

Regulamin SKOP (Sprawdzianu Kompetencji Zespołów Tropiących)

1. Wstęp

Tropienie użytkowe jest formą aktywności psa i człowieka, która w naturalny sposób buduje silną więź między nimi i prowadzi do wzajemnego szacunku i zaufania. Ma na celu rozwijanie i wykorzystywanie możliwości węchowych psa w różnorodnych warunkach pogodowych i topograficznych.

W tropieniu użytkowym liderem zespołu jest człowiek i to on odpowiada za jakość i efekty pracy. Dobry lider stwarza warunki w jak największej mierze ułatwiające psu odnalezienie śladu zapachowego poszukiwanej osoby.

Sprawdziany kompetencji nie służą rywalizacji, a wyłącznie sprawdzaniu postępów poczynionych przez zespoły tropiące. Ze względu na różnicowanie warunków pracy (teren, pogoda, pora dnia, zmienność wiatru itp.) podczas sprawdzianu kompetencji zespoły tropiące są oceniane, ale nie klasyfikowane.

2. Zasady udziału w sprawdzianie kompetencji:

1. Zespół tropiący tworzy konkretna para: pies-przewodnik. Wyniki osiągnięte przez przewodnika z innym psem lub przez psa z innym przewodnikiem nie mają wpływu na zakwalifikowanie zespołu do klasy.
2. Rasa psa nie ma żadnego znaczenia.
3. Wiek psa to minimum 6 miesięcy. Maksymalny wiek nie jest określany, gdyż zależy on od indywidualnych możliwości psa.
4. Wiek przewodnika nie ma znaczenia, lecz w przypadku gdy nie ukończył 16. roku życia, koniecznie musi mu towarzyszyć pełnoletni pomocnik, który odpowiada za cały zespół.
5. Pies i przewodnik muszą być w dobrej kondycji fizycznej.
6. Jeden przewodnik może wziąć udział w danym SKOP-ie (sprawdzianie kompetencji) najwyżej jako członek 2 zespołów tropiących, pies najwyżej jednego.
7. Pies musi pozostawać pod całkowitą kontrolą przewodnika. Przewodnik ponosi całkowitą odpowiedzialność za zespół. Wyjątkiem jest sytuacja, o której mowa w pkt. 4.
8. Zakwalifikowanie zespołu do klasy wyższej niż klasa Kadetów następuje na podstawie informacji przewodnika o ocenach uzyskanych na wcześniejszych SKOP-ach, podawanej w momencie zgłoszenia chęci udziału w sprawdzianie i potwierdzanej poprzez przedstawienie odpowiednich raportów.
9. Pies może pracować na śladzie w szelkach (z wyjątkiem szelek typu Bötcher) lub w obroży (obroża nie może być zaciskowa oraz musi być na tyle szeroka, by nie utrudniać oddychania), na linie dowolnej długości lub bez linki.
10. Obowiązkowym wyposażeniem zespołu jest woda dla psa.
11. Zespół może zostać zdyskwalifikowany w przypadku:
 12. jakichkolwiek prób nieuczciwości,
 13. brutalnego traktowania psa,
 14. agresywnego zachowania psa wobec innych psów lub ludzi,
 15. utrudniania pracy innym zespołom lub obsłudze,
 16. innych uzasadnionych przez sędziego
17. Zgłaszając się na SKOP, przewodnik zobowiązuje się respektować zapisy niniejszego regulaminu.

18. Przewodnik przystępuje do sprawdzianu wyłącznie na własne ryzyko. Ponosi całkowitą odpowiedzialność za szkody spowodowane przez jego psa, a także za wypadki, którym może ulec pies (kontuzja, ucieczka, wypadek drogowy).

