

KONKURSY PRACY TROPOWCÓW

§ 1

Konkursy pracy tropowców mogą być przeprowadzone po:

1. farbie leżącej minimum 8, a nie więcej jak 16 godzin, przy czym farba musi leżeć przez noc,
2. farbie leżącej minimum 40, a nie więcej jak 48 godzin, przy czym farba musi leżeć przez dwie noce.

W konkursie przeprowadzanym po farbie leżącej minimum 40 godzin mogą brać udział wyłącznie psy posiadające dyplomy z konkursu wymienionego w pkt. 1.

§ 2

Zaleca się wczesne rozpoczynanie pracy po farbie, zgodne z łowiecką tradycją poszukiwania postrzałków zaraz po świcie. Równocześnie zaleca się przenoszenie oficjalnych uroczystości na godziny późniejsze, np. uroczyste podsumowanie i zakończenie konkursu.

§ 3

W konkursach pracy tropowców mogą brać udział psy ras myśliwskich z grup FCI: III, IV, V, VI (z wyjątkiem sekcji posokowców), VII i VIII. W dniu imprezy psy muszą mieć ukończone 9 miesięcy życia.

§ 4

Psy pracują pojedynczo w kolejności wylosowanych numerów startowych. Czas pracy wynosi:

- dla psów pracujących po farbie leżącej 8 - 16 godzin, maksymalnie 40 minut,
- dla psów pracujących po farbie leżącej 40 - 48 godzin, maksymalnie 60 minut.

§ 5

Konkursy przeprowadza się wyłącznie na „czarnej stopie”. Pracę psów oceniają 2 – 3 osobowe zespoły sędziowskie.

§6

Pracę psów ocenia się według podanych w tabeli konkurencji z ustalonymi, niezmiennymi współczynnikami. Psom wyróżnionym przyznaje się dyplomy I, II, III stopnia w zależności od sumy punktów i wysokości uzyskanych ocen, których limity zawiera tabela.

§ 7

Psy nieposiadające dyplomów z prób lub konkursu, podczas którego sprawdzono ich reakcję na strzał, przed przystąpieniem do pracy w konkursie, podlegają sprawdzeniu tej reakcji.

Psów wyraźnie lękliwie reagujących na strzał nie dopuszcza się do konkursu.

OBJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI DO OCENY

1. Zakładanie ścieżki tropowej

Do założenia sztucznego tropu używa się około 0,25 litra farby jelenia, dzika, sarny lub daniela. W przypadku niemożności uzyskania przez organizatorów farby ww. zwierzyny można użyć krwi bydlęcej, świńskiej lub owczej, którą przed użyciem należy „uszlachetnić” przez zanurzenie w niej na 24 godziny narogów świeżo ubitej sztuki jelenia, dzika, sarny lub daniela.

Pomocnik zakładający ścieżkę farbą powinien być osobą obcą dla psa. Ścieżka musi leżeć:

- w przypadku konkursu wymienionego w § 1, pkt 1 - minimum 8, a nie więcej niż 16 godzin i musi przeleżeć przez noc,
- w przypadku konkursu wymienionego w § 1, pkt 2 - minimum 40, a nie więcej niż 48 godzin i musi przeleżeć przez 2 noce.

Długość ścieżek w obu rodzajach konkursów wynosi około 600 metrów. Ścieżka rozpoczyna się oznaczonym złomem kierunkowym „zestrzałem” i na swym przebiegu ma 2 poprowadzone pod kątem prostym lub rozwartym załamania, które zaczynają się tuż za sztucznymi „łóżami” zranionej zwierzyny. „Łoża”, wykonuje się odsłaniając ściółkę do mineralnej ziemi na powierzchni około 0,25 m² i nakrapia obficie farbą. Pierwsze lokalizuje się w odległości około 100 metrów, a drugie w odległości około 400 – 450 metrów od miejsca zestrzału.

