



ASCA Farm Trials

Enten, Schafe, Rinder
Ducks, Sheep, Cattle

open & advanced

am / on

27. Juli 2022 / July, 27, 2022

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: Maarten Walter

Veranstalter/ Organizer: WEWASC e.V.

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

Course Director

Sandra Zilch
Haibacherstr. 118
63768 Hösbach
Germany
+49 160 6116532
sandrazilch@sbarlaussies.de

Trial Secretary:

Susanne Schwarzmann, Sandra Zilch & Roland Hofeneder

Anmeldungen schicken an Sandra Zilch / [please send entries to the Sandra Zilch](#)

Parcourbesprechung: 8:00 Uhr / [Begin is 8:00 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 Richter/ in/ der Richter richten darf, sowie nach der Zeit die dafür benötigt wird, aber nicht länger als 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.](#)

Rinder / Cattle

- 5 Rinder pro run/ [5 cattle per run](#)
- 12 runs möglich / [12 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
1. mehr Punkte bei Sort

Tie Breaker:

1. More points at Gather
1. 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 3 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 3 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; <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 cattle into arena 1 also; <u>starts</u> when gate 1 is opened, <u>ends</u> when gate 1 is closed after cattle are together in arena 1.</p>	25		
<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 judges give 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 bringen und füttern; <u>beginnt</u> wenn gather beendet ist, <u>endet</u> wenn der Richter ok gibt.</p>	20		

<p>Bring 5 cattle into the marked area and feed them; <u>starts</u> when gather is finished, <u>ends</u> when judge gives ok.</p>			
<p>Location Specific Task #2 5 Rinder in die Ecke bringen und dort halten bis der Richter das ok gibt; <u>beginnt</u> wenn füttern 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>feeding</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. Bring 5 cattle into chute and take pictures of the eartags of the 3 marked cattle, bring them out of chute and in a contolled way to gate 1; <u>starts</u> when LST # 2 is finished, <u>ends</u> when all cattle reach gate 1.</p>	20		
<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 am Ausgang des chute bleiben bis der Hund die Rinder an die linke Seite des freistehenden Pferchs gebracht hat). <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 exit of chute until dog has driven the cattle to the left side of the free standing pen). <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></p>	5		

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.			
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.	5		

Schafe / Sheep

- 5 Schafe pro run / 5 sheep per run
- bis zu 20 runs möglich / up to 20 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 gelöst:

1. mehr Punkte bei gather
2. mehr Punkte bei sort

Tie breaker:

1. more points at gather
2. more points at sort

Tasks	Possible Score
Penwork # 1 5 Schafe aus holding pen im Stall auspferchen, in den takepen 1 bringen; beginnt wenn Tor zum holding pen geöffnet wird, endet wenn Tor 3 zwischen Stallgasse und takepen geschlossen ist. Bring out 5 sheep from holding pen in stable into takepen 1; starts when	5

<p>holding pen door is opened, ends when gate 3 between stable and takepen is closed.</p>	
<p>Sort Work Von den 5 Schafen sind 3 markiert; ADVANCED: 3 markierte Schafe müssen in den takepen sortiert werden; OPEN: 2 der markierten Schafe und ein anderes Schaf müssen in den takepen sortiert werden; alle Schafe in Arena 1 lassen, dabei sollen die beiden Schafe die bereit in Arena 1 stehen nicht wieder in den takepen laufen; Beginnt wenn Tor 1 geöffnet wird, endet wenn Tor 1 geschlossen ist nachdem alle Schafe in Arena 1 stehen. Out of the 5 sheep, 3 are marked; ADVANCED: the 3 marked sheep have to be sorted into the takepen; OPEN: 2 of the marked sheep and one other have to be sorted into the takepen; put all sheep together into arena 1 without having the 2 sheep that are already in arena 1 back in takepen. Starts when gate 1 is opened, ends when all sheep are together in arena 1 and gate 1 is closed</p>	<p>25</p>
<p>Location Specific Task # 1 Füttern Schafe am Tor 1 füttern; Beginnt wenn Sort beendet ist, endet wenn der Richter das ok gibt. Feeding Feed sheep at gate 1; starts when sort is finished, ends when judge gives ok.</p>	<p>20</p>
<p>Gather ADVANCED: 60 m, OPEN 45 m; Beginnt, wenn LST #1 beendet ist, endet wenn Schafe ruhig am Pfosten stehen und Richter das ok gibt; ADVANCED: Hund muss bei den Schafen bleiben und wird abgerufen wenn Handler am Startpfosten ist; OPEN: Hund kann zum Startpfosten mitgenommen werden. ADVANCED: 200 f, OPEN 150 f; starts when LST # 1 is finished, ends when all</p>	<p>20</p>

