



ASCA Farm Trials

Enten & Rinder
Ducks & Cattle

open & advanced

am / on

19. Juni 2024 / June ,19, 2024

Sanktionierung beantragt / Sanctioning Pending

Wichtige Info:

Bitte schickt, zusammen mit den Entry Forms eine oder mehrere Kontaktinfos von Familie und/oder Freunden die wir im Falle eines Unfalls kontaktieren können.
Danke.

Important announcement:

please provide, together with your entry forms, one or several contact informations of family and/or friends we can contact, in case of an accident. Thank you.

Richter/Judge: Sandra Zilch

Veranstalter/ Organizer: WEWASC e.V.

Ort/Location: Haibacherstr. 118, 63768 Hösbach, Germany

Course Director

Susanne Schwarzmann
F. Porsche G. 26
2603 Felixdorf
Österreich
+43 699 11106440

Trial Secretary:

Susanne Schwarzmann, Sandra Zilch & Roland Hofeneder

Parcourbesprechung: 7:30 Uhr / [Begin is 7:30 o'clock](#)

- Es wird kein Hund zum stellen verwendet / [No set out dog is used](#)
- Runorder wird vor dem Trial ausgelost / [runorder will be drawn before the trial](#)
- Hündinnen in Hitze laufen in Startreihenfolge / [females in heat run in runorder](#)

Die Anzahl der tatsächlich gelaufenen Läufe richtet sich nach den Meldungen für die einzelnen Tierklassen, die Anzahl der Läufe die jedes Tier pro Tag laufen darf und nach der Anzahl Läufe die die RichterIn/ der Richter richten darf, sowie nach der Zeit die dafür benötigt wird, aber nicht länger al 8 Stunden.

[The number of runs that we will really do will be decided through the number of entries for the different classes of stock, the number of runs each animal is allowed to run, the number of runs the judge is allowed to judge and the time that is needed, but not longer then 8 hours.](#)

Enten / **Ducks**

Trial 1

- 5 Enten pro run/ [5 ducks per run](#)
- 1- 32 runs möglich / [1 – 32 runs possible](#)
- Zeitlimit / Warnung: 15 Minuten / 3 Minuten Warnung bei 12 Minuten
- [Time limit / Warning: 15 minutes / 3 minute warning at 12 minutes](#)
-
- Punktegleichstand wird wie folgt gehandelt:
- mehr Punkte bei Gather
- mehr Punkte bei Sort
- Tie Breaker:
- [More points at Gather](#)
- [More points at Sort](#)

Task	Possible Score
Penwork # 1 5 Enten aus dem take pen in die Entenarena auspferchen, in den Entenretirepen einpferchen und wieder auspferchen; <u>beginnt</u> wenn Tor 9 zum Ententakepen geöffnet wird; <u>endet</u> wenn Tor 11 zum Entenretirepen geschlossen wird nachdem Enten wieder draußen sind. Pen 5 ducks out of take pen into duck arena through gate 9	7

