori gravi: il cane o il gregge oltrepassano la linea di stop, il cane non è stato coinvolto nell'arresto degli animali, o lo stop è stato fatto troppo lontano dall'incrocio.

12.1.3 Pascolo

Scopo: pascolo delle pecore in un'area delimitata. Permettere alle pecore di pascolare in modo tranquillo in un'area predefinita, è uno degli esercizi più importanti. Le pecore non devono essere disturbate e tantomeno stressate. È però importante che non pascolino al di fuori dei confini dell'area di pascolo.

Descrizione: Dopo aver portato le pecore nell'area di pascolo (preferibilmente al centro), il conduttore e il cane devono uscire da questa area. Il conduttore ordina al cane di sorvegliare i confini dell'area. Le pecore si tranquillizzano e dovrebbero iniziare a pascolare. Il compito del conduttore e del cane è di osservare che il gregge rimanga nell'area di pascolo, se una pecora lascia lo spazio, il cane dovrebbe riportarla all'interno. La modalità dei cani nel proteggere i confini dipende dallo stile di lavoro specifico della razza. Il Direttore di Gara valuta la posizione del cane in relazione a quella del gregge e a quella del pastore, l'abilità del cane nel portare il gregge sul posto e saperlo mantenere con tranquillità, efficienza ed iniziativa. Il Direttore di Gara dà un segnale quando le pecore si sono tranquillizzate e il conduttore può ordinare al cane di muovere il gregge per lasciare l'area di pascolo. Il tempo è a discrezione del giudice e aumenta a seconda della categoria.

Indicativamente: Categoria Expert: 3,00' – Categoria Farmer 5,00' o più.

Al termine del pascolo, quando segnalato dal Direttore di Gara il cane riporterà le pecore al conduttore.

Errori gravi: le pecore lasciano l'area delimitata perché il cane non è riuscito a proteggerne i confini; il cane allontana le pecore.

12.1.4 Controllo del gregge e presa della pecora

Mentre il gregge è sotto controllo e tranquillo nello spazio indicato, il conduttore prende e trattiene una pecora su indicazione del giudice. Durante questa manovra il cane deve contenere le rimanenti pecore nello spazio indicato, meglio se di sua iniziativa.

Scopo: il conduttore deve prendere una pecora mentre il cane controlla il resto del gregge.

Descrizione: Mentre il gregge è stabilizzato e calmo nello spazio indicato (ovunque, ma meglio all'interno dell'area di pascolo), il conduttore prende e trattiene una pecora per breve tempo. Durante questo periodo il cane deve contenere il resto del gregge nello spazio indicato, se possibile di propria iniziativa.

In **Categoria Expert** il conduttore deve prendere una pecora contrassegnata.

In **Categoria Farmer** il conduttore deve prendere una pecora contrassegnata, farla sedere e/o toglierle un collare, controllare lo stato degli zoccoli o qualcosa di simile. Il tutto con il minimo stress possibile nel

massimo rispetto del benessere animale.
Il conduttore può servirsi di un bastone di cattura.

Errori gravi: il cane non riesce a contenere il gregge.

12.1.5 Separazione (solo in Categoria Farmer)

Alcune pecore sono separate dal gruppo, l'esercizio sostituisce la presa della pecora.

12.1.6 Coltivo

Scopo: Mentre le pecore seguono il conduttore, il cane deve impedire alle pecore di entrare in un'area vietata (ad es. campo seminato).

Descrizione: Il cane deve proteggere un campo coltivato, reale o simulato, muovendosi avanti e indietro su un lato del gregge al di fuori dal sentiero su cui si muove il gregge, mostrando alle pecore che il campo coltivato non è destinato a loro. Se una pecora oltrepassa la linea ed entra nell'area protetta, il cane deve riportarla fuori.

Errori gravi: il cane non protegge in modo corretto l'area. Una o più pecore invadono il coltivo.