3. Organizacja SKOP

1. Zadaniem zespołu w czasie sprawdzianu jest odnalezienie osoby poszukiwanej oraz pozostawionych przez nią na śladzie przedmiotów.
2. Trasy śladów są planowane przez organizatorów, dla każdego zespołu inna, i zatwierdzone przez sędziego, który może przed położeniem śladów wprowadzić poprawki dotyczące: organizacji, śladów lub przedmiotów.
3. Sędzią jest osoba wskazana przez organizatorów przed rozpoczęciem przyjmowania zgłoszeń.
4. Sędzia ocenia pracę zespołów i może zdecydować, że należy przerwać pracę zespołu. Powodem przerwania pracy może być brak pracy psa na śladzie, zła kondycja psychofizyczna psa lub przewodnika oraz każda sytuacja, w której sędzia uzna to za stosowne.
5. Wszyscy uczestnicy, zarówno zespół pracujący, jak i obserwatorzy są zobowiązani stosować się do poleceń sędziego.
6. Decyzje sędziego są ostateczne i niepodważalne.
7. Sędzia współpracuje z komisarzem, który musi doskonale znać zarówno trasę śladu, jak i rozłożenie przedmiotów.
8. Komisarz notuje uwagi sędziego oraz przekazuje przewodnikowi wszystkie jego polecenia.
9. Układacz śladu (osoba poszukiwana) musi doskonale znać plan śladu i miejsca umieszczenia przedmiotów (zalecane jest posługiwanie się przez komisarza i poszukiwanego planem przebiegu śladu z naniesioną lokalizacją przedmiotów, miejscem wyjścia i ukrycia poszukiwanego oraz charakterystycznymi punktami orientacyjnymi).
10. Wszelkie zmiany w układaniu śladu lub przedmiotów wynikłe z nieprzewidzianych sytuacji powinny być jak najszybciej sygnalizowane komisarzowi.
11. Przedmioty na śladzie powinny być przedmiotami użytku codziennego, powinno być duże prawdopodobieństwo, że należą do „zaginionego” (np. osoba dorosła nie zgubi smoczka, a niepaląca zapalniczki lub papierosów).
12. Obecność wszystkich uczestników w czasie całego SKOP-u oraz obserwacja pracy innych zespołów są zalecane ze względu na walory edukacyjne.
13. Obserwatorom podczas pracy zespołu na śladzie nie mogą towarzyszyć psy.
14. Organizator SKOP jest zobowiązany przygotować dla każdego zespołu raport z jego pracy. Raporty są podpisywane przez sędziego.
15. Uczestnictwo w SKOP-ie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na publikację raportu na stronie internetowej organizatora. Publikacja taka daje możliwość weryfikacji stopnia trudności podczas przygotowywania się do kolejnych SKOP-ów zespołom, które dopiero chcą zacząć tropić, oraz zachęca je do udziału.

4. Przebieg SKOP

1. SKOP rozpoczyna się odprawą przewodników zespołów, na której sędzia i komisarz omawiają dokładnie przebieg sprawdzianu oraz odbywa się losowanie kolejności startów.
2. Przewodnik, który pragnie otrzymać przedmiot wcześniej niż przy wejściu na ślad, zgłasza to na odprawie. Może on otrzymać przedmiot nie wcześniej niż pół godziny przed przewidzianym podjęciem śladu.

3. Zespół przygotowany do sprawdzianu stawia się w wyznaczonym na odprawie miejscu i czasie.
4. Przed rozpoczęciem pracy przewodnik przedstawia sędziemu zespół. Następnie komisarz wręcza przewodnikowi przedmiot identyfikacyjny do nawąchania, chyba że przewodnik otrzymał przedmiot wcześniej.
5. Przed wejściem na ślad przewodnik może zadać komisarzowi pytania dotyczące osoby poszukiwanej oraz okoliczności „zaginięcia”.
6. O metodzie pracy na śladzie decyduje przewodnik. Gdy uzna to za stosowne, może w dowolnym momencie dać psu odpocząć, napić go, ponownie rozpocząć ślad, szukać informacji u przechodniów i pomagać psu w każdy inny sposób, z wyjątkiem komunikacji z idącą za nim grupą obserwatorów.
7. Oznaczenie przedmiotów przez psa jest całkowicie dowolne, jednak musi być czytelne dla przewodnika i sędziego. Przedmiot zaznaczony przez psa zostaje zabrany przez przewodnika.
8. Po odnalezieniu osoby poszukiwanej przewodnik konfrontuje jego tożsamość z komisarzem oraz przedstawia sędziemu odnalezione przedmioty.
9. Jeśli to możliwe, zespołowi, którego praca została przerwana, należy umożliwić dokończenie śladu w charakterze treningowym.
10. Grupa podążająca za zespołem tropiącym musi wykonywać wszystkie polecenia sędziego i komisarza. Nie może ich wyprzedzać, rozchodzić się, głośno się zachowywać ani w żaden inny sposób utrudniać pracy zespołowi tropiącemu.
11. Sędzia może przerwać pracę zespołu w wypadku złej kondycji fizycznej lub psychicznej psa lub przewodnika, gdy uzna, że pies nie ma szans na odnalezienie „zaginionego” oraz w każdym innym uzasadnionym przypadku.

5. Oceny

Doskonała – odnalezienie poszukiwanego + zaznaczenie min. 3 przedmiotów.

Bardzo dobra – odnalezienie poszukiwanego + zaznaczenie 2 przedmiotów.

Dobra – odnalezienie poszukiwanego + zaznaczenie 1 przedmiotu.

Dostateczna – odnalezienie poszukiwanego lub zaznaczenie min. 4 przedmiotów.

Niedostateczna – nieodnalezienie poszukiwanego i zaznaczenie mniej niż 4 przedmiotów.

6. Klasy

Klasa Kadetów

Klasa przeznaczona dla zespołów debiutujących. Po zaliczeniu tej klasy na ocenę doskonałą zespół przechodzi automatycznie do klasy Tropicieli.