and bring them through gate 11 into duck retirepen, pen them out again; <u>starts</u> when gate 9 is opened, <u>ends</u> when gate 11 is closed after ducks are out again.	
Location Specific Task # 1 Enten über die Brücke bringen; <u>beginnt</u> PW #1 beendet ist; <u>endet</u> wenn Enten die Brücke verlassen haben. Bring ducks over the bridge; <u>starts</u> when PW # 1 is finished, <u>ends</u> when ducks have left the bridge.	20
Location Specific Task # 2 Enten gegen den Uhrzeigersinn um den Pylon herum zur Haltezone am Tor 11 bringen, dort ruhig halten bis der Richter das ok gibt; <u>beginnt</u> wenn Enten Brücke verlassen haben; <u>endet</u> wenn Enten in der Ecke an Tor 11 stehen. (OPEN: handler kann auf dem Weg die Enten mit dem Hund zusammen kontrollieren; ADVANCED: handler muss an der Brücke bleiben) Bring ducks counterclockwise around pylone to holding area at gate 11 and hold them still until judge gives ok; <u>starts</u> when ducks have left bridge, <u>ends</u> when ducks are in the corner (OPEN: handler can go and help the dog to control the ducks on the way, ADVANCED: handler needs to stay at bridge)	20
Gather Outrun/Lift/Fetch (OPEN: 22 m; ADVANCED: 27 m) an der langen Zaunseite entlang an dem nicht die Brücke steht; <u>beginnt</u> LST # 2 beendet ist, <u>endet</u> wenn der Richter ok gibt (OPEN: handler kann den Hund mit zum Startpfosten nehmen ADVANCED: handler lässt den Hund bei den Enten und ruft ihn ab wenn er/sie am Startpfosten angekommen ist.) outrun/lift/fetch (OPEN: 75 feet; ADVANCED: 90 feet) along the long fenceside with no bridge; <u>starts</u> when LST # 2 is finished, <u>ends</u> when judge gives ok. OPEN: handler can take dog with him to startpole; ADVANCED: dog needs to stay close to ducks and is called to handler when he/she has reached startpole and judge gives ok	20
Penwork # 2 Enten durch Tor 7 aus der Arena auspferchen und im Pferch einpferchen, Enten wieder rauslassen, Tür schliessen; <u>beginnt</u> wenn Gather beendet ist, <u>endet</u> wenn Pferchtür geschlossen ist nachdem Enten wieder draussen sind. Pen out ducks from Arena through gate 7 and pen them in to pen, let them out of pen, close door; <u>starts</u> when gather is finished, <u>ends</u> when pen door is closed after ducks are out again.	7
Chutework Enten vom Pferch in den chute bringen, Enten aus chute	20

<p>lassen; <u>beginnt</u> wenn Pferchtür wieder geschlossen ist nachdem Enten darussen sind, <u>endet</u> wenn chute Ausgang passiert wurde</p> <p>Bring ducks from pen into chute, and let ducks out of chute; <u>starts</u> when pengate door is closed afer ducks are out again, <u>ends</u> when ducks have cleared chute exit.</p>	
<p>Penwork # 3</p> <p>5 Enten kontrolliert durch Tor 7 bringen und in den freestanding pen der Entenarena einpferchen und wieder auspferchen. <u>Beginnt</u> wenn chutework beendet ist, <u>endet</u> wenn Tür zu freestandingpen nach auspferchen wieder geschlossen ist;</p> <p>Bring the 5 ducks in a controlled way through gate 7, pen in the ducks into freestanding pen in the duck arena and pen them out again. <u>Starts</u> when chutework ends, <u>ends</u> when door of free standing pen is closed after ducks are out of pen again.</p>	<p>4</p>
<p>Sort</p> <p>Sort 3 ducks: ADVANCED: Richter zeigt 3 Enten an die in die Entenarena aussortiert werden müssen (=markierte Enten) OPEN: Richter zeigt 3 Enten an (=markierte Enten), aber von diesen müssen in open nur 2 sortiert werden plus 1 von den anderen 3 die in den Entenretirepen aussortiert werden müssen, Tor schliessen, danach die drei Enten wieder rausholen, ohne dass die beiden draussen rein gehen. <u>Beginnt</u> wenn PW#3 beendet ist, <u>endet</u> wenn Tor 11 geschlossen ist nachdem alle Enten in der Entenarena sind.</p> <p>Sort 3 ducks: ADVANCED: judge shows 3 ducks (=marked ducks) that need to be sorted into duck arena; OPEN: judge shows 3 ducks (marked ducks), but only two of them need to be sorted into duck arena together with any one of the other ducks, close gate 11; then bring the 3 ducks out of retirepen again, without the other ones going in; <u>Starts</u> when PW #3 is finished, <u>ends</u> when gate 11 is closed after all ducks are in the duck arena.</p>	<p>25</p>
<p>Penwork # 4</p> <p>Enten aus der Entenarena in den Takepen einpferchen, <u>Beginnt</u> wenn Sort beendet ist, <u>endet</u> wenn Tor zum Takepen geschlossen ist.</p> <p>Pen in ducks out of duck arena into takepen, <u>Starts</u> when Sort is finished, <u>ends</u> when take pen gate is closed.</p>	<p>7</p>

