

PROVA ATTITUDINALE CANI SOCIALMENTE UTILI (P.A.C.S.U.)

INFORMAZIONI GENERALI

La P.A.C.S.U. ha come obiettivo la valutazione delle attitudini del cane ad essere impiegato in diversi ambiti di utilità sociale, come tutte le attività cinofile di protezione civile e programmi di attività e terapie mediate dall'animale.

Lo scopo degli esercizi di tale prova è di verificare che il cane abbia le caratteristiche necessarie per poter essere successivamente inserito in programmi di formazione adeguati del binomio (conduttore-cane), e pertanto tale prova è da considerarsi esclusivamente finalizzata a valutare le caratteristiche attitudinali del cane.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLA P.A.C.S.U.

Per l'esecuzione della prova tutti i cani devono essere posti nelle stesse condizioni. Gli iscritti alla prova devono essere informati della data, luogo e ora in cui avrà inizio la prova.

La P.A.C.S.U. si può svolgere tutto l'anno e deve essere eseguita una parte all'aperto ed una parte al chiuso. Il valutatore può sospendere la P.A.C.S.U. in qualunque momento egli ritenga che la salute e la sicurezza di persone e animali vengano messe in pericolo.

ORGANIZZAZIONE DELLA P.A.C.S.U.

Il responsabile della P.A.C.S.U. è il Direttore di prova, designato dal Retrievers Club Italiano (socio del Retrievers Club Italiano con competenze specifiche nel settore) ad egli, infatti, spetta il compito della supervisione e dell'organizzazione dell'intera prova.

Responsabilità del Direttore di prova:

- Ottenere le autorizzazioni necessarie per la prova
- Predisporre un gruppo di persone come figuranti
- Fornire tutti gli indumenti, gli attrezzi e strumenti necessari alla prova
- Fornire i moduli necessari per la prova
- Custodire i documenti del cane per tutta la durata della prova

La prova deve essere organizzata dal Retrievers Club Italiano.

VALUTATORI DELLA PROVA

Il Club inviterà a giudicare la P.A.C.S.U. uno o più valutatori abilitati dallo stesso, di provata esperienza e competenza nel settore.

CONCORRENTI

I concorrenti devono eseguire le disposizioni del valutatore e del Direttore di prova.

Il valutatore può far concludere la prova quando:

- il cane è ferito o malato, previa certificazione del veterinario di turno;
- il conduttore adopera atteggiamenti di violenza nei confronti del cane o delle persone presenti

Il conduttore avrà a disposizione un guinzaglio di circa 1 mt di pelle o nylon per tutto lo svolgimento della prova, il cane dovrà indossare un collare fisso di cuoio o di nylon, non a catena.

REQUISITI PER L'AMMISSIONE ALLA P.A.C.S.U.

Il giorno della prova il cane deve aver compiuto dodici (12) mesi di età. Possono partecipare tutti i cani appartenenti alle razze retrievers con pedigree italiano ed estero. Ogni conduttore potrà presentare un massimo di tre cani per prova. Sono escluse dalla prova le femmine gravide, in allattamento ed inoltre animali malati e contagiosi. Le femmine in calore, previa comunicazione agli organizzatori, potranno svolgere la prova alla fine della manifestazione. Sarà cura dei proprietari custodirle lontano dagli spazi dove si sta svolgendo la prova.

LIBRETTI DI PARTECIPAZIONE

Ogni cane deve possedere il proprio libretto di partecipazione (Rilasciato appositamente dal Retrievers Club Italiano) e su di esso verrà registrato l'esito della prova.

VALIDITA' DELLA P.A.C.S.U

Non è attualmente riconosciuta dall' ENCI ed ha validità puramente interna al club. Ciascun cane potrà essere ripresentato per essere testato nuovamente al fine di migliorare il punteggio, che potrà essere allegato al curriculum del cane e verrà pubblicato sul sito e sull' annuario del Retrievers Club Italiano

SQUALIFICA

Saranno squalificati (con relativa trascrizione sul libretto) i cani che mostrano atteggiamenti aggressivi, in qualunque fase della P.A.C.S.U. i cani che si allontanano dal conduttore o dal luogo dove si sta svolgendo la prova e non ritornano dopo aver ricevuto tre comandi.