Wytyczne dotyczące śladu:

- długość śladu – ok. 600 m,
- czas od ułożenia śladu – ok. 45 min.,
- 2 zmiany kierunku marszu,
- wieś lub las, bez przekraczania dróg asfaltowych i przeszkód (rowy, płoty itp), jeden rodzaj podłoża,
- 5 przedmiotów wyłącznie tekstylnych, wielkości skarpetki lub czapki, kładzionych (nie rzucanych) na śladzie (nie obok) + 1 przedmiot (nieliczony) w strefie początkowej w odległości 15-30 kroków od początku śladu,
- czas na odnalezienie poszukiwanego – 20 minut.

Klasa Tropicieli

Dla zespołów, które zaliczyły klasę Kadetów z wynikiem doskonałym lub 2-krotnie bardzo dobrym i nie startowały jeszcze w klasie Ekspertów Tropienia.

Wytyczne dotyczące śladu:

- długość śladu – ok. 800-1000 m,
- czas od ułożenia śladu – ok. godziny,
- 3-4 zmiany kierunku,
- pole, las, łąka, z możliwością przejścia po drogach bitumicznych ze sporadycznym ruchem samochodowym,
- 5 przedmiotów, w tym 3 tekstylne i 2 z materiałów naturalnych innego rodzaju, maksymalnie wielkości skarpetki, kładzionych (nie rzucających) na śladzie (nie obok),
- początek śladu na podłożu trawiastym lub polnym,
- czas na odnalezienie poszukiwanego – 30 min.

Klasa Ekspertów Tropienia

Dla zespołów, które zaliczyły klasę Tropicieli, uzyskując 2-krotnie ocenę doskonałą lub raz doskonałą i 2-krotnie bardzo dobrą i nie startowały w klasie Mistrzów Tropienia.

Wytyczne dotyczące śladu:

- długość śladu – 1200-1300 m,
- czas od ułożenia śladu – ok. 2 godziny,
- 5 przedmiotów w tym 1 na wysokości (nie wyżej niż 1 m nad ziemią) i 1 ukryty,
- pierwszy przedmiot ok. 50 m od początku śladu,
- teren zabudowany (nie więcej niż 150 m), las, drogi bitumiczne o sporadycznym lub bardzo umiarkowanym ruchu samochodowym, dopuszczalne są przeszkody (płoty, rowy, strumyki itp.),
- 5-6 zmian kierunków,
- początek śladu: łąka, pole, oranka, parking, samochód, rower,
- czas na odnalezienie poszukiwanego – 45 min.

Klasa Mistrzów Tropienia

Dla zespołów, które zaliczyły klasę Ekspertów Tropienia 2-krotnie uzyskując ocenę doskonałą lub raz doskonałą i 2-krotnie bardzo dobrą.

Wytyczne dotyczące śladu:

- długość śladu – 1800-2000 m,
- czas od ułożenia śladu – ok. 4 godziny,
- 5 przedmiotów w tym 1 na wysokości (nie wyżej niż 1,5 m) i 1 ukryty
- pierwszy przedmiot ok. 150 m od początku śladu,
- las, wieś, osiedle, małe miasteczko (do 500 m), przeszkody naturalne, różne podłoża,

- początek śladu w miarę możliwości jak najbardziej podobny do występującego w sytuacji prawdziwej akcji poszukiwawczej – wyjście z domu, plac zabaw, dom starców, szkoła itp.
- czas na odnalezienie poszukiwanego - 60 min,

7. Raport zawiera następujące informacje

- Imię psa (ewentualnie przydomek), rasa, data urodzenia:
- Imię i nazwisko przewodnika:
- Klasa, w której zespół startuje:
- Miejsce zawodów, data:
- Imię i nazwisko sędziego:
- Imię i nazwisko komisarza:
- Godzina wejścia na początek śladu i czas jego odłożenia:
- Siła wiatru, wilgotność, temperatura, warunki atmosferyczne:
- Plan śladu z zaznaczeniem przedmiotów i ich rodzajem:
- Rodzaje podłoży:
- Opis miejsca początku śladu:
- Opis miejsca końca śladu (poszukiwany widoczny/niewidoczny, pozycja poszukiwanego, dodatkowe utrudnienia):
- Rozproszenia (psy, koty, konie, rowery, samochody, przechodnie itp.) na śladzie:
- Ewentualne uwagi sędziego:
- Godzina odnalezienia poszukiwanego:
- Liczba oznaczonych przedmiotów:
- Ocena:

Regulamin SKOP opracowany został w maju 2013 roku przez Marię Kuncewicz i Piotra Smurawę i zastosowany po raz pierwszy na pierwszym SKOPie w historii, organizowanym przez Akademię Psa Pracującego. Jego niniejsza redakcja powstała w wyniku zebrania doświadczeń z tej imprezy i została dokonana przez Martę Jurzyńską.

Ostatnia aktualizacja: 22 stycznia 2014