

FEDERAÇÃO CINOLÓGICA INTERNACIONAL

<http://www.fci.be>



REGULAMENTO DE FCI-MONDIORING

Em caso de divergência na interpretação, prevalece o regulamento escrito em francês.

ÍNDICE

I – PREFÁCIO	4
II – FIGURANTE	5
III – PRESCRIÇÕES	6
1. Apresentação	6
2. Instruções de posicionamento comuns a todos os exercícios	6
3. Comandos de chamada no fim de um exercício	7
4. Prescrições Gerais	7
4.1 - Atitude Geral (AG)	7
4.2 Dividindo o Programa	8
4.3 - Condições de participação em provas de FCI-Mondioring	8
4.4 - Organização de provas	9
4.5 - Júri para provas	9
4.6 - Campo para provas	10
4.7 - Apoio logístico de provas	10
4.8 - Sorteio	11
4.9 - Cão em branco	11
4.10 - Comida para a recusa de alimentos	11
4.11 - Bastão	11
4.12 - Traje (Bite Suit)	11
4.13 - Comandos	12
4.14 - Súmulas	12
4.15 - Funções e deveres dos juízes	12
IV – EXERCÍCIOS DE OBEDIÊNCIA	13
1. Andar junto	13
2. Ficar sob distrações na ausência do condutor	13
3. Envio em frente	14
4. Troca de posições	15
5. Recusa de alimentos	16
6. Busca de objeto lançado	17
7. Busca do bloco	18
V – EXERCÍCIOS DE SALTO	20
1. Paliçada	21
2. Salto em distância	21
3. Salto em altura	22

VI – EXERCÍCIOS DE MORDIDA	24
1. Ataque frontal com bastão	24
2. Ataque frontal com acessórios	26
3. Ataque em fuga	27
4. Ataque interrompido em fuga	28
5. Procura e escolta	29
6. Defesa do condutor	32
7. Guarda de objeto	34
VII – TABELA DE PONTUAÇÃO	37
VIII – DESENHOS TÉCNICOS	39
IX – ABREVIACÕES	42
X – DISPOSIÇÕES FINAIS	43
XI – CERTIFICADO VETERINÁRIO	44

I – PREFÁCIO

O FCI-Mondioring foi criado por delegados de vários países da Europa e da América, com a esperança de aproveitar diferentes partes dos programas nacionais já existentes e permitir uma união gratificante de todos os amantes dos cães de trabalho, principiantes ou experientes. Tem como objetivo ser um entretenimento para os espectadores, um jogo de dificuldades progressivas para os participantes e um desporto de competição para os entusiastas do treino.

Para praticar o FCI-Mondioring é necessário ter 1 (um) campo cercado, equipado com material diverso, de 2 (duas) pessoas protegidas por um traje (Bite Suit), que serão os figurantes, parceiros dos cães, dos condutores e dos juízes responsáveis de os julgar em prova, conforme as condições previstas no regulamento. Este regulamento refere-se à descrição e programação das provas, aos pontos atribuídos aos exercícios e às penalizações relativas às faltas cometidas.

Para ser acessível à maioria, o regulamento do FCI-Mondioring tem que ser conciso na sua descrição, simples na sua prática e claro na sua avaliação. Os juízes nunca deverão esquecer a preocupação que motivou os criadores deste regulamento, sempre que haja uma circunstância excepcional, não prevista ou mal definida no regulamento. Devem, acima de tudo, respeitar o espírito deste regulamento, proibindo-se qualquer interpretação abusiva e prejudicial ao cão.

A finalidade do FCI-Mondioring é destacar as aptidões dos cães, a qualidade do seu adestramento, o controle do seu condutor e, sobretudo, o patrimônio genético do cão. O programa é constituído por 3 (três) tipos de provas, que se desenrolam obrigatoriamente na seguinte ordem:

- 1 – Exercícios de obediência
- 2 – Exercícios de saltos
- 3 – Exercícios de mordida

A ordem dos exercícios será a mesma para todos os níveis em todas as provas.

Nota: O regulamento brasileiro de FCI-Mondioring foi adaptado do regulamento de FCI-Mondioring português, sendo substituídos apenas termos regionais de mesmo sentido gramatical. Por ser traduzido para várias línguas, pequenas diferenças ou aproximações podem eventualmente surgir no processo de tradução. Em caso de ambiguidade, será considerado como referência o regulamento francês.

II – FIGURANTE

No passado, o Homem de Ataque (Figurante) era chamado alternativamente de “Apache”, “Malfeitor”, “Manequim”, “Palhaço”. Na América é chamado de “Decoy” (chamariz) ou “Helper” (Assistente).

Cada um destes termos carrega em si uma filosofia da arte do adestramento, e seria interessante adicionar a esta lista os termos utilizados na Alemanha, Espanha, Holanda ou Suíça, se forem diferentes.

A designação Figurante se dá, pois, os protagonistas do jogo são o cão e o condutor. O Homem de Ataque é um mero elemento figurativo, coadjuvante, que participa, mas não tem o foco central das ações dentro de campo.

Se ele age passivamente, não passa de um fantoche articulado, servindo apenas para se fazer morder.

Se o seu papel é permitir ao juiz avaliar a qualidade do cão, ele terá de enfrentá-lo. Mas, como ele está protegido pelo seu traje, ele arrisca a exagerar esta confrontação, ele arrisca, também, voluntariamente ou não, comportar-se de forma diferente de um cão para outro.

É uma posição difícil, no entanto, terá de a tratar sempre com espírito desportivo. Sem analisar tecnicamente o trabalho do Figurante, poderíamos estabelecer três regras de ouro, das quais nunca poderemos esquecer:

- 1 – O Figurante será provido de uma imparcialidade absoluta.
- 2 – De forma alguma poderá provocar dor física ao cão.
- 3 – Deverá comportar-se como se não tivesse traje de proteção e, portanto, utilizará vivacidade, astúcia, ameaça e esquiva para se defender ou pressionar o cão.

O Figurante, em nenhum caso, poderá bater no cão com o bastão. Quando do uso da arma de fogo, deverá disparar para o ar num ângulo de 45°. No início de cada exercício de ataques *frontais*, o figurante deverá colocar-se sempre a uma distância de 10 a 20 metros (doravante “m”) *do ponto de partida do ataque*, no seu eixo central.

Na partida dos ataques em fuga, o figurante deverá colocar-se sempre a uma distância de 10 m do ponto de partida do ataque, no seu eixo central.

É estritamente proibido ao figurante falar ou dar comandos ao cão por voz (gestos são autorizados).

Em caso de utilização de um elemento líquido, apenas a água está autorizada.

O juiz é responsável pelo trabalho do figurante, e o figurante deverá agir conforme as prescrições do juiz.

Para o nível III, 2 (dois) ou 3 (três) figurantes vão partilhar os exercícios, à escolha do juiz. Na Defesa do Condutor apenas 2 (dois) figurantes são autorizados.

Para o nível II, 2 (dois) figurantes vão partilhar os exercícios, à escolha do juiz. O nível I poderá ser feito apenas por 1 (um) figurante.

A seleção do figurante é realizada em cada país segundo suas próprias normas.

III – PRESCRIÇÕES

1 - Apresentação

Todos os competidores devem estar presentes na passagem do Cão em Branco, já trajados apropriadamente. Qualquer tipo de brinquedo ou comida são proibidos dentro de campo. A presença deles implicará a exclusão do competidor.

O condutor entra em campo com o seu cão após a ordem do comissário de campo. Deverá se dirigir à mesa do júri para se apresentar com o seu cão sem qualquer equipamento. Ele indicará o comprimento e as alturas iniciais escolhidas para os saltos. Dirá ao juiz se a chamada à distância do cão será por voz ou por apito.

No nível III, o condutor escolherá um envelope, para o seu cão, onde se encontra registrada a natureza do 1º (primeiro) ataque em fuga. Sem o abrir, irá entregá-lo ao juiz, que será o único a saber se o 1º (primeiro) ataque em fuga será o verdadeiro ou o interrompido (ver processo na descrição dos ataques). O juiz deve indicar na folha de pontuações antes de começar o exercício a ordem do ataque interrompido (1º ou 2º), exceto no caso em que sejam 2 (dois) a julgar. Nesse caso, os 2 (dois) juízes estarão informados do sorteio do ataque.

Nos níveis II e III, o condutor escolherá de costas para o cão e sem o apresentar a ele um bloco de madeira numerado para o exercício da busca de bloco. O bloco ficará em suas mãos durante 5 (cinco) segundos, no máximo, sem qualquer outro manuseamento ou odor adicional, e o condutor o colocará num dos seus bolsos, que deverá estar vazio. É proibido colocar as mãos no bolso até o momento da colocação do bloco, que ocorrerá de costas voltadas para o cão, durante a execução do exercício.

2 – Instruções de posicionamento comuns a todos os exercícios

O condutor se coloca à disposição do comissário, que o conduz ao local do pré-posicionamento, cerca de 3 m do local de partida de cada exercício. **A preparação para o exercício deve ocorrer exclusivamente antes da linha de preparação, que está a 3 m da linha de partida.** Deverá ser discreta e rápida e não poderá ser feita após o som da buzina que autoriza a ida ao posicionamento de partida.

No 1º (primeiro) toque da buzina o juiz autoriza o posicionamento no local de partida. Se não for respeitado o 1º (primeiro) toque de buzina para o posicionamento de partida, o condutor terá uma penalização de 2 pontos na Atitude Geral (AG). O Condutor terá 30 segundos, cronometrados pelo juiz, para posicionar o seu cão. Se o condutor demorar mais de 30 segundos, o exercício é anulado. O condutor tem direito apenas a 1 (um) comando de posicionamento (sentado, deitado, em pé, de acordo com o exercício). Em seguida poderá dar 1 (um) comando de fixação (facultativo), por exemplo: não mexe, quieto, fica. A repetição de qualquer um destes comandos (de posicionamento ou de fixação) é considerada um comando suplementar, com uma penalização de 1 ponto. Dados mais de 5 (cinco) comandos suplementares, o exercício será anulado, mesmo que esteja dentro dos 30 segundos concedidos para o posicionamento.

Assim que o condutor e o cão estejam nas suas posições, o juiz dará o sinal de partida do exercício com uma buzina, e o condutor utilizará o comando de partida apropriado, que poderá ser precedido pelo nome do cão. Qualquer comando irregular poderá resultar numa penalização.

Se o condutor não respeitar o sinal do juiz no final do exercício: - 2 pontos.

Para todos os exercícios (exceto ataque em fuga/ataque com bastão - acessórios):

Se o cão ou condutor iniciar o exercício (no ponto de partida correto) antes do sinal do juiz: - 4 pontos.

Se o cão partir (no ponto de partida correto) após o sinal do juiz, mas antes do comando: - 2 pontos.

Para ser considerado “estar no ponto de partida correto”, o cão e o condutor precisam estar no local correto e na posição indicada para iniciar o exercício.

Se o cão e o condutor não estiverem na forma definida como “ponto de partida correto”, as regras definidas em “Instruções comuns para todos os exercícios” se aplicam.

3 – Comandos de chamada no fim de um exercício

São 2 (dois) tipos de chamadas: chamada à distância e chamada de perto (1 m). A chamada de perto é considerada como um comando de junto.

Todas as chamadas à distância podem ser feitas à voz ou por apito. O condutor deverá indicar ao juiz, durante a apresentação, o modo de chamada à distância escolhido e este deve manter-se durante toda a prova, sob pena de penalização. Todas as chamadas de perto devem ser feitas à voz. **É permitida a troca de apito durante a prova, desde que o apito substituto seja idêntico ao que estava sendo usado e produza o mesmo som.**

Sejam elas por voz ou por apito, as chamadas devem ser breves e dadas sem hesitação. As chamadas por voz devem ser ditas de 1 (uma) só vez. Um comando desdobrado, isto é, com intervalo entre sílabas ou palavras, é considerado um comando suplementar e será penalizado como tal. Silvo de apito demasiado longo (mais de 2 segundos) será considerado comando adicional.