<p>sheep are standing quietly and startpole and judge gives ok; ADVANCED: dog needs to stay with sheep and is called when handler is at startpole, OPEN: dog can go with handler to startpole.</p>	
<p>Location Specific Task # 2 5 Schafe in den Hänger in Mittelarena bringen, wieder ausladen, Hängertür schliessen; Beginnt wenn Gather beendet ist, endet wenn Hängertür geschlossen ist. Bring 5 sheep into trailer in middle arena, unload them again and close trailer door; starts when gather is finished, ends when trailer door is closed</p>	20
<p>Chutework 5 Schafe zu Arena 1 zurück und in den chute bringen, dort die Ohrmarken der 3 markierten Schafe fotografieren, Schafe aus dem chute lassen, Tür schliessen und kontrolliert zu freistehendem Pferch bringen; Beginnt wenn LST # 2 beendet ist, endet wenn Schafe an der linken Seite des Pferchs stehen. Bring 5 sheep back into arena 1 and into chute, take pictures of the eartags of the 3 marked sheep, let sheep out of chute, close door and bring them in a controlled way to free standing pen; starts when LST # 2 is finished, ends when sheep are at left side of free standing pen.</p>	20
<p>Penwork # 2 5 Schafe in den freistehenden Pferch einpferchen, Tor schliessen und wieder auspferchen, Tor schliessen, Schafe dabei kontrollieren. Beginnt wenn chute work beendet ist, endet wenn Tor geschlossen ist nachdem Schafe wieder draußen sind. Pen 5 sheep into freestanding pen, close door, pen them out again, control them and close door; starts when chute work is finishe, ends when door is closed after sheep are out</p>	10
<p>Penwork # 3 5 Schafe kontrolliert zu Tor 1 bringen, aus Arena 1 in den takepen einpferchen,</p>	5

<p>Tor 1 schliessen; beginnt wenn PW # 2 beendet ist, endet, wenn Tor 1 geschlossen ist.</p> <p>Control sheep when taking them to gate 1 and pen them out of arena 1 into take pen, close gate 1; starts when PW # 2 is finished, ends when gate 1 is closed</p>	
<p>Penwork # 4</p> <p>5 Schafe aus dem takepen in die Stallgasse auspferchen und in ihren holding pen einpferchen; Beginnt wenn PW # 3 beendet ist, endet wenn holding pen Tür geschlossen ist.</p> <p>Pen 5 sheep out of take pen into stable and the into their holding pen; starts when PW # 3 is finished, ends when holdig pen door is closed.</p>	<p>5</p>

Enten / Ducks

- 5 Enten pro run/ 5 ducks per run
- 20 runs möglich / 20 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
<p>Penwork # 1</p> <p>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.</p> <p>Pen 5 ducks out of take pen into duck arena through gate 9 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</p>	<p>7</p>