Na końcu ścieżki wykłada się tuszę „zwierzyny”, której farbę: jelenia, dzika, sarny lub daniela, względnie krwi bydlęcej czy świńskiej użyto do jej zakładania. Wyłożona tusza zwierzyny powinna być wypatroszona, a zrobione w tym celu rozcięcia zaszyte.

Zakładający ścieżkę nanosi na umieszczonej w miejscu pozorowanego „zestrzału” tabliczce, numer ścieżki, dzień i godzinę jej założenia oraz podpisuje się.

Oznakowanie ścieżki powinno być widoczne dla przewodnika psa na jej początkowym odcinku, długości około 50 m. Na jej dalszym przebiegu czytelne oznakowanie powinno być widoczne wyłącznie dla komisji sędziowskiej. Odstępy pomiędzy poszczególnymi ścieżkami farbowymi nie powinny być mniejsze niż 100 metrów.

2. Praca na otoku po zimnej lub starej farbie

Przed rozpoczęciem konkurencji przewodnik musi zadeklarować, czy jego pies będzie pracować jako oszczekiwacz, oznajmiacz potrafiący pracować luzem, czy do końca pójdzie na otoku. Otok musi mieć minimum 6 metrów długości. Przewodnicy oznajmiaczy powiadamiają komisję sędziowską o sposobie oznajmiania znalezionej zwierzyny.

Sędzia i przenoszący zwierzynę pomocnicy, po położeniu jej na końcu ścieżki farbowej powinni oddalić się i ukryć tak, aby nie mógł ich zauważyć pracujący pies, a oni sami mogli obserwować jego zachowanie się przy odnalezionej sztuce.

Sędziowie, oceniający pracę danego psa, wskazują jego przewodnikowi oznaczone złomem kierunkowym miejsce „zestrzału”, znajdujące się na początku każdej ścieżki. Naprowadzony pies powinien wskazać ślad, na komendę przewodnika podjąć go i spokojnie pracując dolnym wiatrem wypracować do samego końca.

Pies powinien trzymać się ścieżki i wypracować wszystkie jej załamania. W przypadku gdy farba znajduje się na wysokich trawach lub krzakach wolno psu podnieść kufę. Błędem jest

bezcelowe kręcenie się po śladach. Tropy zdrowej zwierzyny, krzyżujące właściwą ścieżkę, pies może wskazać przewodnikowi. Jeżeli podąży nimi kilka kroków, a następnie sam się skoryguje, to nie należy tego uznawać za błąd. Wypracowywania śladów pod wiatr, tuż obok ścieżki, jak również skracania krótkich zagięć, również nie należy zaliczać do błędów. Pies winien pracować na miernie naciągniętym otoku. Samodzielne poprawki są dopuszczalne i nie powodują obniżenia oceny. W przypadku oddalenia się psa od śladu tak daleko, że według sędziów nie jest on w stanie sam naprawić błędu, albo jeżeli zostanie naruszona sąsiednia ścieżka tropowa, może być na polecenie sędziów jeszcze dwukrotnie naprowadzany na farbę. Każde nowe naprowadzenie obniża ocenę o 1 stopień.

Przewodnikowi nie wolno oglądać się na znaki wytyczające trasę pod rygorem obniżenia oceny o 1 stopień przy każdym zwróceniu mu uwagi przez sędziego.

Po dojściu do drugiego łoża z psem zgłoszonym jako potrafiącym pracować luzem, spuszcza się go z otoku, umożliwiając mu swobodne dojście do martwej zwierzyny. Powinien on, nie tracąc kontaktu wzrokowego ze swym przewodnikiem, pracując zdecydowanie lecz powoli, doprowadzić go do niej.

3. Oznajmianie lub oszczekiwanie znalezionej zwierzyny

Po dojściu przewodnika do drugiego łoża z psem zgłoszonym jako oszczekiwacz lub oznajmiacz, spuszcza się go z otoku, umożliwiając mu swobodne dojście do martwego zwierza.