Um único comando de chamada é autorizado. Todo o comando de chamada suplementar será penalizado (ver tabelas de cada exercício). No caso de um cão desobediente, que requer comandos adicionais, o condutor perderá pontos na AG.

Da mesma forma, o cão que fica mordendo mais de 5 segundos no final do exercício de mordida (seja chamado ou não), perde os 10 pontos atribuídos ao regresso, sem contar eventualmente os pontos de AG à disposição do juiz.

O cão que não volte junto do condutor no tempo previsto perde igualmente os 10 pontos atribuídos ao regresso nos exercícios de mordida. No nível I, o condutor poderá deixar o cão em posição de vigia, em vez de chamá-lo no fim do ataque. O juiz deverá ser informado dessa escolha durante a apresentação.

Se um cão não solta dentro dos 30 segundos do 1º (primeiro) comando do condutor nos ataques lançados, o juiz pedirá que o condutor se dirija junto ao cão, coloque a guia nele e abandone o recinto. Se um condutor se deslocar, sem autorização, para obter a cessação após o 1º (primeiro) comando em qualquer exercício de mordida, o juiz pedirá que coloque a guia no cão e se retire do recinto. Nessas duas situações o cão será desclassificado da competição e perderá todos os pontos adquiridos. Na sua caderneta de trabalho será inscrito "Não qualificado - desclassificado".

4 – Prescrições Gerais

4.1 - Atitude Geral (AG)

Se o juiz considerar que a execução de um exercício deixa a desejar, ele aplicará uma penalização que poderá ir até aos 10% dos pontos que podem ser obtidos no exercício em questão. Isto se aplica

também no caso de um concorrente ter um comportamento antiético antes, durante ou após o seu percurso. A penalização será a critério do juiz.

Qualquer intervenção por parte de um concorrente perante o júri durante o seu percurso, com exceção de informar uma indisposição sua ou do seu cão, é estritamente proibida. Isto resulta numa penalização de 10 pontos na AG e a exclusão do concurso caso reincida.

As penalizações na AG serão deduzidas da totalidade dos pontos obtidos pelo concorrente.

Em caso de incidente grave, o juiz poderá excluir o concorrente e confiscar a sua caderneta de trabalho. Deverá fornecer um relatório detalhado dos fatos à Comissão Nacional de FCI-Mondioring (CNM), assim como ao presidente da Confederação Brasileira de Cinofilia (CBKC).

4.2 - Dividindo o programa

Quando o júri achar necessário dividir o programa, o juiz deve ser informado e decidir antes de iniciar a competição. Todo o programa deve ser feito de 1 (uma) só vez, exceto em caso de temperaturas extremamente altas que podem representar risco à saúde dos cães. Em caso de calor extremo e se a competição não puder ser realizada de manhã cedo ou tarde da noite, em condições satisfatórias, o programa, apenas no nível III, pode ser dividido em 2 (duas) partes.

O condutor é responsável pela saúde do cão e sempre pode optar por não participar. Cabe ao juiz decidir se o programa deve ser dividido em 2 (duas) partes. Caso o programa seja dividido, os exercícios ainda precisam estar na ordem “Obediência, Saltos e Proteção”, em ambas as partes. Os exercícios de Obediência, Saltos e Proteção devem ser divididos igualmente entre a 1ª (primeira) e a 2ª (segunda) parte.

A 1ª (primeira) parte deve ser apresentada pelo Cão em Branco. Após a 1ª (primeira) parte ser terminada por todos os cães, a 2ª (segunda) parte também deve ser apresentada pelo Cão em Branco. A divisão do programa só deve ocorrer em condições extremas e não de forma sistemática.

O programa não poderá ser dividido após o início da competição.

4.3 - Condições de participação em provas de FCI-Mondioring

O condutor do cão tem de possuir uma caderneta de trabalho, emitida pelas autoridades responsáveis do seu país. Todas as raças de cães são admitidas. O cão deve possuir um pedigree emitido por uma entidade canina reconhecida pela Federação Cinológica Internacional (FCI). Para se iniciar numa prova de FCI-Mondioring, o cão deve ter no mínimo 12 (doze) meses. Todos os cães devem ter um teste de sociabilidade reconhecido pela FCI e um boletim de saúde.

Antes de poder competir no nível III, o cão deverá passar pelas seguintes etapas:

- Qualificar-se no nível I obtendo, no mínimo, 160 pontos de 200, em 2 provas.
- Qualificar-se no nível II obtendo, no mínimo, 240 pontos de 300, em 2 provas.

Se o condutor quiser, poderá permanecer em cada nível o tempo que desejar. Entretanto, após atingir a pontuação mínima em uma categoria, ele não pode mais competir na categoria anterior.

Um cão de ring poderá iniciar-se no FCI-Mondioring no nível em que ele pratica no seu país. Um cão de ring que participa no mais alto nível de competição nacional do seu país tem de começar diretamente no nível III de FCI-Mondioring.

Seguindo as diretivas da FCI, os machos que participam em provas de FCI-Mondioring devem ter 2 (dois) testículos de aparência normal, completamente descidos.

Qualquer cão macho precisa ter certificado veterinário (escrito em inglês, com o nome do veterinário e suas informações de contato) (ver anexo), certificando que o cão possui os 2 (dois) testículos normais, completamente descidos no escroto, antes de entrar em sua primeira competição FCI-Mondioring. Se o cão sofrer um acidente ou adoecer depois de iniciar sua 1ª (primeira) competição FCI-Mondioring e precisar ter um dos testículos removidos devido à lesão ou doença, ele precisará de um segundo atestado (em inglês) afirmando que o cão estava completo antes da remoção.

As fêmeas no cio podem participar, mas apenas ao fim do mesmo dia, sendo o último cão a competir. Elas precisam ser mantidas isoladas dos outros participantes.

O competidor deverá informar ao organizador o mais rápido possível e sempre antes do sorteio.

Fêmeas que devam dar à luz dentro de 4 (quatro) semanas ou que deram à luz há menos de 8 (oito) semanas antes da data da competição não poderão competir. As regras nacionais podem ser mais rigorosas, mas não mais flexíveis.

A partir do momento em que o campo da prova esteja preparado, o acesso aos concorrentes é proibido, sob pena de exclusão do concurso.

O uso de coleiras eletrônicas, colar de garra e materiais similares, dentro do recinto do evento e no estacionamento do evento, levará o competidor à desclassificação.

4.4 - Organização de provas

Os grupos que desejem organizar provas devem prepará-las com todo zelo e cuidado, sem negligenciar nenhum detalhe. Devem informar, por todos os meios possíveis, os órgãos de coordenação de outros países, a fim de se beneficiar de uma participação estrangeira.

4.5 - Júri para provas

O júri será composto por um ou mais juízes qualificados, os quais serão ajudados pelos figurantes selecionados.

Tempo de julgamento por um único juiz: 9 horas por dia.

O clube deverá igualmente escolher um comissário de campo que conheça o programa e o desenrolar das provas.

1 (um) ou 2 (dois) secretários competentes são indispensáveis para o bom funcionamento do secretariado. Uma mesa de apoio para o júri será colocada de forma que os juízes possam ter acesso a ela, sem perder de vista o trabalho que se realiza no recinto.

A organização deverá assegurar a participação de 2 (duas) pessoas responsáveis pelas manobras dos saltos, pela recusa de alimentos e por outros exercícios.

4.6 - Campo para provas

As dimensões do campo de competição deverão ser no mínimo de 60 m x 40 m e ter uma área máxima de 5.000 m². O solo não deve ser rígido, isto é, nem pavimentado, nem areão, nem macadame. Todos os cuidados devem ser tomados para garantir que não haja nenhum objeto no chão que possa ferir o cão. O campo deve ser obrigatoriamente cercado até o chão. Para se ter acesso ao campo, pelo menos 2 (duas) entradas são necessárias, uma para os condutores acompanhados pelos seus cães, outra para os figurantes.

O campo poderá integrar adereços correspondentes ao tema escolhido pelo organizador.

O organizador é responsável pela marcação do campo, sendo que o ponto de partida de cada exercício será marcado. Para o exercício da "guarda de objeto", 2 (dois) círculos concêntricos deverão ser marcados, com raios de 2 m e 5 m, respectivamente. Para os saltos, deverão ser feitas marcações em esquadria no chão à frente de cada salto, contra a paliçada, contra o salto em comprimento e à frente do salto vertical.

Para os exercícios de "deitado sob distrações na ausência do condutor" e de "recusa de alimentos", deverá existir uma abertura no esconderijo do condutor para que ele possa ver seu cão durante o exercício. Para o exercício do "envio em frente", uma linha de 20 m de comprimento será traçada paralelamente à linha de partida e delimitada por 2 (dois) pinos (ou sinalizadores) colocados em cada extremidade. A 5 m dentro dos pinos, serão marcadas 2 (duas) perpendiculares com 1 m, que definem a zona ideal. O eixo da trajetória estará na posição intermédia do recinto (diagonal proibida) e livre de obstruções ou objetos que atraiam o cão. As marcas (pinos e bandeiras) podem ser substituídas por elementos decorativos.

4.7 - Apoio logístico de provas

A organização irá colocar à disposição dos juízes:

- 6 (seis) acessórios para o ataque
- 1 (um) obstáculo para o ataque frontal com bastão (ver regulamento)
- 6 (seis) esconderijos para a procura do figurante, mais 1 (um) esconderijo móvel
- 3 (três) saltos (conforme desenhos técnicos do regulamento)
- 6 (seis) objetos para a busca de objeto lançado (ver lista no regulamento)
- Comida para a recusa de alimentos (ver regras)
- Blocos de madeira para a busca (15 x 2 x 2 cm)
- 2 (dois) revólveres com cartuchos de festim de calibre .38.
- Bandeiras necessárias para o ataque em fuga interrompido
- Súmulas oficiais de pontuação
- 1 (uma) a 2 (duas) distrações para o exercício de deitado sob distrações na ausência do condutor
- 3 (três) a 4 (quatro) objetos usuais para a guarda de objeto, de preferência relacionados com o tema da prova

O objeto para o exercício da "busca de objeto lançado" e os acessórios dos ataques serão selecionados pelo juiz na manhã da prova. Para os exercícios da "guarda de objeto" e do "ataque com acessórios", o juiz deve ter atenção, aquando da passagem do cão em branco, ao uso do acessório (este nunca deve assemelhar-se ao objeto a guardar).

O organizador também irá colocar à disposição um cão em branco para cada nível e para cada dia da competição.

Para a sinalização sonora, a organização terá à disposição do juiz uma buzina. O apito será usado exclusivamente pelos condutores.

Deverá ser reservado um local que possa ser fechado para os figurantes que não estiverem trabalhando. Este local deverá estar localizado a uma distância de pelo menos 5 m fora do campo de prova, de modo que os cães não percebam a presença dos figurantes que não estão trabalhando.

Nenhum recipiente com água, que possa atrair o cão a deixar o seu trabalho, poderá ser colocado no campo da prova ou na sua proximidade imediata. Porém, fora de campo, haverá um local para que o condutor e o seu cão fiquem abrigados, de forma que o cão não veja o campo, durante a preparação do exercício da procura do figurante. Neste abrigo haverá recipiente com água, que será disponibilizado ao cão, se o condutor assim o desejar.

4.8 - Sorteio

A organização irá realizar um sorteio para decidir a ordem de passagem dos participantes.

Poderá haver um sorteio para definir a ordem dos exercícios. Ele é opcional (estejam os participantes presentes ou não) e fica a critério dos juízes.

Antes da “busca” (procura e escolta), o cão deve ter tido a oportunidade de morder o figurante que irá realizar a escolta. Ou seja, a proteção não pode começar pela busca nem pela fuga (Nível III). Se a guarda de objeto for o 1º (primeiro) e único exercício antes da busca, o figurante que fará a escolta deve então fazer a 1ª (primeira) tentativa, para que o cão tenha a oportunidade de mordê-lo.

A posição de partida (sentado, em pé, deitado) para o exercício das “posições à distância” poderá ser sorteada. Outro sorteio também facultativo irá decidir se, na ausência do condutor, o cão deve manter a posição "sentado" ou "deitado".