Rinder / Cattle Trial 2

- 5 Rinder pro run/ 5 cattle per run
- 8 runs möglich / 8 runs possible

Zeitlimit / Warnung: 20 Minuten / 10 und 3 Minuten Warnung
Time limit / Warning: 20 minutes / 10 and 3 minute warning

Punktegleichstand wird wie folgt gehandelt:

1. mehr Punkte bei Gather
2. mehr Punkte bei Sort

Tie Breaker:

1. More points at Gather
2. More points at Sort

Aufgabenstellung /Tasks

Tasks	Possible score	Deductions	Points Earned
<p>Penwork # 1 5 Rinder aus holding pen im Stall auspennen, in den takepen 1 bringen; <u>beginnt</u> wenn Tor zum holdingpen geöffnet wird; <u>endet</u> wenn Tor zwischen Stall und takepen geschlossen ist. 5 cattle in holdingpen, bring them out into takepen 1; <u>starts</u> when gate to holdingpen is opened, <u>ends</u> when gate between stable and takepen is closed.</p>	5		
<p>Sort Work OPEN: 3 Rinder, davon 2 markierte / ADVANCED: 3 markierte Rinder durch das Tor 1 in Arena 1 aussortieren, Tor 1 schließen und anschließend die 2 restlichen Rinder in Mittelarena lassen ohne dass die anderen Rinder wieder in den Pferch ein gehen; <u>beginnt</u> wenn Tor 1 geöffnet wird, <u>endet</u> wenn Tor 1 geschlossen wird nachdem alle Rinder in Arena 1 stehen. OPEN: sort out 3 cattle, two of them marked / ADVANCED: sort out 3 marked cattle through gate 1 into arena 1, close gate 1 and then bring 2 other</p>	25		

<p>cattle into arena 1 also without letting the 3 that are outside already back into pen; <u>starts</u> when gate 1 is opened, <u>ends</u> when gate 1 is closed after cattle are together in arena 1.</p>			
<p>Gather Outrun/Lift/Fetch (OPEN: 45 m; ADVANCED: 60 m); <u>beginnt</u> wenn sortwork beendet ist und die Tiere am Tor 1 stehen, <u>endet</u> wenn Rinder ruhig in der Nähe des Handler stehen und der Richter das ok gibt. OPEN: handler kann den Hund mit zum Startpfosten nehmen ADVANCED: handler lässt den Hund bei den Rindern und ruft ihn ab wenn er/sie am Startpfosten angekommen ist. outrun/lift/fetch (OPEN: 150 feet; ADVANCED: 200 feet) ; <u>starts</u> when sortwork is finished with animals at gate 1, <u>ends</u> when cattle are standing calmly close to handler and the judge gives the ok. OPEN: handler can take dog with him to startpole; ADVANCED: dog needs to stay close to cattle and is called to handler when he/she has reached startpole</p>	20		
<p>Location Specific Task #1 5 Rinder in den markierten Bereich zwischen den Pylonen bringen und ruhig stehen lassen; <u>beginnt</u> wenn gather beendet ist, <u>endet</u> wenn der Richter ok gibt. Bring 5 cattle into the marked area between the pylone and let them stand calmly; <u>starts</u> when gather is finished, <u>ends</u> when judge gives ok.</p>	20		
<p>Location Specific Task #2 5 Rinder in die Ecke bringen und dort halten bis der Richter das ok gibt; <u>beginnt</u> wenn LST #1 beendet ist, <u>endet</u> wenn der Richter das ok gibt. Bring 5 cattle to the corner and hold them there until the judge gives ok. <u>Starts</u> when <u>LST#1</u> is done, <u>ends</u> when judge gives ok.</p>	20		
<p>Chutework 5 Rinder in den Chute bringen, 3 Ohrmarken der markierten Rinder fotografieren und dann aus dem Chute kontrolliert zu Tor 1 laufen lassen; <u>beginnt</u> wenn LST #2 beendet ist, <u>endet</u> wenn alle Rinder bei Tor 1 angekommen sind.</p>	20		