Oszczekiwacz

Powinien w czasie 5 minut, szybko i zdecydowanie dojść po ścieżce do wyłożonej zwierzyny i pozostać w jej bezpośrednim sąsiedztwie, oszczekując ją aż do nadejścia przewodnika.

Pies, który przez 5 minut oszczekuje wyłożoną zwierzynę donośnym głosem, z pasją i bez dłuższych przerw, może otrzymać w tej konkurencji ocenę "4". Oszczekiwanie ciche, bez pasji, z przerwami, powoduje obniżenie oceny o 1-2 stopnie.

Po upływie 5 minut od rozpoczęcia szczekania, przewodnik wraz z sędziami, na ich polecenie, rusza w kierunku psa. Jeżeli pies po dojściu do martwej zwierzyny nie rozpocznie szczekania (obecność przy zwierzynie nieszczekającego psa sygnalizuje nadajnikiem lub rogiem sędzia przebywający na końcu ścieżki) w czasie 2 minut, to może być odwołany przez przewodnika i tracąc 1 stopień w dodatkowej konkurencji „oszczekiwanie”, może być ponownie posłany jako oszczekiwacz. Gdy ponownie nie wykona tej konkurencji, a dojdzie czy już doszedł do zwierzyny, to nie zalicza mu się oszczekiwania i dodatkowo odejmuje 1 stopień w konkurencji „praca na otoku po zimnej lub starej farbie”.

Oznajmiacz

Pies po dojściu do zwierzyny i krótkim jej obwąchiwaniu powinien powrócić do czekającego przy drugim łożu przewodnika, w czasie nie dłuższym jak 10 minut i po oznajmieniu odnalezienia jej, w sposób określony uprzednio sędziom, doprowadzić go do niej. Po oddaleniu się psa od zwierzyny na odległość około 50 metrów, znajdujący się przy niej sędzia sygnalizuje, że pies był przy sztuce i wraca. Jeżeli sędzia lub asystent obserwujący wyłożonego zwierza uzna, że sygnał może wpłynąć negatywnie na pracę psa winien wstrzymać się z informacją o obecności psa przy tuszy do nadejścia do końca ścieżki sędziego oceniającego pracę psa po farbie i wtedy przekazać mu ją bezpośrednio.

Jeżeli pies za pierwszym razem nie wykona pracy oznajmiacza, można po odwołaniu posłać go od drugiego łoża jeszcze raz – obniżając ocenę za oznajmianie o 1 stopień. Jeżeli pies nie

wykona pracy oznajmacza po raz drugi, można go wziąć na otok (jeżeli nie był przy zwierzynie) i pozwolić mu dojść do niej.

Pies taki nie otrzymuje dodatkowych punktów za oznajmianie, a ponadto odejmuje mu się kolejny 1 stopień za pracę na otoku po zimnej lub starej farbie.

4. Zachowanie się przy martwej zwierzynie

Ocenę w tej konkurencji wystawia sędzia znajdujący się przy martwej zwierzynie, a w przypadku jego braku, sędzia towarzyszący pracującemu psu. Oszczekiwanie, oznajmianie i pracujące luzem dochodzą do zwierzyny same. Psy pracujące do końca na otoku i dochodzące do zwierzyny wraz ze swym przewodnikiem odprowadzane są przez niego wstecz na odległość około 50 metrów i na komendę sędziego uwalniane z otoku, co umożliwia im swobodny powrót do niej.

Pies nie może próbować narzynąć zwierzyny. Oblizywanie rany postrzałowej jest dozwolone. Psy o wielkim temperamencie mogą gryźć, a nawet szarpać suknię zwierza. Sędzia musi określić, czy pies czyni to z pasji, czy celem narzynania. Psy, które narzynają zwierza (narzynacze) lub usiłują go zakopać (grabarze) podlegają dyskwalifikacji.