4.9 - Cão em branco

É obrigatório passar um cão em branco, para cada um dos níveis, antes do início da prova. Os participantes devem estar presentes na passagem do cão em branco.

4.10 - Comida para a recusa de alimentos

Deverá haver uma diversidade de alimentos, de tamanho razoável (do tamanho máximo de um punho). Poderão ser utilizados carne crua ou cozida, cabeças de peixe, queijo, bolos secos, açúcar, embutidos etc. Evitar ossos, carcaças, carne de porco crua (risco do vírus Aujeszky).

4.11 - Bastão

O bastão será obrigatoriamente em cana de bambu de 60 a 80 cm de comprimento, com diâmetro entre 20 e 30 mm, rachado em 4 (quatro) partes longitudinais, em 3/4 do seu comprimento. Não deve abrir-se em leque durante a barragem.

4.12 - Traje (Bite Suit)

O traje (bite suit) deve proteger eficazmente o figurante, ele deve ser flexível, permitir movimentos fáceis e correr com agilidade. O traje não pode ser ridículo, não deve ter as mangas muito largas nem ser muito duro de forma a impedir a mordida do cão. Ele deve permitir ao cão uma mordida de pelo menos 7 cm de profundidade, e a espessura do traje, na boca do cão, deve ser de 3 a 5 cm.

É proibido ao figurante alterar o seu traje durante uma competição em função do cão.

4.13 - Comandos

Os comandos são dados de acordo com o regulamento e podem ser dados na língua do país de origem do condutor. Todo o comando desdobrado, isto é, com intervalo entre sílabas ou palavras, de envio, chamada ou permanência será considerado um comando suplementar.

4.14 - Súmulas

Devem estar de acordo com o modelo oficial e incluir todas as informações relativas às provas. Há súmulas para cada um dos níveis. Em cada prova, deverá haver, para cada cão, 1 (uma) original e 2 (duas) cópias. O original é dado ao juiz, uma cópia é dada ao concorrente quando os resultados forem anunciados, uma 2ª (segunda) cópia ficará para a organização.

4.15 - Funções e deveres dos juízes

Os juízes habilitados a julgar uma prova são designados pela entidade oficial de cada país participante. Se o júri é composto de vários membros, terão de julgar em conjunto e não separadamente. Eles devem conhecer e cumprir perfeitamente o regulamento.

Os juízes são responsáveis pelo desenrolar da prova, eles terão total liberdade de apreciação e, em particular, de moldar o trabalho dos seus figurantes de acordo com os níveis I, II e III. Eles deverão aplicar as penalizações previstas pelas faltas bem definidas, na mais estrita leitura do regulamento. Cada penalização corresponde a uma falta, a uma falha do cão ou a uma infração cometida pelo condutor. Essas penalizações devem ser conhecidas por todos os condutores, até mesmo pelos novatos, que não podem ter a pretensão de competir sem ter tomado conhecimento do regulamento e das suas prescrições.

As decisões do júri são soberanas em todos os casos não previstos no regulamento. Apenas os juízes têm o poder de dirigir as provas. Todos os exercícios devem ser executados seguindo as suas indicações. Os juízes darão, por meio de uma buzina, o sinal para o início e fim de cada exercício. Os juízes devem assegurar que todos os exercícios sejam realizados da mesma forma para todos os cães, e a igualdade de circunstâncias deve ser a mesma para todos os concorrentes.

Os juízes somarão a totalidade de pontos obtidos pelo cão e assinarão a súmula, expondo-a após 15 minutos da passagem do cão.

IV – EXERCÍCIOS DE OBEDIÊNCIA

1 – Andar junto

6 pontos

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O condutor seguirá um percurso (esse percurso deve ser simples), previamente memorizado, indicado pelo juiz ou pelo comissário no cão em branco, que inclua 3 (três) mudanças de direção, **(1) uma à direita, (1) uma à esquerda, (1) uma meia volta e (2) duas paradas**. Nas paradas, as posições são livres. As arrancadas e paradas serão executadas ao sinal do juiz. Se o condutor enganar-se no percurso é considerado erro de percurso, penalizando a AG. Se este erro permite evitar uma dificuldade, o condutor perde todos os pontos. Não se pode dar nenhum objeto às mãos do condutor.

Penalizações:

O cão se adianta, se afasta ou fica para trás ligeiramente, por falta (seja em linha reta ou em ângulo, nas paradas ou nas meias voltas)	- 0,5
O cão abandona ou não acompanha o condutor	- 6
O condutor engana-se no percurso (falta ligeira)	- AG
O condutor engana-se no percurso e evita uma dificuldade	- 6
O cão/condutor inicia o exercício (no ponto de partida correto) antes do sinal do juiz	- 4
Comando extra após o início por voz/gesto – todos os pontos perdidos	- 6

2 – Ficar sob distrações na ausência do condutor

10 pontos

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O cão será colocado no chão ou numa superfície estável e fixa, suficientemente espaçosa para o cão, no local indicado pelo juiz, na posição de deitado para os níveis I e II. No nível III, a posição poderá ser sorteada (facultativo - sentado ou deitado). O juiz pode alterar o local durante a prova de acordo com as condições do terreno e as condições climáticas.

A ausência do condutor será de 1 minuto, a contar do momento em que entrar no esconderijo designado.

O condutor não pode virar-se para trás no caminho para o esconderijo nem na sua entrada.

Durante a ausência, irá ocorrer uma distração (barulhos repentinos são autorizados), diante da qual o cão deve permanecer indiferente, sem se mover ou mudar de posição. A distração será proporcional ao nível. Ela nunca tomará a forma de uma agressão ou de uma provocação. É proibido utilizar um figurante para fazer a distração. A distância mínima é de 10 m nos níveis I e II, e de 5 m no nível III.

Penalizações:

O cão muda de posição durante o minuto de ausência do condutor	- 10
O cão muda de posição durante o trajeto do condutor para o esconderijo	- 10
O cão move-se, sem mudar de posição, por metro	- 1
O cão muda de posição durante o regresso do condutor	- 2
O condutor mostra-se ao cão durante o exercício	- 10
Qualquer comando irregular	- 10
O condutor vira-se ou olha para o seu cão durante o trajeto (ou à entrada) do esconderijo	- 10

3 – Envio em frente**12 pontos****Atribuição de pontos:**

Na zona ideal (central)	12
Entre os pinos e perpendiculares	8
Fora dos pinos	4

Características do exercício

O cão deve passar uma linha de chegada, paralela à partida e com 20 m de comprimento, limitada por 2 pinos (ou sinalizadores) colocados em cada extremidade. A 5 m dentro dos pinos, 2 (duas) linhas perpendiculares com 1 m são traçadas para definir a zona ideal. Estas marcas podem ser substituídas por elementos decorativos. O percurso estará livre de qualquer obstáculo ou objetos e respeitará os eixos ortogonais. Deve evitar-se utilizar marcos de sinalização que possam ter um carácter provocativo e susceptível de atrair o cão (bolas, brinquedos). A linha será localizada a 20, 30 ou 40 m da partida, de acordo com os níveis I, II e III, respectivamente.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O cão será colocado atrás da linha de partida, sobre um ponto marcado por uma linha perpendicular central. Ao sinal do juiz, o condutor dará o comando de "em frente", o cão deve ir direto e cruzar a linha de chegada.

O cão tem 20 segundos para cruzar a linha após o comando de envio em frente. Se este tempo for ultrapassado, o cão perde todos os pontos. Quando o cão cruzar a linha de chegada, o condutor irá chamá-lo de volta para junto dele. O tempo permitido para o regresso é de 20 segundos. Se houver um comando antes de cruzar a linha, e o cão a cruze, será considerado um comando suplementar (-4). Se o cão cruzar a linha e o condutor tardar a chamá-lo -AG.

Penalizações:

Comando dado por voz e gesto	- 2
Comando de envio suplementar, cada	- 4
O cão vai em ziguezague, por ângulo	- 1
O cão antecipa o regresso antes do comando, cada falta	- 2
Partida antecipada: a) antes da autorização do juiz	- 4

b) depois da autorização do juiz, mas antes do comando do condutor	- 2
O cão não cruza a linha de chegada dentro de 20 segundos	- 12
Chamadas suplementares (uma única)	- 2
O cão não regressa dentro dos 20 segundos permitidos	- 12
O cão regressa vagabundeando	- 1 AG
O condutor tarda a chamar o cão	- 1 AG

4 – Troca de Posições

Níveis II e III 20 pontos
Nível I 10 pontos

Atribuição de pontos: Nível: I, II e III

Níveis	I	II e III
Pelas 3 (3 x 3p) ou 6 (6 x 3p) posições executadas	9 pontos	18 pontos
Pela chamada para o junto no final do exercício	1 ponto	2 pontos

Exemplo: Cão no nível III

- Senta, deita, de pé bons = 9 – 1 metro por adiantar = 8
- Deita bom, e regressa para junto do condutor = 3
- Total da pontuação = 11

Características do exercício

O exercício é executado com o cão no solo, o cão e o condutor devem se ver obrigatoriamente, a uma distância de 5, 10 ou 15 m, respectivamente, nos níveis I, II e III. O nome do cão antes da posição é tolerado, mas deve ser dito de uma vez juntamente com o comando (caso contrário, é considerado duplo comando).

O juiz deve fazer a distinção entre o avanço nas posições (-1 por metro) e um regresso antecipado, sancionado pela totalidade dos pontos restantes do exercício.

Para cada posição, o condutor tem direito a 2 (dois) comandos adicionais. Se após esses 2 (dois) comandos adicionais o cão não executar a posição, o exercício é terminado, mantendo-se os pontos adquiridos até então. O mesmo vale para a posição inicial, se o cão não a mantiver, obrigatoriamente, será dado novo comando (2 [dois] comandos adicionais autorizados).

O cão que antecipa a posição fica com 1 (uma) posição a menos (a que ele deixou). Pode, eventualmente, perder outra, se a que ele tomou corresponde à posição seguinte. Para evitar que o cão cumpra as indicações dadas num tom de voz muito alto pelo Comissário, propõe-se a utilização do sistema do triângulo de sinalização, em que cada face indica uma posição representada por uma figura do cão na posição desejada.

É especificado que, enquanto o comissário ou o juiz não indicar a próxima posição, o cão tem de manter a sua posição. Se o cão muda de posição, o condutor deve dar novo comando. Se a próxima posição é a indicada, e o cão se mexe assumindo a posição seguinte (indicada) antes do comando, ele perde essa posição por ela ser antecipada.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Posicionamento: o condutor posiciona-se com o seu cão sentado no ponto de partida, dá o comando da posição inicial ao sinal do juiz e afasta-se depois de dar o comando de fixação. Se o condutor não respeitar o sinal do juiz (-1 AG).

O condutor deve sempre ser capaz de ver seu cão durante a execução do exercício.

Inicialmente, o cão vai ser colocado sentado, em pé ou deitado, segundo a indicação do juiz.

No nível I, as 3 (três) posições serão executadas 1 (uma) vez cada. Nos níveis II e III, as 3 (três) posições serão executadas 2 (duas) vezes cada, na ordem ditada pelo comissário.

Nenhuma distração é permitida durante este exercício.

Penalizações:	Nível: I	II e III
O cão muda de posição inicial	-2	-2
O cão não executa a posição pedida	-3	-3
O cão desloca-se, por metro	-1	-1
Cão que roda sobre ele mesmo a cada posição	-AG	-AG
Cão que avança 1/2 metro (exercício imperfeito)	-0,5 AG	-0,5 AG
Cão que avança 1/2 metro e recua para o seu lugar	-AG	-AG
Condutor que não posiciona o seu cão em senta e/ou que não respeita o sinal do juiz.	-1 AG	-1 AG
O cão regressa ao condutor antes do fim do exercício, perde os pontos da chamada, mas mantém os pontos adquiridos por posições executadas (dedução feita, nas tomadas de posições, dos metros que o cão adiantou)	-1	-2

5 – Recusa de alimentos**Nível I: 5 pontos****Níveis II e III: 10 pontos****Características do exercício**

Nos níveis II e III, 6 (seis) diferentes tipos de comida serão colocados sobre o solo, a critério do juiz. Não haverá comida no chão no nível I. Não utilizar ossos (perigoso) e carne de porco crua (risco de vírus Aujeszky).