12.1.7 Passaggio di automezzo (solo in Categoria Farmer)

Scopo: le pecore seguono il conduttore sulla strada, mentre un veicolo procede in direzione opposta, il cane protegge le pecore al passaggio del veicolo, lasciando libero un varco.

Descrizione: questo esercizio deve essere eseguito lungo una strada che, se artificiale, deve presentare tutte le condizioni che si possono trovare su una strada reale. La strada deve essere ben delimitata, con almeno un lato dove il gregge si possa allargare per favorire il passaggio dell'automezzo.

Errori gravi: Il cane non controlla adeguatamente le pecore e non libera il passaggio.

12.1.8 Rientro (Re pen)

Deve essere eseguito con calma e senza fretta. Il gregge viene stabilizzato in prossimità del recinto e tenuto sotto controllo dal cane mentre il conduttore apre il cancello. Non appena tutte le pecore sono all'interno, il conduttore chiude il cancello mentre il cane protegge la chiusura del cancello. Con la chiusura del cancello termina la prova e la misurazione del tempo.

Errori gravi: il cane non è in grado di stabilizzare le pecore o di farle rientrare. Le pecore che sono già entrate escono.

13 MOVIMENTO E GESTIONE DEL GREGGE

13.1 Conduzione del gregge

Scopo: durante gli spostamenti verso la zona di pascolo e tra i differenti passaggi superati, fino al rientro, il cane deve dimostrare di essere in grado di controllare il gregge in modo che lo stesso si muova e cambi direzione con calma e senza stress.

Descrizione: il cane conduce le pecore verso il conduttore tranquillamente senza stress. Il cane deve accompagnare il gregge in modo calmo e fluido. Il cane deve lavorare a una corretta distanza dal gregge, senza esercitare eccessiva pressione, facendo muovere le pecore in modo fluido impedendo loro di avvicinarsi troppo al conduttore o, al contrario, di allontanarsi troppo da esso.

Errori gravi: il cane perde il controllo del gregge, non è in grado di influenzare il movimento del gregge o permette che una pecora si separi. Il cane fa allontanare le pecore o le insegue e le divide.

13.2 Passaggi difficili

Scopo: il cane deve dimostrare di essere in grado di condurre le pecore attraverso passaggi obbligati in modo calmo e tranquillo. Attraversando difficoltà che il pastore può incontrare quotidianamente negli spostamenti delle pecore.

Descrizione: gli ostacoli dovrebbero essere il più naturali possibili, il numero e la difficoltà dipenderà dalla categoria. Alcuni esempi: passaggio di strettoie, tra coltivi, siepi, barriere, fossati, passaggio su un ponte, imbuto di cattura o di smistamento delle pecore, cancello, scivolo, incrocio, slalom. Il passaggio di un ponte deve essere presente in tutte le categorie.

Il Direttore di Gara inizia a valutare l'approccio e la posizione del cane già a una decina di metri prima, per considerare poi il passaggio e la ripresa del possesso del gregge dopo l'uscita. L'entrata del gregge nel passaggio difficile, è compito del cane e deve essere eseguita con calma. Il giudizio finisce quando le pecore sono sotto controllo del cane superato il passaggio.

Se il passaggio è un ponte, pastore e cane devono passarvi sopra per continuare il percorso, perché, anche se il ponte è artificiale, rappresenta il superamento di una roggia o un torrente, troppo profondi da guardare. Nel caso di un imbuto di cattura e smistamento il cane può entrare, ma non il conduttore. In questo caso il conduttore si posiziona esternamente al passaggio, nel punto che gli sembra più adatto.

Errori gravi: il cane non ha abbastanza forza per spingere le pecore attraverso il passaggio, una o più pecore non lo superano. Il cane non è in grado di proteggere le uscite laterali di un passaggio. Tutti i passaggi non superati o aggirati comportano la perdita di punti attribuibili. Il concorrente non può ripetere l'esercizio e tentare un altro passaggio.

13.3 Riporto del gregge

Scopo: nel lavoro quotidiano del pastore è necessario raccogliere le pecore, raggrupparle e condurle dal pastore per essere spostate in altro pascolo o all'ovile, pertanto il cane deve ricercare il gruppo di pecore, raccogliarle e riportarle verso il conduttore.

