

## **PRÓBY I KONKURSY PRACY JAMNIKÓW KRÓLICZYCH**

### **§ 1**

W próbach i konkursach mogą brać udział jamniki królicze (zgodnie z klasyfikacją FCI – psy i suki, których obwód klatki piersiowej po ukończeniu 15 miesięcy życia nie przekracza 30 cm).

Do prób dopuszcza się psy, które w dniu imprezy ukończone mają 9, a nie przekroczyły 24 miesięcy życia.

W konkursach mogą uczestniczyć psy, które w dniu imprezy ukończone mają 9 miesięcy. Górnej granicy wieku nie limituje się.

### **§ 2**

Na próbach, przed rozpoczęciem pracy w norze, poddaje się psy sprawdzeniu reakcji na strzał. Nie dopuszcza się do dalszych konkurencji psów reagujących na strzał nadmiernie lękliwie. Na konkursach próbie tej poddaje się tylko te psy, które nie zaliczyły jej wcześniej.

### **§ 3**

Próby i konkursy przeprowadza się w sztucznej norze króliczej. Jej kształt i parametry zatwierdza Komisja Kynologiczna Naczelnej Rady Łowieckiej.

Powinna ona spełniać następujące warunki:

- długość mierzona po osi 10-15 m,
- korytarze o wysokości 12 cm i szerokości 10 cm,
- co najmniej dwa wyloty,
- jeden kocioł o średnicy 40 cm,
- przynajmniej jeden spad,
- zwężenia korytarza do 8 cm, na długości około 40 cm (przed kotłem i przed wylotami z nory)
- sprawnie działającą sygnalizację umożliwiającą śledzenie ruchów królika i psa,
- konstrukcja nory musi umożliwić obsłudze interwencję w każdym jej odcinku.

### **§ 4**

Próby i konkursy przeprowadza się wyłącznie na dzikim króliku pochodzącym z hodowli zamkniętej. Użyty do pracy w norze królik nie może być wpuszczany do nory jednego dnia więcej niż 5 razy. Celem jest wypędzenie królika z nory: na próbach w czasie do 5 minut, na konkursach w czasie do 4 minut. Całkowity czas pracy psa na próbach i konkursach nie może przekraczać 10 minut, a czas przebywania królika w norze, w trakcie pracy nie może przekraczać 12 minut.

W trakcie pracy, w norze jeden pies przepędza jednego królika. Psy startują w kolejności wylosowanych numerów. Pracę psów ocenia się w niżej podanych konkurencjach. W zależności od wysokości ocen za poszczególne konkurencje, sumy punktów oraz limitów które podane są w tabeli, komisja sędziów przyznaje wyróżnionym psom dyplomy I°, II° i III°.

## § 5

Królika umieszcza się kotle bezpośrednio przed rozpoczęciem konkurencji. Przewodnik, na wyraźne polecenie sędziego, z odległości około 1 metra od otworu wejściowego, puszcza do nory psa uwolnionego ze smyczy i obroży. Przewodnikowi wolno jest zachęcać psa do pracy tylko przed jego wejściem do nory. Pies powinien wejść do nory: na próbach – w czasie 2 minut, a na konkursach – 1 minuty. Pies po dojściu do kotła, w którym zamknięty jest królik, powinien oszczekiwać go 2 minuty, po czym na polecenie sędziego przewodnik zabiera psa sprzed kotła, nakłada mu dopasowany, miękki kaganiec i puszcza go ponownie do nory. Czas na założenie kagańca i ponowne wejście psa do nory nie powinno trwać dłużej niż 1 minutę. W momencie dojścia psa do kotła jednocześnie podnosi się zastawkę. Od tego momentu mierzy się „czas przepędzenia” aż do chwili, w której pies dojdzie do królika zapędzonego i zamkniętego w klatce. Klatkę po zamknięciu królika odstawia się na odległość ok. 30 cm od wyjścia nory.