É proibido colocar comida no chão a menos de 5 m dos blocos de madeira no exercício da busca do bloco ou na zona dos 5 m da busca de objeto lançado. Tampouco dentro do círculo de 2 m que delimita o exercício da guarda de objeto. A recusa de alimentos é um exercício por si só, que não pode ser executado durante outro exercício.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

No ponto de partida do exercício, o cão é colocado na posição de deitado. Se o cão muda de posição para senta na apresentação do 1º (primeiro) alimento, não há penalização.

Haverá um único pedaço de comida lançado no nível I e 2 pedaços lançados ou apresentados nos níveis II e III (separadamente ou não) durante o trabalho de obediência, no momento e local designados pelo juiz.

A comida deverá ser a mesma para todos os cães.

O objetivo não é enganar o cão (não colocar comida em áreas de trabalho, no local de aterrissagem dos saltos, **linha de partida do envio em frente**. Se o alimento cai na boca do cão quando aberta e, nesse preciso momento, o cão o cuspa, não há penalização. Se o cão come ou lambe o alimento, zera o exercício.

Penalizações:	Nível: I	II e III
O cão lambe, come ou apanha com a boca o alimento (lançado ou colocado no chão)	-5	-10
O cão afasta-se do alimento lançado, por metro	-1	-1
O condutor intervém ou interfere	-5	-10
O cão afasta-se do alimento lançado, até 3 metros mais de 3 metros.	-1 por metro 0 no exercício	
O cão muda de posição após o condutor sair, mas antes do 1º (primeiro) pedaço ser lançado	-2	-2
O cão se move, após o regresso do condutor	-2	-2

6 – Busca de objeto lançado

12 pontos

Características do exercício

O tempo concedido para trazer o objeto é de 15 segundos.

O objeto será sorteado de forma aleatória ou escolhido pelo juiz, antes do início da prova, na lista apresentada ao juiz: halteres, sapato, mordente, garrafa de plástico (sólida, se contém água), sacos, pneus de carrinhos de bebês, bolsa etc. Esses objetos deverão permitir que o cão consiga agarrá-los com a boca e não podem pesar mais de 1 kg. Objetos de vidro ou de metal são proibidos. Nenhum outro objeto será colocado num raio de 5 m porque, então, seria considerado um exercício de identificação. Os pedaços de alimento também são proibidos.

O condutor não pode mover seus pés até que ele tenha o objeto nas suas mãos entregue pelo cão.

O regulamento prevê 1 (um) objeto.

Nota: um par de sapatos atados de forma compacta pode representar logicamente um único objeto, mas devemos permanecer razoáveis. O cão tem direito a reajustar/abocanhar o objeto 3 (três) vezes antes de perder 1 ponto por mastigar.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Ao sinal do juiz, o objeto deve ser lançado pelo menos a 5 m do cão.

Após autorização do juiz, o condutor pode pedir ao cão para buscar o objeto. Um único comando é permitido.

Um comando breve para pedir ao cão para entregar o objeto é permitido, por exemplo, "dá".

Se o condutor move-se após a partida do cão, não há penalização.

Se o condutor move-se no regresso do cão, é considerado comando irregular = -12

O condutor deve aguardar o som da buzina indicando o fim do exercício para sair do seu lugar.

Penalizações:

Comando suplementar ou irregular	- 12
Comando dado por voz e gesto	- 2
O cão não traz o objeto dentro dos 15 segundos permitidos	- 12
Partida antecipada:	
a) cão ou condutor iniciam antes da autorização do juiz	- 4
b) cão inicia depois da autorização do juiz, mas antes do comando do condutor	- 2
O cão mastiga ou brinca com o objeto	- 1
O cão deixa cair o objeto ao trazê-lo, por falta	- 1
O objeto é entregue sem o cão estar sentado	- 1
O cão deixa cair o objeto aos pés do condutor e este tem de apanhá-lo no chão	-2 + -1AG (total -3)
O condutor move-se no regresso do cão	-12
O condutor move os pés para apanhar o objeto	-12

7 – Busca do bloco

Níveis II e III 15 pontos

Características do exercício

Tempo concedido: 1 minuto

O objeto usado será um pequeno bloco de madeira virgem numerado, com 15 cm de comprimento (para cães de mandíbula larga) e com 2 cm de espessura, escolhido pelo condutor entre outros idênticos, todos numerados. O condutor pegará o bloco no início da sua prova e o segurará nas suas mãos por 5 segundos no máximo. O condutor coloca esse bloco no bolso vazio, sem qualquer manipulação ou odor suplementar e sem o apresentá-lo ao cão, durante a apresentação à mesa do júri, indicando o número ao juiz. Todos os concorrentes terão em seu poder o bloco com a mesma duração de tempo. Outros blocos idênticos, não numerados, serão colocados perto do bloco do concorrente. O bloco deve ser colocado no solo, de costas voltadas para o cão, sem que este o veja. É proibido colocar a mão no bolso até ao momento em que se deve colocar o bloco, de costas voltadas para o cão. Durante este exercício o objeto utilizado na "busca de objeto lançado" tem de estar fora do alcance do cão.

O bloco tem de estar logicamente acessível. Nenhuma distração é permitida durante este exercício.

Como para o exercício da busca de objeto lançado, não pode haver outros objetos ou alimentos a menos de 5 m, a não ser que façam parte da decoração. Os blocos de distração que tenham sido agarrados por outro cão devem ser substituídos. Os blocos de distração serão colocados numa bandeja no final do exercício para evitar o excessivo manuseio.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O condutor colocará o cão no local especificado pelo comissário antes de ir colocar o bloco, à vista do cão, a 30 m, num quadrado fictício com 1 m quadrado. O condutor coloca o bloco, de costas voltadas para o cão.

Enquanto o condutor regressa ao cão, outros blocos idênticos, não numerados, são depositados junto ao primeiro (25 cm no mínimo, entre os blocos) dentro do quadrado. O número de blocos (3, 4) será proporcional ao nível (II, III).

Ao sinal do juiz, o condutor irá enviar o cão em busca do objeto, usando o comando correspondente. Um único comando à voz é permitido. O condutor tem o direito de fazer com que o cão cheire as suas mãos, antes de dar o comando, para que este entenda a natureza do exercício pedido.

Se o condutor move-se após a partida do cão não há penalização.

Se o condutor move-se no regresso do cão, é considerado comando irregular = -15.

O condutor não pode mover os seus pés até que tenha o bloco nas suas mãos.

O cão que traga 2 (dois) blocos na boca (o bom + outro) obtém a pontuação (com a dedução dos pontos eventualmente perdidos) e - AG pelo 2º (segundo) bloco.

O condutor entregará ao comissário o bloco trazido pelo cão, para ser verificado pelo juiz.

Penalizações:

O condutor mostra o bloco ao cão	- 15
Comando dado por voz e gesto	- 2
Comando suplementar de envio	- 15
O cão não traz o bloco ou traz fora do tempo permitido	- 15
Partida antecipada:	
a) cão ou condutor iniciam antes da autorização do juiz	- 4
b) cão inicia depois da autorização do juiz, mas antes do comando do condutor	- 2
O cão mastiga	- 1
O cão deixa cair o bloco ao trazê-lo, por falta	- 1
O bloco é entregue sem o cão estar sentado	- 1
O cão deixa cair o bloco aos pés do condutor e este tem de apanhá-lo	-2 + -1AG (total -3)
O cão abandona o seu lugar (para além de um raio de 2 m) antes do regresso do condutor	- 15
O cão desloca-se num raio de 2 m, por metro	- 1
O cão traz o bloco errado	- 15
O condutor move-se no regresso do cão	- 15
O condutor move os pés para apanhar o objeto	- 15
O condutor coloca as mãos no bolso antes de chegar ao local onde deve colocar o bloco ou mostra o bloco ao cão	- 15
O condutor coloca o bloco de forma faltosa (sem estar virado de costas para o cão)	- 15
O condutor manipula o bloco de forma não autorizada ou dá um odor suplementar ao bloco	- 15

V – EXERCÍCIOS DE SALTO

No nível I, o condutor pode escolher um dos 3 (três) saltos. Ele irá anunciá-lo ao juiz durante a apresentação. No nível II, o salto em altura (20 pontos) é obrigatório, mas uma escolha pode ser feita entre a paliçada (2,10 m = 15 pontos) e o salto em comprimento (3,50 m = 15 pontos).

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

As seguintes diretrizes aplicam-se a todos os 3 (três) exercícios de salto (paliçada, salto em comprimento, salto em altura).

O condutor coloca o cão à distância que lhe convém do obstáculo.

O condutor tem o direito, durante a passagem do cão em branco, de calcular o local das partidas. Depois disso já não o pode fazer, sob pena de perder os pontos atribuídos.

O condutor irá colocar-se rapidamente, à esquerda ou à direita, no sinal traçado no chão para este propósito contra a paliçada, contra o salto em comprimento e em frente à lateral da estrutura do salto em altura.

O condutor não pode tocar nos saltos (apoiar-se na paliçada).

Se o condutor não estiver na posição correta (não estiver no local marcado no chão, estiver tocando ou apoiando-se no salto), os juizes irão informá-lo, de modo que ele perderá 1 (uma) tentativa e terá de reposicionar o cão (-2p).

Se o cão abandona o seu lugar antes do comando para iniciar o salto, o condutor é obrigado a recolocá-lo em posição, e será considerado um ensaio falhado mais uma penalização.

O cão tem direito a 3 (três) tentativas para a paliçada e para o salto em comprimento, que são constituídos apenas por 1 (uma) ida.

Para o salto em altura, o cão vai ter um total de 3 (três) ensaios para a ida e 3 (três) ensaios para a volta. Em caso de falha ou recusa a voltar, o condutor irá recolocar o cão a uma distância que ele possa saltar, o condutor irá regressar à sua posição em frente ao salto em altura e terá de aguardar o sinal do juiz para dar o comando ao cão. No salto em altura os comandos de imobilização são apenas autorizados nos saltos da ida.

Em caso de falha, independentemente do salto, o condutor não poderá solicitar aumento ou diminuição da altura ou comprimento dos saltos.

O comando de salto é dado apenas à voz. Qualquer gesto ou movimento de corpo que acompanhe o comando será penalizado. Mas o condutor pode seguir o cão com o olhar, numa atitude natural, sem ficar rígido. Todo o comando desdobrado (isto é, com intervalo entre sílabas ou palavras) no salto será penalizado como um comando de envio suplementar (-5).

Antes de se posicionar junto ao salto no local indicado, se o condutor fizer um gesto de envio de uma bola, perderá todos os pontos do exercício.

Após a autorização de envio, se o condutor fizer um comando de gesto breve e de voz (-2).

Um gesto prolongado será considerado como um comando suplementar de envio (-5).

Após a execução do salto (qualquer que seja) o condutor tem direito a 1 (um) comando (opcional) de regresso em posição de junto ou de imobilização por trás do obstáculo (**o comando de fixação ou de regresso pode ser diferente para cada salto**). Se o condutor der 1 (um) comando de imobilização, ele deve obrigatoriamente ir buscar o cão. Optando por chamar, o cão terá 10 segundos para regressar para junto dele, com ou sem um comando, caso contrário, será penalizado. **Se o condutor der um comando de fixação e depois chamá-lo no junto, isto será considerado um comando suplementar (-2p)**. Se der o comando de regresso, ele pode fazê-lo à voz ou ao apito, mas terá de ser o mesmo para todos os saltos (ver forma de chamada à distância escolhido durante a apresentação).

Também será penalizado se ele não imobilizar atrás do salto apesar do comando. O condutor terá de aguardar o som da buzina que anuncia o fim do exercício para sair da zona do obstáculo.

Se o cão imobilizar sem tomar a posição pedida pelo condutor, este não perderá pontos.

O condutor não pode apresentar o salto ao seu cão antes do exercício.