<p>Bring 5 cattle into chute and take pictures of the eartags of the 3 marked cattle, bring them out of chute and in a controlled way to gate 1; <u>starts</u> when LST # 2 is finished, <u>ends</u> when all cattle reach gate 1.</p>			
<p>Penwork #2 5 Rinder in den freistehenden Pferch in Arena 1 einpferchen, Tor schließen und dann wieder auspferchen. (OPEN: handler kann sich frei bewegen um Hund zu helfen, ADVANCED: handler muss auf Torseite des FSP bleiben). <u>Beginnt</u> wenn Tor zum Pferch geöffnet wird, <u>endet</u> wenn Rinder draußen und Tor zum Pferch geschlossen ist. Bring 5 cattle into free standing pen in arena 1, close gate and then pen them out again. (OPEN: handler can move anywhere to help dog, ADVANCED: handler needs to stay at gateside of FSP). <u>starts</u> when free stading pen gate is opened, <u>ends</u> when pengate is closed after cattle are out.</p>	10		
<p>Penwork #3 5 Rinder geordnet zum Tor 1 bringen und durch Tor 1 aus der Arena 1 aus- und in den Takepen einpferchen. <u>Beginnt</u> wenn PW # 2 beendet ist, <u>endet</u> wenn Tor 1 geschlossen ist. Bring 5 cattle in an controlled manner to gate 1 and pen them into takepen <u>Starts</u> when PW # 2 is finished, <u>ends</u> when gate 1 is closed.</p>	5		
<p>Penwork # 4 5 Rinder aus dem Takepen in die Stallgasse auspferchen und in ihren Holding Pen einpferchen. <u>Beginnt</u> wenn Tor 1 geschlossen ist, <u>endet</u> wenn Tür zum Holding Pen geschlossen ist. Pen out 5 cattle from takepen into stable and then pen them into their pen. <u>Starts</u> when gate 1 is closed, <u>ends</u> when holding pen gate is closed.</p>	5		

Pre Entry for all trials:

May 2-8, 2024

Meldungen schicken an Sandra Zilch / please send entries to Sandra Zilch
sandrazilch@sbarlaussies.de

oder

Sandra Zilch
Haibacherstr. 118
63768 Hösbach
Germany

Poststempel!

Please send in different entries for Farmtrial and Arena Trials

Bitte getrennt vom ASCA Trial melden.
Bitte die neuesten Meldefomulare des ASCA verwenden!

Meldung ist nur verbindlich mit gleichzeitigem Eingang der Meldegebühr

- 35 € pro Start/Hund
- Bei Meldung von 2 Klassen: 60 €
-

das bedeutet:

Meldungen die ohne Meldegebühr eingehen kommen automatisch auf die Warteliste. Meldegebühren werden nur erstattet wenn der gemeldete Hund oder der gemeldete Starter erkrankt sind (ärztliches Attest).

Entries are only valid with the entry fee

- 35 €/dog
- Entry of 2 classes: 60 €

which means:

Entries without entry fee will go to the waitinglist automatically. Entry fees will only be sent back when the entered dog or the entered handler is sick (medical attest).

zu überweisen an / transfer to:

Bank: RVAB Aschaffenburg

InternationalBankcode (IBAN): DE 37 7956 2514 0207 2483 34

Swift Code: GENODEF1AB1
Account Holder: WEWASC e.V.