## § 6

Na próbach i konkursach bez oceny pozostają psy, które:

- nie wejdą do nory w czasie: 2 minut na próbach i 1 minuty na konkursie,
- nie podejmą pracy w kagańcu, w czasie 1 minuty,
- nie przejdą przez przewężenie,
- dwukrotnie na konkursach opuszczą norę i w czasie 1 minuty samodzielnie nie podejmują pracy,
- trzykrotnie na próbach opuszczą norę i w czasie 1 minuty samodzielnie nie podejmą pracy,
- nie wypędzą królika z nory w regulaminowym czasie.

## § 7

Warunki utrzymania zwierząt na konkursie muszą być zgodne z aktualnie obowiązującymi przepisami o ochronie zwierząt zawartymi w Ustawie o ochronie zwierząt (Dz.U. z 21 sierpnia 1997r. , z póź. zmianami).

### ***OBJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI DO OCENY PRACY***

#### ***Wypłaszanie królika z nory***

O wysokości oceny decyduje czas, w jakim królik zostanie wypędzony z nory. Limit czasowy na konkursach – 4, a na próbach – 5 minut. Gdy pies nie wypłoszy królika w czasie do 1 minuty, nie może w konkurencji „wypłaszanie” otrzymać oceny wyższej niż „3”.

#### ***Sposób szukania w norze***

Przy ocenianiu sposobu szukania należy zwrócić uwagę na styl pracy oraz na to, czy pies opuści norę tym samym wylotem co królik. Wyjście innym otworem obniża ocenę. Pies, który opuści norę innym otworem i nie wracając do niej dojdzie po ziemi do królika zamkniętego już w klatce nie może otrzymać oceny wyższej niż 2.

### ***Pasja lowiecka***

Ocenia się ją na podstawie całej pracy w norze oraz sposobu i szybkości wejścia i wyjścia psa z nory.

### ***Głos – donośność, rytmiczność***

Cechy głosu – donośność i rytmiczność ocenia się podczas oszczekiwania królika zamkniętego w kotle. Najwyższą ocenę może otrzymać pies szczekający rytmicznie, silnym i dźwięcznym głosem. Psy o słabo słyszalnym głosie, robiące podczas szczekania długie i częste przerwy, nie mogą otrzymać oceny wyższej niż 2.

### ***Posłuszeństwo, apel***

Konkurencje te należy przeprowadzić przed pracą w norze, w możliwie dużej odległości od niej. Polegają one na sprawdzeniu:

1/ reagowania psa na znaki i komendy wydawane przez przewodnika gwizdkiem, trąbką lub znakiem ręki.

Psy, które nie dają się wziąć na smycz lub uciekają od przewodnika otrzymują ocenę 0. W przypadku pogonienia psa za zwierzyną powinien on wrócić do przewodnika w czasie 10 minut.

2/ chodzenia psa na smyczy po lesie, przy nodze przewodnika. Pies powinien iść na luźnej smyczy, tuż przy nodze lub za nogą przewodnika, który omija drzewa z prawej i lewej strony ich pnia. Na polecenie sędziego przewodnik powinien wykonać dwa ostre skrety w prawo i lewo, dwukrotnie zatrzymać się, zmienić tempo marszu oraz kierunek.

## Próby i konkursy jamników króliczych

Konkurencje	Współczynniki	Limity		
		Suma punktów		
		80	70	55
		Dyplomy		
		I°	II°	III°
		Oceny		
1. Wypłaszanie królika z nory	8	3	2	2
2. Sposób szukania w norze	4	3	2	2
3. Pasja łowiecka	6	3	2	2
4. Głos: donośność i rytmiczność	5	3	2	-
5. Posłuszeństwo, apel	2	3	2	-
<b>RAZEM</b>	<b>25</b>			

Najwyższa możliwa do zdobycia ilość punktów  $25 \times 4 = 100$