1 – Paliçada

15 pontos

Alturas regulamentares e pontuação

Altura (m)	1,80	1,90	2,00	2,10	2,20	2,30
Nível I	15					
Nível II	12	13	14	15		
Nível III	5	7	9	11	13	15

*No nível I, altura única de 1,80 m = 15 pontos.

Características do exercício

A paliçada é constituída, na parte inferior de um painel fixo, de até 1 m de altura, seguido de tábuas sobrepostas com 10 cm de altura cada, com 27 a 30 mm de espessura, não aplainadas. A paliçada poderá ter de 1,50 m a 1,90 m de largura. Ela será provida de uma rampa (de tábuas) na parte posterior para o cão descer, fixada na estrutura da paliçada na vertical, a uma altura de 1,70 m e na horizontal junto ao solo a uma distância de 1,20 m da perpendicular.

Ripas colocadas de 30 em 30 cm irão travar a descida do cão. Esta rampa servirá de apoio à paliçada. Para que ela possa ser movida facilmente, convém ser constituída por uma estrutura desmontável, em forma de T invertido. Não há salto de regresso, por isso não é enclausurada.

2 – Salto em distância

Níveis I e II: 15 pontos Nível III: 20 pontos

Comprimentos regulamentares e pontuação

Comprimento (m)	3,00	3,50	4,00
Nível I	15		
Nível II	10	15	
Nível III	12	16	20

No nível I, comprimento único de 3 m = 15 pontos.

Características do exercício

Este obstáculo não tem fosso.

É constituído por uma estrutura de 3 (três) placas. A com 2 m de comprimento por 0,10 m de altura, colocada na parte da frente, irá encaixar nas 2 (duas) placas laterais, cada uma com 3 m de comprimento, 0,10 m de altura na frente e 0,20 m de altura na outra extremidade, mantidas na parte traseira por um suporte metálico colocado em esquadria sobre o solo para evitar qualquer desvio.

Esta estrutura será preenchida com faixas elásticas e coloridas, estendidas, de 0,30 m em 0,30 m, ou em barras de PVC ou metal leve, ao longo das laterais do comprimento.

O cão deve, sem entrar na área da estrutura, saltar por cima de uma prancha basculante com 1,95 m de comprimento e 1 m de largura na zona central, em formato trapezoidal, permitindo assim que deslize sem tocar nas laterais da estrutura. Poderemos, assim, obter um salto de 3 m ou 3,5 m. Para fazer um salto de 4 m, basta remover a prancha para fora da estrutura.

Este obstáculo deve ser idealizado e construído de modo a que a parte inferior fique apoiada no solo, ficando a parte superior elevada a 0,30 m acima do solo.

Se o cão atravessa a estrutura antes de saltar, leva uma penalização de 4 pontos, mais a perda de um ensaio equivalente a 1 recusa. Ele terá de recomeçar o salto.

3 – Salto em altura

Nível I: 15 pontos

Níveis II e III: 20 pontos

Alturas regulamentares e pontuação:

Altura (m)	1,00	1,10	1,20
Nível I	15		
Nível II	16	20	
Nível III	12	16	20

No nível I, altura única de 1 m = 15 pontos (7,5 + 7,5)

Características do exercício

O obstáculo é constituído por um painel móvel, munido de pivôs, com 1,50 m de largura e 0,60 m de altura, colocado em suportes tipo “meia cana” soldados à estrutura. Por cima deste painel está um painel com o mesmo formato, da mesma largura, mas com 0,30 m de altura. Deve cair ou girar ao menor choque e não apresentar qualquer perigo ao cão. O conjunto deve permitir ajustar o obstáculo para as alturas previstas. Não haverá fossos à frente ou atrás do obstáculo.

Descrição do exercício

Assim que o cão executar o salto da ida, o condutor tem o direito a um único comando à voz para imobilizar o seu cão. Se o comando é dado à voz e por gesto, ele levará uma penalização de 2 pontos.

Ao sinal do juiz, autorizando o salto de regresso, o condutor terá direito a um único comando que pode ser dado por voz ou gesto. Qualquer comando suplementar de imobilização ou de recolocação será penalizado.

Após o salto de volta, o condutor pode escolher chamar o cão (que deve retornar para o junto dentro de 10 segundos) ou dar um comando para imobilizar o cão atrás do salto e, depois da autorização do juiz, ir até o cão.

Penalizações: (comuns aos 3 saltos)

Saída antecipada antes da autorização do juiz (mais a perda de um ensaio)	- 4
Saída antecipada depois da autorização do juiz, mas antes do comando do condutor	- 2
Comando dado por voz e gesto	- 2
Recusa ou evita o salto, ida e volta	- 4
Derrubar a prancha móvel, ida ou volta	- 2
Falhou, ida ou volta	- 2
O cão não imobiliza atrás do obstáculo (se houver comando dado)	- 2
Todo comando suplementar de imobilização, colocação ou chamada	- 2
Comando suplementar de envio	- 5
O cão não se coloca em junto dentro do tempo dos 10 segundos permitidos	- 2

Todo comando suplementar irregular, perda dos pontos correspondentes.

Penalizações: (particulares ao salto em altura)

Comando à voz e com gesto para imobilizar o cão após o salto de ida	- 2
O cão toca no obstáculo, ida ou volta	- 1
O cão apoia-se no obstáculo, mesmo que este não caia, cada vez	- 2

VI – EXERCÍCIOS DE MORDIDA

1 – Ataque frontal com bastão

Nível I sem obstáculo 50 pontos
 Nível II com obstáculo 40 pontos
 Nível III com obstáculo 50 pontos

Repartição dos pontos

Partida	10 pontos
Ataque	30 pontos (20 no nível II)
Cessaçãõ e regresso	10 pontos

Características do exercício

Duração 10 segundos de mordida.

Distância 30 m (nível I).
 40 m (nível II)
 50 m (nível III)

São permitidos: Barragem, oposição, ameaça, intimidação, carga sobre o cão (2 passos no máximo), esquivas durante um ataque se o cão soltar. Um acessório pode ser utilizado em vez do bastão no ataque com obstáculo. No nível I, o braço deve ficar acessível para o cão morder. Apenas o bastão é permitido no nível I.

São proibidos: Esquivas na entrada, golpes no cão, qualquer gesto ou comportamento do figurante susceptíveis de causar dor ao cão; se isso acontecer, o figurante será imediatamente expulso do recinto e estará sujeito a um relatório.

Obstáculos:

- Espelho de água ou tanque (de plástico) com 20 cm de altura máxima de água
- Fardos de palha
- Pneus empilhados ou fixos na vertical
- Persianas em bandas verticais sob pórtico
- Rede

Com exceção dos tanques de água ou obstáculos planos com altura máxima de 25 cm, esses obstáculos não podem exceder 80 cm de largura. Pneus, fardos de palha ou redes não devem exceder 80 cm de altura. O comprimento dos obstáculos será de 8 a 10 m. Eles têm de permitir julgar a atitude do cão quando ele vai para o ataque. Não são permitidos obstáculos que possam causar ferimentos ou magoar o cão. No espírito deste exercício, a utilidade do obstáculo é de fazer desacelerar o cão, para avaliar a sua coragem ao enfrentar um acessório ou bastão numa velocidade mais lenta. O obstáculo nunca deve apresentar qualquer perigo ao cão. O figurante deverá manter-se a 5 m atrás do obstáculo no centro de seu comprimento.

Um pórtico pode ser colocado sobre o obstáculo. O figurante deverá mostrar-se à frente deste e permanecer sempre visível ao cão durante a corrida.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Para que nunca haja confusão na mente do cão quanto ao objetivo de ser enviado para atacar, o figurante deverá fazer tudo para se fazer notar, ele deverá manifestar-se sem equívocos durante os primeiros 10 m, com a finalidade de atrair o cão para ele. Para os ataques frontais, o figurante chamará o cão com o bastão. Caso seja necessário, o juiz mandará o figurante partir entre os 10 e 20 m e permitirá o envio do cão, logo que o figurante esteja por trás do obstáculo. Para se colocar em posição o figurante terá de atravessar o obstáculo, sempre que possível.

O figurante deve estar em posição a pelo menos 5 m atrás do obstáculo.

Ele nunca poderá fazer carga sob o cão se este ainda estiver no ar. Se o figurante fizer carga sobre o cão, terá de adicionar a distância de carga aos 5 m previstos.

Durante um ataque, o figurante deverá amortecer o cão, mas mantendo-se no eixo da corrida do cão. A esquiva mantém-se proibida na entrada. Se ela for feita demasiadamente cedo pelo figurante, torna-se uma esquiva involuntária. Portanto, não se pode descontar o tempo em "tarda a morder".

O figurante não ficará imóvel antes da ordem de chamada do cão, mas, ao ouvi-la, a imobilização deve ser imediata e absoluta.

Durante os ataques, desde que o figurante trabalhe sob sinal do juiz e o condutor dê um comando de permanência (voz ou gesto), será considerado como forma de evitar uma partida antecipada: - 10 para a partida, -5 em AG e repete-se a partida.

Durante os ataques, se o cão não estiver a morder no fim do exercício, se o condutor chamar ou o cão regressar antes da autorização do juiz, serão perdidos 10 pontos do regresso (+ os segundos sem morder).

Durante os ataques, para o cão que não esteja a morder no fim do exercício, mas continua a insistir, e o condutor volta a chamá-lo após autorização do juiz, serão perdidos 5 pontos no regresso (+ os segundos sem morder).

O cão solta ao som da autorização do juiz (buzina) e regressa junto do condutor: - 5 pontos no regresso.

Durante os ataques, o cão que rasteje na partida -1 por metro até 10 m, para além dos 10 m é considerada uma partida antecipada antes da autorização do juiz.

Penalizações:

	Nível: I e III	Nível II
Saída antecipada antes da autorização do juiz (mais -5 pt na A.G.)	- 10	- 10
Segunda saída antecipada antes da autorização do juiz	- 50	- 40
Saída antecipada depois da autorização do juiz, mas antes do comando	- 5	- 5
Comando suplementar de envio para ataque (1 único comando permitido): se o cão sai ao primeiro comando, mais um comando suplementar autorizado	- 10	-10
Qualquer comportamento irregular antes da partida ou durante o exercício	- 50	- 40
Por segundo de tardar a morder	- 3	- 2

Por mudança rápida de mordida	- 1	- 1
Por segundo a tardar a soltar (uma tolerância de 1 segundo é concedida ao cão para soltar)	- 2	- 2
Golpe de dentes suplementar após cessação	- 2	- 2
Comando suplementar de chamada (1 único comando permitido)	- 5	- 5
Chamada do cão que solta antecipadamente (mais desconto dos segundos que o cão não morde)	- 5	- 5
O cão não regressa dentro dos 30 segundos	- 10	- 10
Qualquer comportamento irregular após a paragem	- 10	- 10
O cão não vai ao ataque ou não morde (este cão não poderá executar o ataque interrompido ou perderá os pontos se este já tiver sido executado)	- 50	- 40
O condutor abandona a linha de partida durante o exercício (um deslocamento lateral atrás da linha é autorizado se necessário para que ele possa ver o cão, mas a imobilização é obrigatória para a cessação)	- 50	- 40
O condutor usa o ataque da prova como treino	- 50	- 40
O cão hesita à frente do obstáculo (a deduzir na partida)	- 5	- 5
O cão contorna o obstáculo (a deduzir na parte de mordida. O cão que contornar o obstáculo no regresso não será penalizado)	- 15	- 10
O cão rasteja na partida, por metro	- 1	- 1
O cão solta após autorização de chamada do juiz (buzina) e regressa ao condutor.	- 5	- 5

2 – Ataque frontal com acessórios

Nível III: 50 pontos Nível II: 40 pontos

Características do exercício

Distância: 30 m

Duração: 10 segundos de mordida.

Todos os requisitos para este ataque são os mesmos que os do ataque frontal com bastão.

Acessórios autorizados: os acessórios são destinados unicamente a impressionar o cão. Podem ser:

- Ramos, chocalhos, trapos, jornal, saco ou pedaço de plástico, balde de água em plástico (vazio ou cheio), utensílios ruidosos inofensivos, etc.