Reason: „WEWASCFarmTRIALSHösbachJune192024“

Note: this text on the transfer is important!
....and please do not transfer to the wrong bank account

Wichtig:

Bitte die Hunde außerhalb des Parcours immer angeleint halten. Bitte NICHT im Wald spaziergehen. Immer auf den breiten Wegen bleiben. Bitte Hundekot entfernen und den eigenen Müll, mit nach Hause nehmen. DANKE

Important:

Please keep your dogs on leash at all times outside the trial course. Do NOT go into the woods but stay on the big paths. Please clean up after your dogs and take your own garbage back home. THANKS.

Wegbeschreibung:

Von der Autobahn A3 ist es aus Richtung Norden die Abfahrt
„Hösbach/Mömbris/Schöllkrippen/Laufach“.

An der ersten Ampel rechts, Richtung Hösbach/Bhf.
(Unter der Unterführung durch)

In den Kreisel fahren und auf derselben Straße zurück und dann links Richtung
Haibach/Winzenhohl

Auf dieser Straße bleiben. Ihr kommt nach Winzenhohl.

Auf der rechten Seite seht Ihr den Gasthof zur Sonne.

Nach etwa 100m seht Ihr dann einen Holzstall. Darauf ist ein Schild angebracht, mit unserem
Logo

Ihr fahrt weiter aus dem Ort raus. Nach dem letzten Haus seht Ihr auf der rechten Seite ein
Holzschild. Dort führt ein Feldweg rechts rein. Ihr folgt diesem Weg, biegt im Wald rechts ab
und folgt dem Waldweg, der parallel zur Wiese läuft bis Ihr rechts das Trialfeld seht.

Aus Richtung Süden (Autobahn A3) die Abfahrt
„Waldaschaff“.

An der ersten Kreuzung links.
(über die Autobahn drüber)

An der zweiten Kreuzung rechts.

Ihr kommt durch einen Kreisel nach Hösbach/Bhf.

Ihr fahrt links ab, Richtung Haibach/Winzenhohl.

Auf dieser Straße bleiben. Ihr kommt nach Winzenhohl.

Auf der rechten Seite seht Ihr den Gasthof zur Sonne.

Nach etwa 100m seht Ihr dann einen Holzstall. Darauf ist ein Schild mit unserem Logo (siehe

oben) angebracht.

Ihr fahrt weiter aus dem Ort raus. Nach dem letzten Haus seht Ihr auf der rechten Seite ein Holzschild. Dort führt ein Feldweg rechts rein. Ihr folgt diesem Weg, biegt im Wald rechts ab und folgt dem Waldweg, der parallel zur Wiese läuft bis Ihr rechts das Trialfeld seht.

Directions

Autobahn A3 from north:

take exit „Hösbach/Mömbris/Schöllkrippen/Laufach“.

At the first traffic light turn right; after several 100 m you go through the round traffic and go back on the same road, then turn left to „Haibach / Winzenhohl“;

stay on that road until you come to our village “Winzenhohl”; stay on that road still; you will see a wooden stable on your right with a sign on it saying: “LZ Lorenz Zilch”

Drive on through the village and turn right after the last house on the right side; there is a small “street” leading into the forest (wooden sign, wooden stable on the right side where you drive into the wood), turn right and follow the path parallel to the pasture until you can park somewhere along the road.

Autobahn A3 from south:

Take exit “Waldaschaff”; turn left at the first crossing and right at the next one; when you come into the village of “Hösbach/Bhf.” You see a sign on your left saying “Haibach / Winzenhohl”, turn left here.

stay on that road until you come to our village “Winzenhohl”; stay on that road still; you will see a wooden stable on your right with a sign on it saying: “LZ Lorenz Zilch”

Drive on through the village and turn right after the last house on the right side; there is a small “street” leading into the forest (wooden sign, wooden stable on the right side where you drive into the wood), turn right and follow the path parallel to the pasture until you can park somewhere along the road.