Descrizione: il conduttore, mentre è fermo a un picchetto indicato dal giudice, chiama a sé il cane e lo invia a raggruppare e recuperare le pecore a una distanza al massimo di **40 m** in **Categoria Expert** e **80 m** in **Categoria Farmer** inviandolo a suo piacimento a destra o a sinistra. La presa di contatto con le pecore e il riporto al picchetto del conduttore devono essere effettuati in modo tranquillo, senza stressare le pecore e lungo il percorso indicato dal giudice.

Errori gravi: il gruppo di pecore è sparpagliato o peggio disperso dal cane che non è in grado di controllarle o di riportarle in modo compatto e tranquillo al conduttore.

13.4 Condurre lontano (Drive away)

Le pecore, spinte dal cane, devono percorrere una linea retta al massimo di **30 m** in **Categoria Expert** e **50 m** in **Categoria Farmer** verso una porta o un picchetto, mentre il conduttore rimane fermo al picchetto di partenza.

Errori gravi: le pecore vanno dove vogliono e non seguono la guida del cane, il cane non ha forza sufficiente per spingerle.

14 COMPORTAMENTO E INTELLIGENZA DI ESECUZIONE

Valutazione dell'abilità lavorativa del cane, della docilità, e della sua cooperazione con il conduttore

Scopo: il Direttore di Gara valuta lo stile, la forza e la docilità del cane oltre alla sua cooperazione con il conduttore durante l'esecuzione degli esercizi, dall'inizio alla fine del percorso. Il cane deve dimostrare di possedere iniziativa, non solo di obbedire ai comandi. Una buona intesa tra il conduttore e il cane si deduce dal modo in cui il cane risponde ai comandi.

Descrizione: il Direttore di Gara valuta in primo luogo l'attitudine del cane alla pastorizia, che si riflette nello stile di lavoro della sua razza. Il giudice valuta la potenza del cane, l'equilibrio nelle reazioni comportamentali, la sua iniziativa e il desiderio di lavorare. Più sono le caratteristiche negative del cane meno sono i punti che può ottenere per la sua attività. Se il cane non è naturalmente predisposto, è difficile motivarlo a comportarsi in modo corretto. I comandi dovrebbero avere effetto sul comportamento del cane, dovrebbero essere dati con calma e in modo convincente. Comandi inutili o comandi non eseguiti dal cane sono penalizzati.

In situazioni di maggiore difficoltà e con pecore "più difficili", il Direttore di Gara potrebbe prendere in considerazione la situazione o valutare positivamente il modo in cui conduttore e cane gestiscono il tutto.

Obbedienza: dovrebbe essere quanto più possibile immediata, in quanto condiziona il buon controllo del gregge.

Errori gravi: il cane ignora i comandi. Il cane ha scarso interesse per le pecore. Il cane ha poca potenza.

Errori da squalifica dalla giornata: il cane morde le pecore.

15 VALUTAZIONE E PUNTEGGIO

15.1 Il Direttore di Gara decide quanti punti togliere per ogni esercizio (possono essere anche tutti i punti).

15.2 I punti, assegnati dal giudice per ogni esercizio, possono variare in funzione del percorso e della difficoltà dei singoli esercizi. Pertanto i punti massimi elencati sono solo indicativi. Il giudice al briefing comunicherà ai concorrenti i punti attribuiti per ciascun esercizio.

15.3 Il concorrente perde dei punti in funzione degli errori commessi. Possono essere tolti solo punti interi, non decimali.