O acessório não deve ser muito volumoso e deve ser transponível. Deve manter-se inalterado do início ao fim da prova.

É proibido ao figurante ter proteções nas mãos (ex: calhas, mangas, luvas). Se o acessório tiver punho, este não deve exceder a largura da mão.

O acessório utilizado para este ataque não deve esconder completamente o cão durante a mordida.

Se um cão, voluntariamente, for em direção a um civil, o exercício será imediatamente interrompido pelo juiz. Ele perderá todos os pontos atribuídos ao exercício. Se for considerado perigoso, ele deverá abandonar o recinto.

Se o figurante considerar que o cão vai em direção ao seu rosto, ele tem o direito de se proteger, empurrando o cão ou esquivando-se.

Descrição do exercício

São idênticas à do ataque frontal com bastão.

Para o ataque, o figurante deve utilizar o acessório para testar a coragem do cão, mas não deve utilizá-lo para iniciar uma esquiva.

Penalizações:

São as mesmas do ataque frontal com bastão.

3 – Ataque em fuga

Níveis II e III: 30 pontos

Nível I: 50 pontos

Repartição dos pontos

Partida	10	10
Ataque	10	30
Largar e retornar	10	10

Características do exercício

Distância: 30 a 40 m.

Duração: 10 segundos de mordida

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Por razões de igualdade, é imperativo que os 2 (dois) ataques em fuga sejam iguais e sejam feitos com o mesmo figurante. O figurante deve ter a mesma atitude nos 2 (dois) ataques em fuga.

O figurante irá começar o exercício a 10 m do ponto de partida, e o juiz dará início ao exercício ao som da buzina, sem perder muito tempo.

As fugas serão executadas entre 30 e 40 m.

Para todo o ataque em fuga, o figurante irá acelerar quando o cão chegar a cerca de 10 m de distância e, a partir desse momento, vai manter a mesma velocidade até o impacto.

O figurante fugirá sem olhar para trás ou sem tentar esquivar-se do cão. Ele estará armado com um revólver e dará 2 (dois) tiros, enquanto o cão estiver a morder.

Ele irá defender-se vigorosamente, mas sem brutalidade, para avaliar a mordida do cão.

Ele irá imobilizar-se completamente e instantaneamente sob o comando de cessação do condutor.

Penalizações:

São idênticas às do ataque frontal com bastão.

No nível II e III, o cão perderá 1 ponto por segundo se deixar de morder.

No nível I, ele perderá 3 pontos por segundo se deixar de morder.

4 – Ataque interrompido em fuga

Nível III

30 pontos

Repartição dos pontos

Partida	10 pontos
Ataque	20 pontos

O ataque interrompido será julgado sob o terço dos pontos de ataque (mordida) obtidos nos outros ataques frontais (total de base: 30 + 30 = 60 + os pontos de partida, ver exemplos).

Características do exercício

Distância: 30 a 40 m

A ordem dos 2 (dois) ataques em fuga será definida por sorteio, e o resultado será unicamente conhecido pelo juiz. O juiz deve indicar na folha de pontuações antes de começar o exercício a ordem do ataque interrompido (1º ou 2º), exceto no caso em que sejam 2 (dois) a julgar. Nesse caso, os 2 (dois) juízes estarão informados do sorteio do ataque.

O figurante não terá conhecimento de qual dos ataques será o ataque interrompido. O ataque interrompido não poderá ser executado somente se, num ataque de mordida, qualquer que seja, o cão não morder. Se o ataque interrompido já tiver sido executado, ele será anulado.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Quando se tratar do ataque interrompido, o assistente irá levantar, sob a indicação do juiz, uma bandeira vermelha após a partida do cão, enquanto que, para a fuga verdadeira, ele irá levantar uma bandeira verde.

Para o ataque interrompido, o comissário irá tocar no ombro do condutor, no segundo seguinte, de modo a que ele ordene o seu cachorro a não morder.

O figurante continuará a fugir após o comando de chamada, sem alterar o ritmo, sem provocar o cão nem disparar tiros.

Se o cão estiver a 3 m do condutor após a chamada (o cão não precisa estar parado), 1 (um) comando de chamado suplementar é permitido, com penalidade de -5 pt.

Penalizações:

Partida: ver penalizações de partida dos outros ataques	
O cão morde	- 30
Chama o cão a 3 m ou menos do figurante	Sem penalidade
Por metro suplementar	- 2
Comando de chamada suplementar (um único autorizado) se o cão regressa num raio de 3 m do condutor	- 5
Se o cão regressa fora do raio de 3 m (comando de chamada suplementar proibido) Mantém os 10 pontos da partida	- 20

1º exemplo:

Pontos obtidos	Pontos obtidos $28 + 26 = 54 : 3 = 18$
Pontos atribuídos à partida	+ 10
Pontuação máxima	= 28
Distância da chamada	5 m - 4
Pontuação final do interrompido	= 24

2º exemplo

Pontos obtidos	Pontos obtidos $30 + 30 = 60 : 3 = 20$
Partida antecipada após a autorização	+ $(10 - 5 = 5)$
Pontuação máxima	= 25
Distância da chamada: 2 m	- 0
Pontuação final do interrompido	= 25

3º exemplo

Pontos obtidos	Pontos obtidos $30 + 30 = 60 : 3 = 20$
Pontos atribuídos à partida	+ 10
Pontuação máxima	= 30
Distância da chamada: 4 m	- 2
Não regressa num raio de 3 m	- 20
Pontuação final do interrompido	= 10

5 – Procura e escolta**Níveis II e III 40 pontos****Repartição dos pontos**

Procura	10 pontos
Escolta	30 pontos

Características do exercício

Número de esconderijos: 6 fixos, mais 1 móvel, à disposição do juiz.

Durante este exercício, o segundo figurante deve estar num local fechado a 5 m do campo, fechado de tal forma que, se o cão abandonar o recinto, ele não possa ver o 2º (segundo) figurante nem entrar no local.

Tempo permitido para achar e latir: de 2 a 3 minutos, a critério do juiz, com base na área do campo. É importante que o juiz ou júri esteja posicionado de modo a ser capaz de observar o que acontece no esconderijo. De fato, se o cão não mantiver a vigilância, o juiz mandará o figurante fugir e os metros da fuga serão contabilizados.

O cão deve ter a possibilidade de acessar o esconderijo por onde o figurante realizou a entrada no esconderijo. Pode haver mais de 1 (uma) entrada.

O figurante terá de seguir obrigatoriamente o percurso indicado pelo juiz de forma a colocar todos os cães em pé de igualdade. O seu andar deve ser natural e a sua atitude deverá, sempre que possível, ser idêntica com todos os cães, sem provocação da sua parte. Ele tentará escapar 3 (três) vezes por iniciativa própria, com base no comportamento e na vigilância do cão, independentemente de uma eventual fuga no esconderijo. Em caso de falta de vigilância após a 3ª (terceira) fuga e antes da autorização (buzina) do juiz para a posição de vigilância, o juiz pode sancionar essa atitude, pedindo uma fuga suplementar. O figurante não deve concentrar-se exageradamente nos obstáculos para conseguir um máximo de metros. Ele poderá passar por cima desse obstáculo no máximo 3 (três) vezes antes de executar a fuga. O juiz poderá, quando da 2ª (segunda) tentativa de passagem no obstáculo, dizer ao figurante que lhe falta ainda uma passada. O figurante poderá utilizar um obstáculo apenas 1 (uma) vez.

A escolta deve destacar a capacidade de o cão impedir uma fuga do figurante, e este último deve colocar-se na situação de um prisioneiro que tenta escapar.

Quando da passagem do cão em branco, o juiz impõe as atitudes e os comportamentos ao figurante, define o percurso e controla o equilíbrio entre o bom espírito do exercício e sua realização.

O uso dos saltos é proibido para iniciar uma fuga.

Obstáculos, com o uso de distrações, podem ser usados durante a condução, mas nunca devem intervir em mais de 2 (duas) fugas.

Os comandos de imobilização durante as cessações aquando das fugas são proibidos.

Após o início da escolta, só é permitido utilizar o comando “larga”, todos os comandos extras após o cachorro ter parado de morder resultará na perda de todos os pontos de fuga.

O comando “larga” é constituído pelo nome do cão, seguido de outra palavra escolhida pelo condutor (este comando não pode ser desdobrado, isto é, com intervalo entre sílabas ou palavras).

Descrição do exercício:

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O condutor e o seu cão sairão do campo acompanhando o comissário. Eles regressarão, após o sinal da buzina do juiz, quando o figurante estiver escondido.

Após a descoberta, se o cão mantém a vigia, o condutor irá, com permissão do juiz, fazer sair o figurante do esconderijo. Ele deverá dirigir-se até o esconderijo caminhando.

Após a descoberta do figurante, o condutor aproxima-se a 3 m do esconderijo, num ponto marcado no solo a 3 m do esconderijo, antes de pedir ao figurante para sair. Se o condutor dirige-se correndo para o esconderijo, será penalizado na AG. Por outro lado, se o cão sai da área de vigilância, o juiz poderá mandar o figurante fugir. Um cão é considerado vigilante no esconderijo se ele olha e vigia o figurante. Se o juiz está sozinho, deverá colocar-se de preferência perto do local de descoberta do esconderijo. Se o cão não

descobrir o figurante dentro do prazo estipulado, o exercício será dado como cancelado. Se o cão encontra o figurante, mas não ladra dentro do tempo, ele perde os pontos da procura, mas o condutor, ao sinal do juiz, irá juntar-se a ele junto ao esconderijo para dar seguimento ao exercício. Até que o cão não dê sinal da presença do figurante, ladrando, o juiz não pode fazer com que o HA saia do esconderijo, mesmo que o cão passe à frente do figurante e continue a sua busca. Será concedido ao cão o tempo regulamentar para a procura. Se o cão regressa para junto do condutor, dentro de um raio de 3 m, antes do fim do tempo regulamentar, este poderá dar um segundo comando de procura, mas será penalizado.

Se o cão morde o figurante no esconderijo, tenha latido ou não, ele perde 5 pontos. Se o cão avisa o seu condutor, sem ter descoberto (**ver**) o figurante, será penalizado, perdendo 5 pontos.

O figurante deverá obrigatoriamente estar escondido para manter o espírito do exercício da procura.

Se um cão sai do campo por este não estar devidamente vedado, o condutor deve chamá-lo de volta. Ele não será penalizado, o cronômetro será interrompido e o juiz fará sinal ao condutor para que permaneça no seu lugar para chamar o cão. O exercício será retomado quando o cão estiver de volta ao campo. Se o cão, à chamada, regressa imediatamente na zona de 3 m do condutor, um comando de reenvio será autorizado sem penalização. No entanto, se for considerado que o campo esteja bem vedado e o cão, por acaso, abandone o campo, o juiz não irá parar o cronômetro, fará sinal ao condutor para que permaneça no seu lugar para chamar o cão. O tempo previsto para o exercício não será alterado.

Se o cão continua a procura sem novo comando de envio do condutor, não há penalização.

Se houver novo comando de envio -10.

Quando da descoberta do figurante, o cão que morda durante 15 segundos sem ter latido perderá 10 pontos (-5 AG), o juiz pedirá ao condutor para se deslocar rapidamente até ao esconderijo, no ponto a 3 m deste. Qualquer comando suplementar de parada será penalizado.

1 - Se o cão não soltar ao fim de 30 segundos, o condutor e o seu cão terão de abandonar o recinto, sendo desclassificados.

2 - Se o cão soltar, o condutor dará o comando para iniciar a escolta.

Durante o percurso, o figurante poderá fazer uso de esquivas nas tentativas de fuga para tentar escapar e criar o máximo de distância possível entre ele e o cão. Não haverá tolerância de metros concedidos para as fugas. Só irá parar nas fugas sob o comando do condutor após o sinal de buzina do juiz, cerca de 3 segundos após o cão iniciar a mordida. Os metros de fuga, em que o cão esteja mordendo, não serão penalizados. Mas se o cão soltar antes do comando do condutor, o figurante continuará a fugir. O figurante só poderá retomar a sua marcha, após uma parada, ao sinal do juiz. Ao longo de toda a escolta, o condutor irá manter a distância de pelo menos 3 m do figurante, por trás ou ao lado, mas nunca à frente. Se os metros de fuga forem superiores a 30 m, mantêm-se os pontos da procura (menos as eventuais penalizações por faltas cometidas na procura).