VALUTAZIONE

Si riterrà superata la P.A.C.S.U. se il cane avrà ottenuto almeno il 70% dei punti totali. Punteggio massimo 300 punti. Eccellente (300-286), molto buono (285-270), buono (269-240), sufficiente (239-210), insufficiente(209-0).

RESPONSABILITA'

Ogni conduttore di un cane iscritto alla P.A.C.S.U. è responsabile per i danni che quest'ultimo arreca a persone o cose.

VACCINAZIONI

Tutti i cani iscritti alla prova dovranno essere in regola con le vaccinazione antirabica ed in stato di buona salute il conduttore dovrà portare in visione il relativo certificato di vaccinazione.

ESERCIZI DA ESEGUIRE DURANTE LA P.A.C.S.U.

1. PROVA DI EQUILIBRIO: 30 punti

Il valutatore si avvicina alla coppia conduttore-cane e controlla l'identità del cane (verifica del microchip e del tatuaggio) toccando l'animale. Il cane deve rimanere tranquillo accanto al conduttore mentre questo saluta il valutatore con una stretta di mano e dà tutte le informazioni relative al cane; successivamente il valutatore compie un giro intorno alla coppia. Il cane deve avere un atteggiamento indifferente, sicuro di sé, sereno; qualunque forma di paura, timidezza o aggressività sono da sanzionare e potranno far sì che la prova termini.

2. CONTROLLO FISICO DEL CANE: 30 punti

Il valutatore si avvicina alla coppia e controlla delicatamente le orecchie, le zampe, i denti e la coda; infine l'accarezza; il conduttore rimane accanto al cane ed aiuta il valutatore nell'ispezione. In tutta la fase il cane non deve accusare le attenzioni del valutatore e deve rimanere sereno.

3. CONDOTTA AL GUINZAGLIO: 10 punti

La coppia deve eseguire una condotta al guinzaglio con almeno un angolo a destra, uno a sinistra ed un dietrofront. Il cane deve rimanere accanto al conduttore per tutta la durata della condotta e quest'ultimo deve tenere il guinzaglio molle.

4. CONDOTTA IN MEZZO AL GRUPPO: 20 punti

La coppia deve camminare in direzione di un gruppo costituito da almeno sette persone, dopo averlo attraversato, deve effettuare un dietrofront, fermarsi in posizione base (cane accanto al conduttore) ed attendere di essere accerchiato e stretto dal gruppo. Il cane deve essere interessato ma non impaurito.

5. SEDUTO RESTA: 10 punti

Dalla posizione base(cane accanto al conduttore) il conduttore toglie il guinzaglio al cane, dà il comando "resta" e si allontana di una decina di metri. Il cane deve rimanere tranquillo fino al ritorno del conduttore.

6. VIENI A COMANDO: 20 punti

Il cane viene lasciato libero, dopo qualche minuto, il valutatore dà il permesso al conduttore di chiamare il cane, questo dovrà recarsi nelle vicinanze del conduttore in modo da poter essere rimesso al guinzaglio. Sono ammessi massimo tre comandi.

7. INCONTRO TRA DUE CANI: 10 punti

Questo esercizio ha lo scopo di valutare il controllo dell'animale in presenza di un suo simile. I due conduttori, con i relativi cani, camminano l'uno di fronte all'altro e si incontrano ad una distanza di circa 2 mt senza fermarsi. Essi dovranno stare attenti ma sereni. Qualunque forma di aggressività o timore è da penalizzare.

