

ANDECUP 2021 Norsk Retrieverklubb avdeling Ringerike og omegn

Påmelding senest 15. oktober til Vipps nr. 714252 «Andecup» og skriv navn på hund og klasse i kommentarfeltet. (De som ikke har Vipps kan melde på til klubbens e-post adresse) Kr 50,- pr. hund (Dette gjelder for alle 4 gangene)

Cupen vil foregå på følgende datoer: 19. oktober, 2. november og 16. november fra kl. 18.00 ved Bunkeren på Eggemoen. Ligger ute som arrangement på klubbens Facebook side.

Avslutning i forbindelse med Julegaveapportering søndag 28. november kl. 12.00 på Musemyra med hemmelige oppgaver. (med forbehold om bytte av sted hvis det skulle komme mye snø)

Det er 3 forskjellige klasser: Andunge, And og Gås med tre vanskelighetsgrader. En hund kan kun starte i en av klassene.

Hunden starter med 10 poeng i hver øvelse og så gis det trekk ved «feil». Alle hunder bedømmes enkeltvis, med unntak av felles sitt.

Det kåres kveldsvinnere og sammenlagtvinere. For sammenlagtviner strykes dårligste resultat, slik at kun 3 øvelser blir tellende.

Dommer Andunge: Karin Fagerås

Dommer And og Gås: Eli Nyhus

Andunge er for hunder fra ca 5-6 mnd. og oppover og det er enkle øvelser og lov å bruke godbit og annen type påvirkning for å få hunden til å lykkes. Enkle apporteringsøvelser.

And er for hunder som har kommet litt lenger i treningen og som blant annet kan gå fri ved fot og har det grunnleggende inne for apportering.

Gås er for hunder som er fløytetrene og som kan la seg styre.

Starttrekkfølgen trekkes hver gang, og bedømmelsen begynner med Andunge.

Hvis du har lyst til å gi en gavepremie så skriv det gjerne i kommentarfeltet her og hva du ønsker å gi til.

ANDECUP 19.OKTOBER:

Andunge:

1. Tilgjengelighet. Hunden skal fortrinnsvis sitte ved førers venstre side og dommer skal kunne hilse på hunden og sjekke tenner. Det gis trekk i poeng ut ifra hvor urolig hunden blir, og hvor mye eier må bidra.

2. Lineføring. Hunden skal kunne gå med slakt bånd en oppgitt løype med innlagt holdt der hunden setter seg ved førers venstre fot. Det kan benyttes godbiter og øvrig påvirkning, men det gis trekk ut ifra hvor mye dette må benyttes.

3. Sitt og bli. Hunden skal på kommando kunne sitte igjen mens fører går ca 5 skritt i fra. Det er ikke nødvendig å snu ryggen til hunden. Det gis trekk i poeng hvis hunden reiser seg og kommer etter, men poeng kan berges hvis hunden blir ført tilbake og lykkes gang to.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

And:

1. Tilgjengelighet. Hunden skal sitte ved førers venstre side og dommer skal kunne hilse på hunden og sjekke tenner. Det er tillatt å gi en kommando. Øvrige kommandoer/uro fører til trekk i poeng.

2. Lineføring 10 x 10 meter. Holdt. Fri ved fot 10x10 meter. Holdt. Hunden skal kunne gå i slak line og holde seg i rimelig nærhet til sin fører. Det gis trekk i poeng ved gjentatte dobbeltkommandoer eller hvis hunden forlater fører med mer enn ca to hundelengder.

3. Sitt og bli på 20 meter. Innkalling på dommers signal og hunden inn på plass i utgangsstilling. Det gis poengtrekk hvis hunden reiser seg eller kommer etter mer enn ca to hundelengder og ved dobbeltkommando fra fører.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

Gås:

1. Tilgjengelighet. Hunden skal sitte ved førers venstre side og dommer skal kunne hilse på hunden og sjekke tenner. Det er tillatt å gi en kommando. Øvrige kommandoer/uro fører til trekk i poeng.

2. Fri ved fot 10x10x10x10 meter med 4 valgfri holdt.

3. Sitt og bli. Fører går 20 meter ifra. Det kastes en dummy mellom fører og hund. Fører går tilbake og sender hunden på apporten.