15.4 VALUTAZIONE

ESERCIZIO	Categoria Expert	Categoria Farmer
CONTROLLO DEL GREGGE	TOT.35	TOT.35
Uscita /pen		
STOP		
Pascolo/graze		
Presa pecora/ Catch sheep		
Rientro/Re pen		
MOVIMENTO	TOT. 35	TOT. 35
conduzione/moving		
Riporto/Retrieve		
Conduzione via/ Drive away		
Coltivo/Vegetation		
Traffico		

Separazione		
PASSAGGI	TOT: 20	TOT: 20
Ponte/Bridge		
Passaggio facile		
Passaggio Difficile		
Passaggio Difficile		
Passaggio Molto Difficile		
COMPORTAMENTO/BEHAVOUR	TOT. 10	TOT. 10
Attitudine naturale		
Gentilezza		
Intelligenza di esecuzione		
Obbedienza		
PUNTI TOTALI	100	100

16 GARE BORDER COLLIE STYLE

Sono Gare dedicate a tutti quei cani che riescono a recuperare outrun e condurre le pecore in drive (spinta) per lunghe distanze

16.1 Classe Beginner

Ricerca (20 punti): 100/120 metri dal conduttore.

Lift (10 punti): presa di possesso delle pecore

Fetch (20 punti): Set di cancelli 7 metri l'uno dall'altro, a 50 metri circa dal conduttore, al centro del percorso.

Drive (30 punti): massimo 120 metri lineari, 2 set di porte = 7 metri di distanza.

Stabilizzazione (10 punti): le pecore vanno stabilizzate in un'area decisa dal Direttore di Gara

Pen/trailer/imbuto (10 punti): le pecore vanno condotte secondo le modalità decise dal Direttore di Gara.

16.2 Classe Novice:

Ricerca (20 punti): massimo 200 metri dal conduttore.

Lift (10 punti): presa di possesso delle pecore

Fetch (20 punti): Set di cancelli 7 metri l'uno dall'altro, a 50 metri circa dal conduttore, al centro del percorso.

Drive (30 punti): massimo 300 metri lineari, 2 set di porte = 7 metri di distanza.

Pen/trailer/imbuto (10 punti): le pecore vanno condotte secondo le modalità decise dal Direttore di Gara.

Divisione (10 punti): le pecore vanno divise all'interno di un'area decisa dal Direttore di Gara

16.2 Classe Open:

Ricerca (20 punti): minimo 200 metri dal conduttore.

Lift (10 punti): presa di possesso delle pecore

Fetch (20 punti): Set di cancelli 7 metri l'uno dall'altro, a 50 metri circa dal conduttore, al centro del percorso.

Drive (30 punti): minimo 250 metri lineari, 2 set di porte = 7 metri di distanza.

Divisione (10 punti): le pecore vanno divise all'interno di un'area decisa dal Direttore di Gara

Pen/trailer/imbuto (10 punti): le pecore vanno condotte secondo le modalità decise dal Direttore di Gara.

Single (10 punti): una pecora va divisa dalle altre all'interno di un'area decisa dal Direttore di Gara.

16.3 Classe Nursery

Possono partecipare a questa categoria cani che non abbiano compiuto 3 anni di età al 31/12 dell'anno precedente e che non abbiano gareggiato in categoria open

Ricerca (20 punti): massimo 200 metri dal conduttore.

Lift (10 punti): presa di possesso delle pecore

Fetch (20 punti): Set di cancelli 7 metri l'uno dall'altro, a 50 metri circa dal conduttore, al centro del percorso.

Drive (30 punti): minimo 180 metri lineari, 2 set di porte = 7 metri di distanza.

Divisione (10 punti): le pecore vanno divise all'interno di un'area decisa dal Direttore di Gara

Pen/trailer/imbuto (10 punti): le pecore vanno condotte secondo le modalità decise dal Direttore di Gara.

Single (10 punti): una pecora va divisa dalle altre all'interno di un'area decisa dal Direttore di Gara, questa figura è facoltativa e a discrezione del Direttore di Gara.

17 NOTE

Per le gare riservate ai Border Collie per quanto non previsto dal presente regolamento ci si riferirà a quanto riportato sul documento "rules for trials" redatto da ISDS e consultabile nel suo ultimo aggiornamento al seguente link : <https://www.isds.org.uk/trials/rules-for-trials/>