8. INDIFFERENZA AI RUMORI IMPROVVISI: 20 punti

Il cane è al guinzaglio, tenuto molle. Ad una distanza di almeno 6 mt all'improvviso si manifestano dei rumori forti e improvvisi a discrezione del valutatore. Il cane deve rimanere sereno.

9. REAZIONE AD AMBIENTI E SITUAZIONI SCONOSCIUTE: 30 punti

Il valutatore, per ricreare una situazione simile ad una visita presso una struttura sanitaria o ambiente pubblico molto rumoroso od affollato, dà indicazione al gruppo di toccare energicamente e simultaneamente il cane, ad alcuni di parlare a voce alta, ad altri di compiere movimenti goffi, ad una persona del gruppo di abbracciare l'animale. Verranno utilizzati oggetti ed attrezzature idonee per simulare gli ambienti richiesti. Tutta la simulazione deve essere fatta nel rispetto dell'animale ed il conduttore può rimanere accanto al cane. In qualsiasi istante il valutatore può sospendere la prova se nota degli atteggiamenti pericolosi o paurosi dell'animale.

10. REAZIONE NELL'ATTENDERE IL CONDUTTORE: 10 punti

Un membro del gruppo, su disposizione del valutatore, tiene il cane al guinzaglio mentre il conduttore esce dalla stanza per tre minuti. In questo lasso di tempo il cane deve rimanere tranquillo ed attendere il conduttore.

11 REAZIONE AD UN URTO IMPROVVISO: 20 punti

Il cane ed il conduttore camminano al guinzaglio. Una persona, designata dal valutatore, urta il cane da dietro, senza arrecare dolore all'animale. Il cane dovrà rimanere tranquillo ed interessarsi alla provenienza dell'urto.

12. RIPORTO DI UN OGGETTO: 10 punti

Il conduttore lancia, su comando del valutatore, un oggetto da lui scelto (palline, salamotto, riportello, o giochi scelti dal conduttore), il cane deve rimanere nella posizione base ed attendere il comando del conduttore; al comando "porta" il cane deve andare a riprendere l'oggetto, riportarlo e consegnarlo al conduttore. Vengono apprezzati i cani che eseguono il lavoro con piacere e non con sottomissione.

13. RICERCA DI UN OGGETTO NASCOSTO: 10 punti

L'oggetto verrà prima presentato al cane come gioco per qualche minuto, poi nascosto senza la presenza della coppia. Su indicazione del valutatore si darà inizio alla ricerca, al conduttore è data la possibilità di incitare il cane. Gli oggetti da ricercare messi a disposizione dall'organizzazione possono essere: Pallina, Salsicciotto, Dummy, Giocattolo. Qualora il valutatore si accorgesse delle difficoltà del cane, potrà consentire al conduttore di usare un oggetto di sua proprietà. La ricerca si svolgerà all'interno di una zona delimitata di circa trenta /cinquanta metri quadrati sia in ambienti esterni che all'interno.

14. GIOCO CON IL CONDUTTORE: 20 punti

Si richiede al cane un buon rapporto col conduttore che verrà dimostrato attraverso delle azioni di gioco a scelta del conduttore oppure durante il superamento dei semplici ostacoli, eseguito con o senza guinzaglio a scelta del conduttore. Durante l'esercizio il conduttore non deve dare ordini al cane il quale deve collaborare ed interagire dimostrando motivazione e piacere all'interazione.

15.LIVELLO DI ATTENZIONE: 15 punti

Usando un gioco appropriato all'età catturare l'attenzione del cane e tenere il gioco all'altezza del viso. Usare il gioco per mantenere il contatto degli occhi/muso del cane.

16.PERSISTENZA: 15 punti

Porre il gioco sotto il piede o nelle mani nascondendolo e incoraggiare il cane a trovarlo.

17. TERRENO INSTABILE: 20 punti

Verrà creata una situazione di terreno instabile e/o presenza di acqua e si chiederà al cane di passarci sopra, è consentito l'utilizzo di un gioco.