

REGLER FÖR KM, MARKS BRUKSHUNDKLUBB.

Grupp 1, koeff/moment	Grupp 2	Grupp 3	Grupp 4	Grupp 1, koeff/moment	Grupp 2	Grupp 3	Grupp 4
3/Följsamhet startkl	3/Inkall. 15 m startkl	3/Apport. Trä klass 1	2/Sätt el. lägg under gång klass 1	3/Linförighet appell	3/Inkall. 25 m lägre	3/Apport. Trä lägre	2/Platsläggande appell
4/Fritt följ klass 2	4/Inkall. med ställ 25-30 m klass 2	4/Hopp och apport av metallföremål klass 2	2/Hopp startkl	4/Fritt följ högre	4/Inkall. med ställ 50 m högre	4/Apport. tung högre	2/Hopp lägre
5/Fritt följ klass 3	5/Inkall. med ställ och lägg 30-35 m klass 3	5/Apport med dirigering klass 3	3/Fjärrdir. klass 1	5/Fritt följ elit	5/Inkall. med ställ och lägg 75 m elit	5/Apport. metall elit	3/Skall högre
			3/Sändande runt kon klass 1				3/Framföregående lägre
			4/Fjärrdir. klass 2				4/Kryp lägre

LYDNAD

Regler:

Den tävlande plockar ut ett moment per grupp från grupp 1, 2 och 3.
Från grupp 4 är det valfritt antal moment.
Summan av koefficienterna från grupp 1, 2, 3 och 4 får inte överskrida 15 (ok att den är lägre).
Maxpoäng för lydnaden är 150.

Ex. som ger 15 i koefficient:

Från grupp 1: Följsamhet koeff 3
Från grupp 2: Inkallning med ställande och läggande koeff 5
Från grupp 3: Apportering, trä koeff 3
Från grupp 4: Sättande/läggande under gång koeff 2 samt Hopp koeff 2

Extramoment:

Som en final avslutar alla lydnadsekipage med ett sändande till rutan. Det ligger tävlande själv att välja från nedanstående alternativ.

1. Sändande 10 m med stå som avslut. Koeff/ 2
2. Sändande 25 m rakt med ligg som avslut. Koeff/ 3
3. Sändande 40 m rakt med ligg som avslut. Koeff/ 4

BRUKS

Regler:

Uppletande (maxpoäng 80)
Antal rutor: 2 rutor á 50x50 meter.
Antal föremål: totalt 8 föremål fördelat på de 2 rutorna, okänt antal i varje ruta.
Tid: 8 minuter fördelat på båda rutor.

Den tävlande bestämmer hur mycket tid som skall läggas i respektive ruta. Efter ruta ett stoppas klockan och den tävlande tar med sig resterande tid till ruta två. Uppletande i ruta två sker efter lydnaden.

Lydnad (maxpoäng 150)
Den tävlande plockar ut ett moment per grupp från grupp 1, 2 och 3.
Från grupp 4 är det valfritt antal moment.
Summan av koefficienterna från grupp 1, 2, 3 och 4 får inte överskrida 15 (ok att den är lägre).

Ex. Som ger 15 i koefficient:

Från grupp 1: Linförighet koeff 3
Från grupp 2: Inkallning med ställande och läggande koeff 5
Från grupp 3: Apportering, trä koeff 3
Från grupp 4: Platsläggande koeff 2 samt Hopp koeff 2