5. Odłożenie psa

Psa można odłożyć:

a/ luzem,

b/ uwiązanego na otoku.

Przewodnik po wydaniu psu komendy „waruj” lub „siad” oddala się od niego na odległość około 50 - 100 m i ukrywa się. Po około 2 minutach, na polecenie sędziego, oddaje jeden strzał, a po następnych 2 minutach – drugi. Po kolejnej minucie przewodnik, na polecenie sędziego wraca do psa. Pies odłożony luzem może być pozostawiony z otokiem przypiętym do obroży. Zezwala się na pozostawienie mu koca, torby lub innej rzeczy stanowiącej własność przewodnika. Pies powinien zostać odłożony w pozycji „siad” lub „waruj”. Ocenę „4” może otrzymać pies, który przez cały czas odłożenia pozostaje w tym samym miejscu, nie reagując nerwowo na strzał. Zmiana pozycji z „waruj” na „siad”, lub odwrotnie nie powoduje obniżenia oceny. Obniża się natomiast odpowiednio ocenę psu, który oddali się z miejsca odłożenia na odległość około 5 m lub zacznie szczekać. Pies, który samowolnie opuści miejsce odłożenia na odległość powyżej 5-ciu metrów, nie może w tej konkurencji otrzymać oceny wyższej niż „0”.

Pies uwiązany na otoku długości 1,5 – 2 metrów, winien zostać odłożony w pozycji „siad” lub „waruj”. Zezwala się na pozostawienie mu koca, torby lub innej rzeczy stanowiącej własność przewodnika. Ocenę „4” może otrzymać pies, który przez cały czas odłożenia pozostaje w tym samym miejscu i nie reaguje nerwowo na strzał. Zmiana pozycji z „waruj” na „siad” lub odwrotnie nie powoduje obniżenia oceny. Obniża się natomiast odpowiednio ocenę psu, który wstanie z miejsca odłożenia lub zacznie szczekać. Pies, który szarpie się na uwięzi, nie może otrzymać oceny wyższej niż „0”. Ocenę „3” można przyznać psu (odłożonemu luzem lub na uwięzi), który na początku odłożenia szczeka, po czym się uspokoi i zachowuje się spokojnie do końca tej konkurencji.

6. Współpraca z przewodnikiem i posłuszeństwo.

Współpracę psa z przewodnikiem i posłuszeństwo ocenia się biorąc pod uwagę utrzymywanie ciągłego kontaktu z przewodnikiem i reakcje na jego polecenia, zwłaszcza szybkie i sprawne wykonywanie pracy psa. Psy, które nie wykonują natychmiast otrzymywanych komend, powinny mieć obniżoną ocenę w tej konkurencji od jednego do dwóch stopni. Natomiast te, które puszczone luzem nie dają się wziąć na smycz lub uciekają od przewodnika, nie wracając do niego w ciągu 10 minut, podlegają dyskwalifikacji.

Tabela

Konkurencje		Współ- czynnik	Limity		
			Suma punktów		
			80	70	60
			Dyplom		
			I°	II°	III°
			Oceny		
1	Praca na otoku /lub luzem od II łoża/ po farbowanym, zimnym lub starym tropie rannej zwierzyny	10	3	3	2
2	Zachowanie się przy martwej zwierzynie	6	3	2	2
3	Odłożenie psa:				
	a/ luzem	5*	3	2	-
	b/ na uwięzi	3*	3	2	-
4	Współpraca z przewodnikiem	4	2	-	-
	Dodatkowo:				
	- oznajmianie	5	-	-	-
	- oszczekiwanie	5	-	-	-
	Razem:	25 + 5			

Najwyższa liczba punktów do zdobycia, bez konkurencji dodatkowych:

$$25 \times 4 = 100, \text{ dodatkowo: } 5 \times 4 = 20$$

* suma współczynników przy uwzględnieniu pkt. a/ .

Przy punktacji przyjmuje się tylko jeden współczynnik, albo a, albo b/.