Det trekkes poeng hvis hunden er urolig og ved slurvete avlevering.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

Andecup 2. november

Andunge:

1. «Fri ved fot». Hunden skal kunne følge fører en oppgitt løype med innlagt holdt der hunden setter seg ved førers fot. Det kan benyttes godbiter og øvrig påvirkning, men det gis trekk ut ifra hvor mye dette må benyttes.
2. Sitt og bli. Hunden skal på kommando kunne sitte igjen mens fører går 5 meter i fra uten å holde øye med hunden. På tegn fra dommer går fører tilbake til hunden. Det gis trekk i poeng hvis hunden reiser seg og kommer etter, men poeng kan berges hvis hunden blir ført tilbake og lykkes gang to.
3. Hunden sitt og bli mens fører går i fra og legger en litt stor, selvvalgt godbit på anvist sted, går tilbake til hunden og sender den ut ved bruk av søkskommando. Poengtrekk hvis hunden ikke går til ønsket område eller ikke finner godbiten.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

And:

1. Fri ved fot 10x10 meter. Holdt. Hunden skal holde seg i rimelig nærhet til sin fører. Det gis trekk i poeng ved gjentatte dobbeltkommandoer eller hvis hunden forlater fører med mer enn ca to hundelengder.
2. Sitt og bli i ett minutt på 20 meter. Innkalling på dommers signal og hunden inn på plass i utgangsstilling. Det gis poengtrekk hvis hunden reiser seg eller kommer etter mer enn ca to hundelengder og ved dobbeltkommando fra fører.
3. Hund sitt og bli. Fører går ut ca 5 meter og legger en dummy skjult i gress. Går tilbake til hunden og tar denne med seg 5 meter. Snur seg og sender hunden for å hente dummyen. Poengtrekk ved uro eller slurvete avlevering.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

Gås:

1. Felles sitt og bli i 1 minutt. Maks 5 hunder. (Deles opp så det blir likt) Førere går 20 meter ifra. Etter 30 sekunder kastes en dummy mellom førere og hunder. Førere går tilbake. Poengtrekk ved uro.
2. Hund i sitt. Fører går i fra 20 meter. Det kastes en dummy ut i terreng mellom fører og hund. Hunden skal kalles inn uten å hente kastet dummy. (NB: Det skal ikke kastes i linjen fører-hund!) Poengtrekk for å forsøke å hente dummyen, gjentatte innkallingssignal.
3. Hund i sitt. Fører går 20 meter i fra og legger ut dummy i terreng. Tilbake til hund. Hunden sendes, men skal på fløytesignal stoppe halvveis. Kalles tilbake til fører for så å sendes ut å hente. Poengtrekk ved mye fløytesignal/høylytt føring. Hente dummy som ikke skulle hentes, slurvete avlevering

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

Andecup 16. november

Andunge:

1. Fri ved fot». Hunden skal kunne følge fører en oppgitt løype med innlagt holdt der hunden setter seg ved førers fot. Det kan benyttes godbiter og øvrig påvirkning, men det gis trekk ut ifra hvor mye dette må benyttes.
2. Sitt og bli. Hunden skal på kommando kunne sitte igjen mens fører går 10 meter i fra uten å holde øye med hunden. På tegn fra dommer skal hunden kalles inn og inn på plass. Det gis trekk i poeng hvis hunden reiser seg og kommer etter, men poeng kan berges hvis hunden blir ført tilbake og lykkes gang to. Det er lov å bruke godbit for å få hunden inn på plass.
3. Hunden sitt og bli mens fører går i fra og legger en dummy mellom seg og hunden. Hunden kalles inn og skal ta med dummy til fører. Lov med apportkommando. Trekk hvis hunden ikke kommer med dummy eller er slurvete. Skal ha poeng for å komme til fører.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

And:

1. Hund sitt og bli. Fører går ut ca 10 meter og legger en dummy skjult i gress. Går tilbake til hunden og tar denne med seg 10 meter. Snur seg og sender hunden for å hente dummyen. Poengtrekk ved uro eller slurvete avlevering.
2. Hund og fører fri ved fot etter «skytter» 5 meter. Gjør holdt. Det kastes en markering i terreng. På tegn fra dommer skal denne hentes og bringes til fører. Poengtrekk ved dårlig fotgående, uro og slurvete avlevering.
3. Hund ved fot. Det kastes en dobbelt markering i terreng. Valgfri rekkefølge for henting. Poengtrekk for uro og slurvete avlevering eller hvis begge ikke kommer inn.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng

Gås:

1. Hund ved fot. Det kastes en dobbelt markering på linje. Valgfritt hvilken som hentes først. Poengtrekk ved uro, fløytesignal, slurvete avlevering, ikke få inn begge.
2. Hund i sitt. Fører legger ut en dummy 10 meter bak hunden, en på høyre side og en på venstre side. Hunden skal hente inn en om gangen etter anvisning fra fører. Dommer skal få beskjed om hvilke som skal hentes. Poengtrekk ved å hente feil dummy i forhold til gitt beskjed, ikke få inn alle, slurvete avlevering.
3. Hund sitt og bli. Fører går 25 meter i fra. Innkalling med stopp halvveis. Poengtrekk for å ikke sitte i ro, ikke etterkomme stoppsignal, gjentatte signal/kommando/ikke komme på plass.

Maks poengsum $3 \times 10 = 30$ poeng