O juiz indicará o fim do exercício, por meio de repetidos toques de buzina. O condutor dará o comando "stop" e o figurante deverá imobilizar-se. Na paragem da escolta, o cão deverá manter a vigilância, com penalizações idênticas às do exercício da defesa do condutor. O condutor chamará o seu cão para junto dele e estará à disposição do comissário.

Penalizações:

Comando suplementar de envio (um único)	- 10
Cão não sai, apesar do segundo comando de envio	- 40

O cão não encontra o figurante dentro do tempo limite	- 40
O cão não ladra dentro do tempo limite	- 5
O cão morde no esconderijo	- 5
O cão não vigia no esconderijo, por metro de fuga	- 1
O condutor dirige-se ao esconderijo a passo de corrida (na A.G.)	- 2
Golpes de dente durante a escolta ou após cessação, cada	- 2
Comando suplementar de cessação, cada	- 2
Cão deixa o figurante fugir, por metro	- 1
O condutor não se encontra a 3 m durante a escolta	- 10
O condutor atrapalha o figurante durante as suas fugas	- 30
O cão não mantém a vigilância durante 5 segundos, antes do sinal do juiz	- 5
O cão alerta o seu condutor sem ter descoberto o figurante	- 5
O cão abandona a vigia após o sinal do juiz	- 2
O cão não regressa no junto após 10 segundos do comando	- 5

6 – Defesa do condutor

30 pontos

Características do exercício

Tempo de mordida: 10 segundos

Repartição dos pontos

Ataque	20 pontos
Vigiar e retornar	10 pontos

Este exercício será determinado por 9 (nove) princípios:

- 1 - Haverá sempre um encontro com um aperto de mão preliminar entre o condutor e o figurante, com ou sem conversa. O condutor pode responder à saudação do figurante (numa entoação regular). Para além de bom dia, o juiz poderá proibir o condutor de responder à conversa, portanto não dizer mais nada durante o exercício.
- 2 - As dificuldades criadas para o cão serão graduais de acordo com o nível (I, II, III).
- 3 - Em todos os níveis, a agressão do figurante deve ser clara e óbvia, feita com as duas mãos.
- 4 - No momento da agressão o figurante e o condutor devem permanecer estáticos durante 2 segundos. Se o cão morde antes do final de 2 segundos, o figurante retomará o trabalho normalmente, se o cão não morde durante os 2 segundos, o juiz para o exercício.
- 5 - O cão só deve reagir se o seu condutor for agredido.
- 6 - O aperto de mão deverá ser feito obrigatoriamente pelo figurante que fará a agressão.
- 7 - O cenário da defesa do condutor, assim como a descrição do seu percurso, serão explicados, uma só vez, durante a passagem do cão em branco. Esclarecimentos e explicações adicionais poderão ser dados depois da passagem do cão em branco, a pedido de um representante dos condutores.
- 8 - O uso de distrações não deve converter-se em provocações sobre o cão ou o seu condutor, que leve o cão a proteger-se ou a antecipar a proteção do condutor.
- 9 - O figurante nunca deve tentar, a todo o custo, levar o cão, mas seguirá o percurso previsto inicialmente. Quando da passagem do cão em branco, o juiz vai decidir se quer ou não que um cão que se coloque em escolta deva ser levado para além dos 10 m. O condutor deve levar o seu cão em junto do lado esquerdo ou direito, nunca entre as pernas, exceto quando ele se imobiliza.

Ambos os figurantes poderão dar um aperto de mão ao condutor. Uma vez que o primeiro comando seja dado, o juiz pode pedir ao condutor para não dizer mais nada. O condutor pode responder a uma saudação do figurante (num tom natural), caso contrário ele não dirá nada. Antes do aperto de mão, o figurante não provocará o cão. Após o aperto de mão, num cenário envolvendo 2 (dois) figurantes, o 2º (segundo) figurante (o falso) nunca deve estar a uma distância inferior a 3 m do condutor durante as fases de distrações com um caráter provocativo.

Um cão que falhe a largar (em golpes de dentes ou por tardar a largar) irá perder no máximo 10 pontos.

20 pontos são previstos para a mordida, todo o resto é cumulativo (comando adicional, não mantém a vigia após largar, não volta em 10 segundos).

O cão que não reagir dentro dos 2 segundos perderá os pontos atribuídos ao exercício. Fazer bem a diferença entre o tempo de reação e o tempo para a mordida. Este pode ser prolongado devido ao deslocamento ou à necessidade de contornar um obstáculo.

O figurante deve manter as mãos sobre o condutor por 2 segundos, tempo em que o cão deve ter mordido.

Durante a defesa, o condutor deve manter-se afastado do figurante, pelo menos 3 m, até largar a mordida e regresso do cão para junto.

Temos de distinguir, após o aperto de mão (com o figurante que faz a agressão), um golpe de dentes furtivo de uma mordida clara. A penalização será de -2 e não de -2/m até ao local da agressão. Um golpe de dentes no outro figurante leva à perda de todos os pontos do exercício.

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

Desenrolar do exercício a partir de alguns exemplos de situações possíveis:

- Simples conversa, após encontro entre figurante e condutor, finalizado por uma agressão.
- Depois da conversa, o figurante afasta-se, regressando para agredir o condutor, sem hesitação.
- Idem, mas o figurante tentará usar truques para enganar a vigilância do cão.
- O figurante agride uma 3ª (terceira) pessoa para tentar provocar uma reação intempestiva por parte do cão.
- Os figurantes iniciam uma luta fictícia para testar o controle do cão sobre ele próprio.
- O figurante agride o condutor em situação próxima da realidade cotidiana.

O juiz dará um toque de buzina para autorizar largar a mordida. O cão deve manter a vigilância por 5 segundos, o juiz indicará o fim do exercício, e o condutor chamará seu cão.

O cão que mantenha a vigilância durante 5 segundos, mas regresse ao condutor ao som da buzina, quer dizer, após a autorização do juiz, mas antes da chamada do condutor (-2).

Penalizações:

O condutor fala ao seu cão após o comando no início do exercício	- 30
O condutor responde à conversa sem a autorização prévia	- 30
O cão morde antes ou durante o encontro ou a conversa	- 30
O cão morde após o encontro, antes da agressão, por metro até ao local previsto para a agressão	- 2

O cão afasta-se do condutor sem morder, a todo o momento, com 1 metro de tolerância, por metro	- 1
O cão abandona o condutor a mais de 10 metros	- 30
O cão agride um terceiro	- 30
O cão não defende dentro dos 2 segundos	- 30
O condutor encoraja o seu cão ou mantém-se a menos de 3 metros dele durante a defesa ou após larga	- 30
Golpes de dentes após largar, por golpe de dentes	- 2
Por segundos sem morder	- 2
O cão não regressa para junto do condutor dentro dos 10 segundos previstos após a chamada	- 5
O cão não mantém a vigia durante os 5 segundos	- 5
O cão deixa a vigia depois do sinal do juiz, mas antes do comando do condutor	- 2

7 – Guarda de objeto

Nível III 30 pontos

Características do exercício

O objeto será colocado a 3 m do círculo de 5 m (zona de preparação) num local idêntico para todos os participantes.

O condutor, ao pegar o objeto, deve dirigir-se à linha dos 5 m, sob sinal do juiz (buzina); depois ao centro do círculo de 2 m para colocar o objeto na posição pedida pelo júri, momento em que dará a ordem ao seu cão para guardar o objeto. Em seguida vai dirigir-se até o esconderijo previsto, sem se voltar para o cão.

O objeto é colocado no centro de um círculo com um raio de 2 m. Um 2º (segundo) círculo concêntrico com um raio de 5 m será desenhado. O juiz pode usar um único figurante, ou ambos, mas, alternadamente. Tanto um como o outro deverão manter-se a uma distância mínima de 10 m do objeto, enquanto o seu colega trabalha. Seja qual for o caso, 3 (três) tentativas para roubar o objeto são obrigatórias, as penalizações são cumulativas e idênticas para todas as 3 (três) tentativas, de acordo com as faltas cometidas. Se o objeto for roubado, seja na 1ª (primeira), 2ª (segunda) ou 3ª (terceira) passagem, o cão perde os 30 pontos atribuídos ao exercício.

Durante uma das 3 (três) passagens, a mesma para todos os competidores, o figurante poderá, em acordo com o juiz, utilizar alguns acessórios destinados, eventualmente, a distrair o cão. Mas eles não devem, em hipótese alguma, servir de escudo ou evitar que o cão possa morder. Na guarda de objeto, o uso de acessórios impenetráveis é proibido. Eles têm de permitir que o cão possa atravessá-los. O acessório utilizado não pode ser o mesmo que os outros acessórios utilizados no prova. O acessório não deve ser abandonado intencionalmente dentro do raio dos 5 m. No caso em que o acessório utilizado possa ser confundido pelo cão com o objeto a guardar, este será utilizado na terceira passagem.

Objetos perigosos são proibidos.

A distância a ter em conta em que o cão morde, sem acessórios, é a distância entre a parte do corpo do figurante mais próxima do objeto; com acessórios, é a parte do acessório mais próximo do objeto a ser tomada em consideração. A partir do momento em que o figurante atravessa um círculo (distância do objeto < 2 m ou distância do objeto < 5m) com qualquer parte do corpo, ele deverá de seguida entrar diretamente dentro deste. Tratando-se do pequeno círculo de 2 m, ele terá 30 segundos para roubar o objeto.

Entre os 2 e 5 m, se o cão sair para morder, o figurante pode esquivar-se e deverá fazer barragem ao cão se possuir um acessório. No entanto, este acessório não deve ajudar o figurante a fazer a esquivar. Se a extremidade do acessório estiver dentro do raio de 2 m do objeto, será considerado que o figurante também está dentro deste último círculo, e ele poderá, desde logo, fazer tudo o que puder para roubar o objeto.

Apenas poderá haver um único objeto a guardar dentro do pequeno círculo e colocado no chão.

O figurante deve manter uma atitude neutra até os 2 m do cão, a menos que o cão tome a ofensiva (autodefesa).

Definição de mordida: Para o objeto, a definição de mordida deve ser idêntica às mordidas do ataque interrompido ou da procura no esconderijo.

Os círculos traçados no chão não passam de referências para permitir a avaliação da distância em relação à posição inicial do objeto. Portanto, temos de recriar mentalmente estas distâncias, dependendo da posição do objeto.

Exemplo: na última passagem, o cão vai morder a 4 m e é arrastado para 6 m. A falta é dupla.

- 1- Cão vai morder a 4 m = -5
- 2- Deixa-se levar por 2 m = -2, ou seja -7 no total.

No final do exercício, quando o condutor aparece, o cão vai juntar-se a ele = penalização na AG.

Por outro lado, se o cão se afasta do objeto antes do som da buzina, autorizando o regresso do condutor, perde 1 ponto por metro e para lá de 10 m = 0

Descrição do exercício

Veja as instruções comuns a todos os exercícios.

O condutor irá colocar o objeto no centro do círculo com 2 m de raio e pedir ao seu cão para o guardar antes de ir para o esconderijo previsto com esta finalidade.

O figurante, penetrando no círculo exterior, deverá comportar-se de forma neutra, sem agredir ou tentar atrair o cão. Se este permitir que ele entre na área de 2 m, o figurante pode então usar todos os truques possíveis, ameaças, intimidação, esquivas, suscetíveis de iludir a vigilância do cão ou de o impressionar. Terá cerca de 30 segundos para roubar o objeto.

Se o cão morder, a que momento for, antes que o figurante possa tocar ou agarrar o objeto, ele terá de esperar 2 segundos antes de se afastar de forma normal ou de arrastar o cão se este se manter a morder. Se o cão morder depois de o figurante apanhar o objeto, este último terá de pousar imediatamente o objeto a seus pés e proceder como acima indicado.