gate 11 is closed after ducks are out again.	
<p>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.</p>	20
<p>Location Specific Task # 2 Enten um den open handler Pfosten 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 around open handler pole 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)</p>	20
<p>Gather Outrun/Lift/Fetch (OPEN: 22 m; ADVANCED: 27 m) quer durch die Arena; <u>beginnt</u> LST # 2 beendet ist, <u>endet</u> wenn Enten ca 1 m vor dem Handler stehen und 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) diagonal through arena ; <u>starts</u> when LST # 2 is finished, <u>ends</u> when ducks are about 1 m from the handlers feet 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</p>	20
<p>Penwork # 2 Enten durch Tor 7 aus der Arena auspferchen und im Hänger einpferchen, Enten wieder rauslassen, Tür schliessen; beginnt wenn Gather beendet ist, endet wenn Hängertür geschlossen ist. Pen out ducks from Arena through gate 7 and pen them in to trailer, let them out of trailer, close door; <u>starts</u> when gather is finished, <u>ends</u> when trailer door is closed</p>	7
<p>Chutework Enten vom Hänger in den chute bringen, eine Ente hochnehmen und wieder absetzen, Enten aus chute lassen; <u>beginnt</u> wenn Hängertür wieder geschlossen ist, <u>endet</u> wenn</p>	20

<p>chute Ausgang passiert wurde</p> <p>Bring ducks from trailer into chute, hold one duck up, let down again and let ducks out of chute; <u>starts</u> when trailer door is closed, <u>ends</u> when ducks have cleared chute exit.</p>	
<p>Sort</p> <p>5 Enten zum Tor 7 bringen; ADVANCED: Richter zeigt 3 Enten an die in die Entenarena aussortiert werden müssen (markierte Enten) OPEN: Richter zeigt 2 Enten an (markierte Enten) die in die Entenarena aussortiert werden müssen plus irgendeine andere Ente , Tor schliessen, danach die beiden anderen Enten in die Entenarena lassen. <u>Beginnt</u> wenn der chute beendet ist, <u>endet</u> wenn Tor 7 geschlossen ist nachdem alle Enten in der Entenarena sind.</p> <p>Bring 5 ducks to gate 7; 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, then bring the other ducks into the duckarena as well. <u>Starts</u> when chute is finished, <u>ends</u> when gate 7 is closed after all ducks are in the duck arena.</p>	25
<p>Penwork # 3</p> <p>Enten in den freestanding pen der Entenarena einpferchen und wieder auspferchen. <u>Beginnt</u> wenn Tor 7 geschlossen ist, <u>endet</u> wenn Tür zu freestandingpen nach auspferchen wieder geschlossen ist;</p> <p>Pen in the ducks into freestanding pen in the duck arena and pen them out again. <u>Starts</u> when gate 7 was closed, <u>ends</u> when door of free standing pen is closed after penning out</p>	4
<p>Penwork # 4</p> <p>Enten aus der Entenarena in den Takepen einpferchen, <u>Beginnt</u> wenn PW 3 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 PW 3 is finished, <u>ends</u> when take pen gate is closed.</p>	7

Anmeldung 29. Juli – 2. Juli 2022 (**Poststempel !!**)

Getrennt vom ASCA Trial melden!!!

Kann im selben Umschlag stecken.

Bitte die neuesten Meldefromulare des ASCA verwenden!

Entries are taken June 29 – July 2, 2022 (**postmark!!**)

Please do use different entry form !!!!, can be in the same envelope with the ASCA Trial.

Please use the newest entry forms from the ASCA website!

Anmeldung ist nur verbindlich mit gleichzeitigem Eingang der Meldegebühr

- 35 € pro Start/Hund
- Bei Meldung von 2 Klassen: 60 €, bei Meldung aller 3 Klassen: 90 €

das bedeutet:

Kopie des Überweisungsauftrags mitschicken. 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 €, entry all 3 classes: 90 €

which means:

you send a copy of the transfer together with your entry.

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: „WEWASC Farm TRIAL SHösbach July 2022“

Note: this text on the transfer is important!

Wichtig:

Bitte die Hunde außerhalb des Parcours immer angeleint halten. Bitte NICHT im Wald spazieren gehen. 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 Kreiseln 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 Kreiseln 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.

Diagram of Arenas, Hoesbad, Germany