Se o cão mantém o objeto na boca ou até mesmo mantém uma pata sobre ou dentro do objeto, sem morder, o figurante, enquanto ele está em contacto com o objeto, deverá retirar o objeto para fora do círculo de 2 m (uma distância de 2 m) antes de o juiz dar por terminado o exercício, considerando que o objeto não foi guardado eficazmente.

Para determinar em que local o cão morde, o juiz levará em conta a posição do figurante. Para determinar a distância a que o cão é arrastado, o juiz terá em conta a posição do cão, as quatro patas fora de um dos círculos.

O juiz terá sempre o direito de aplicar uma penalidade na AG, se a guarda do objeto, mesmo que efetuada, não seja considerada perfeita.

O condutor não poderá virar-se nem olhar para o seu cão durante o percurso até o (ou ao entrar no) esconderijo, caso contrário, perderá todos os pontos do exercício.

Um cão que morde o objeto irá perder pontos na AG e, se destruir o objeto a guardar, perderá todos os pontos atribuídos ao exercício.

Penalizações:

O cão morde o figurante na zona dos 2 m antes que ele possa tocar no objeto	Sem penalização
O cão morde na zona dos 2 m e deixa-se arrastar até ao círculo, mas não para fora deste	Sem penalização
O cão morde na zona dos 2 m e deixa-se arrastar para fora do círculo, por metro	- 1
O cão morde e deixa-se arrastar para além dos 5 m de distância do local de onde ocorreu a mordida	- 15
O cão deixa-se arrastar para além dos 5 m e não solta ao fim de 10 segundos	- 30
O cão deixa apanhar e mover o objeto, depois morde, seja qual for a distância, no interior dos círculos, por metro	- 1
O cão deixa apanhar e mover o objeto, depois morde, entre 5 e 10 m	- 15
O cão deixa apanhar e mover o objeto, para lá dos 10 m	- 30
O cão vai morder o figurante dentro da zona compreendida entre os 2 e 5 m	- 5
O cão vai morder o figurante para além dos 5 m (exercício terminado)	- 30

VII – TABELA DE PONTUAÇÃO

Para refletir uma progressão necessária e gradual de dificuldades, é lógico considerar 3 (três) níveis na organização de competições, cada um com uma quota de pontos:

- 200 no nível I;
- 300 no nível II;
- 400 no nível III.

A tabela abaixo fornece uma anotação conveniente para a pontuação total proposta.

Exercícios	Nível	I	II	III
Andamento ao lado		6	6	6
Quieto sob distrações na ausência do condutor		10	10	10
Recusa de alimento		5	10	10
Envio em frente		12	12	12
Busca de objeto lançado		12	12	12
Posições		10	20	20
Busca do bloco			15	15
Salto da paliçada		15*	15*	15
Salto em altura		15*	20	20
Salto em comprimento		15*	15*	20
Ataque frontal com bastão (+ obstáculos nos níveis II e III)		50	40	50
Ataque em fuga		50	30	30
Defesa do condutor		30	30	30
Procura e escolta		-	40	40
Ataque frontal com acessórios		-	40	50
Ataque interrompido em fuga		-	-	30
Guarda de objeto		-	-	30
Total		200	300	400

* exercícios à escolha

Qualificações:

0 - 299	Insuficiente
300 - 319	Suficiente
320 - 339	Bom
340 - 359	Muito Bom
360 - 400	Excelente

Pontuação mínima, por nível

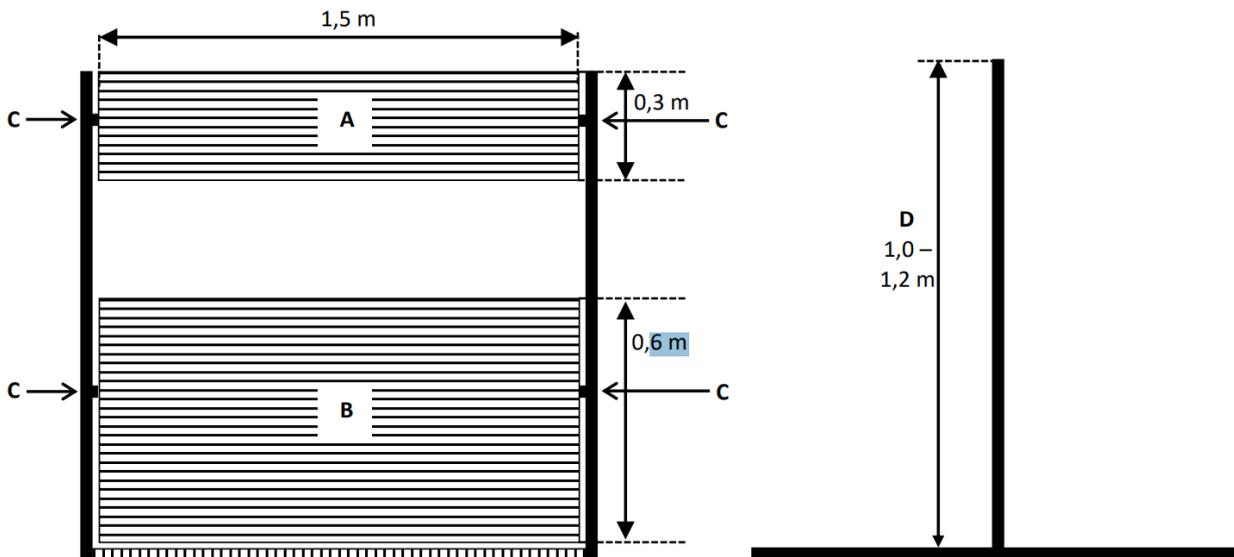
Nível I: 160 pontos
 Nível II: 240 pontos
 Nível III: 300 pontos

Quando as pontuações forem idênticas, os cães serão desempatados de acordo com os seguintes critérios:

1. Melhor pontuação nos exercícios de mordida, **menos os pontos de AG perdidos nos exercícios de mordida.**
2. Melhor pontuação nos exercícios de obediência, **menos os pontos de AG perdidos nos exercícios de obediência.**
3. Melhor pontuação nos exercícios de saltos, **menos os pontos de AG perdidos nos exercícios de salto.**

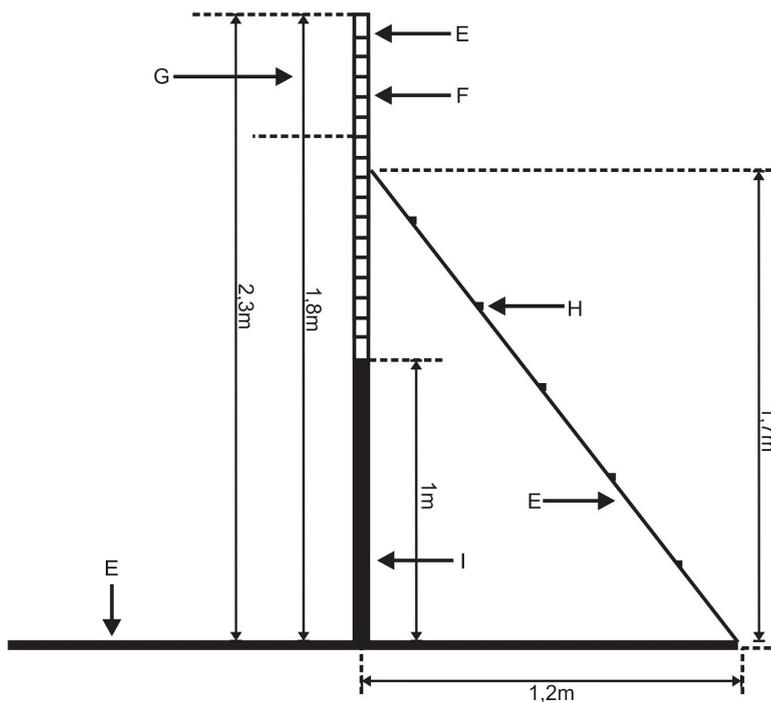
VIII – DESENHOS TÉCNICOS

Salto Vertical



A	Torniquete (prancha) móvel com 1,5 m x 0,3 m
B	Painel móvel com 1,5 m x 0,6 m
C	Pivots
D	Altura regulável de 1,0 m a 1,2 m

Paliçada



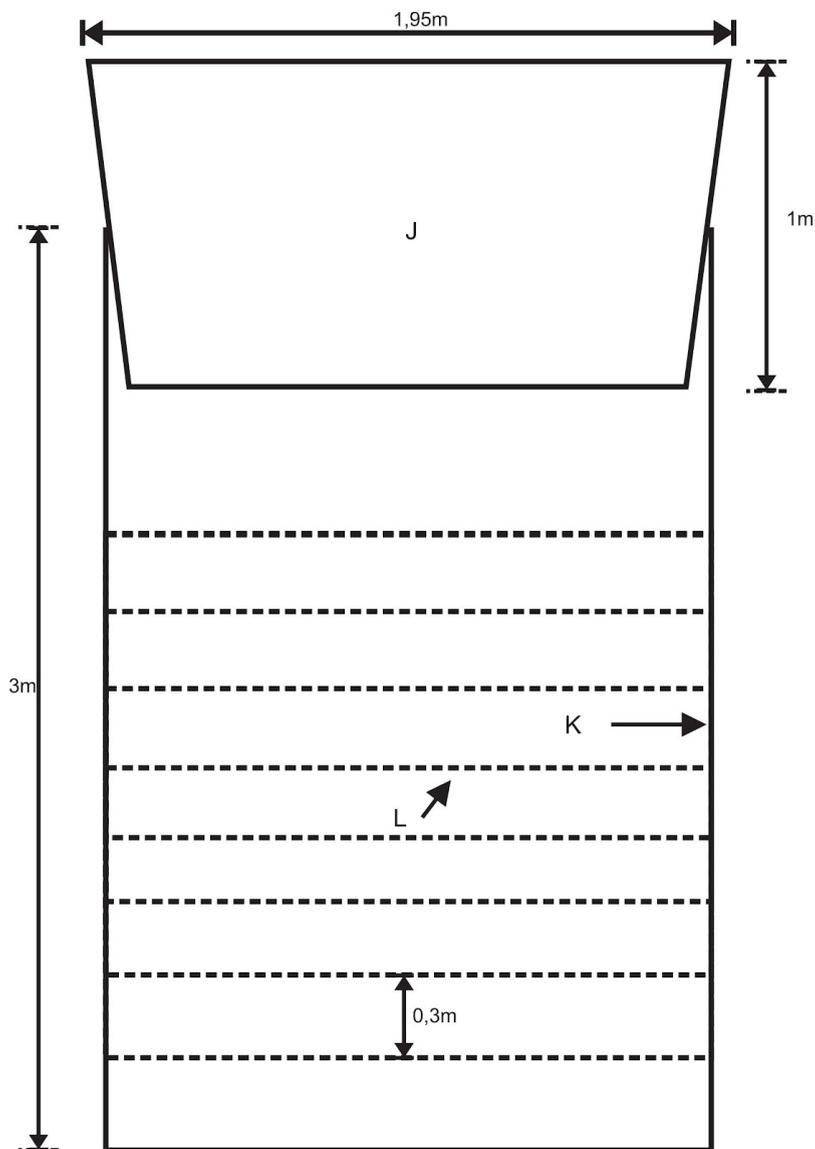
A largura da paliçada é entre 1,5m e 1,9m

E	Estrutura em T
F	Tábuas em madeira com 10 cm de altura e entre 27/30 mm de espessura, não aplainadas
G	Altura regulável entre 1,8 m e 2,3 m
H	Ripas dispostas com um afastamento de 30 cm entre elas
I	Painel fixo com 1 m de altura

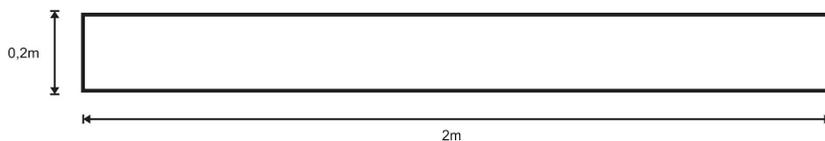
Salto em Distância



A estrutura em vista lateral



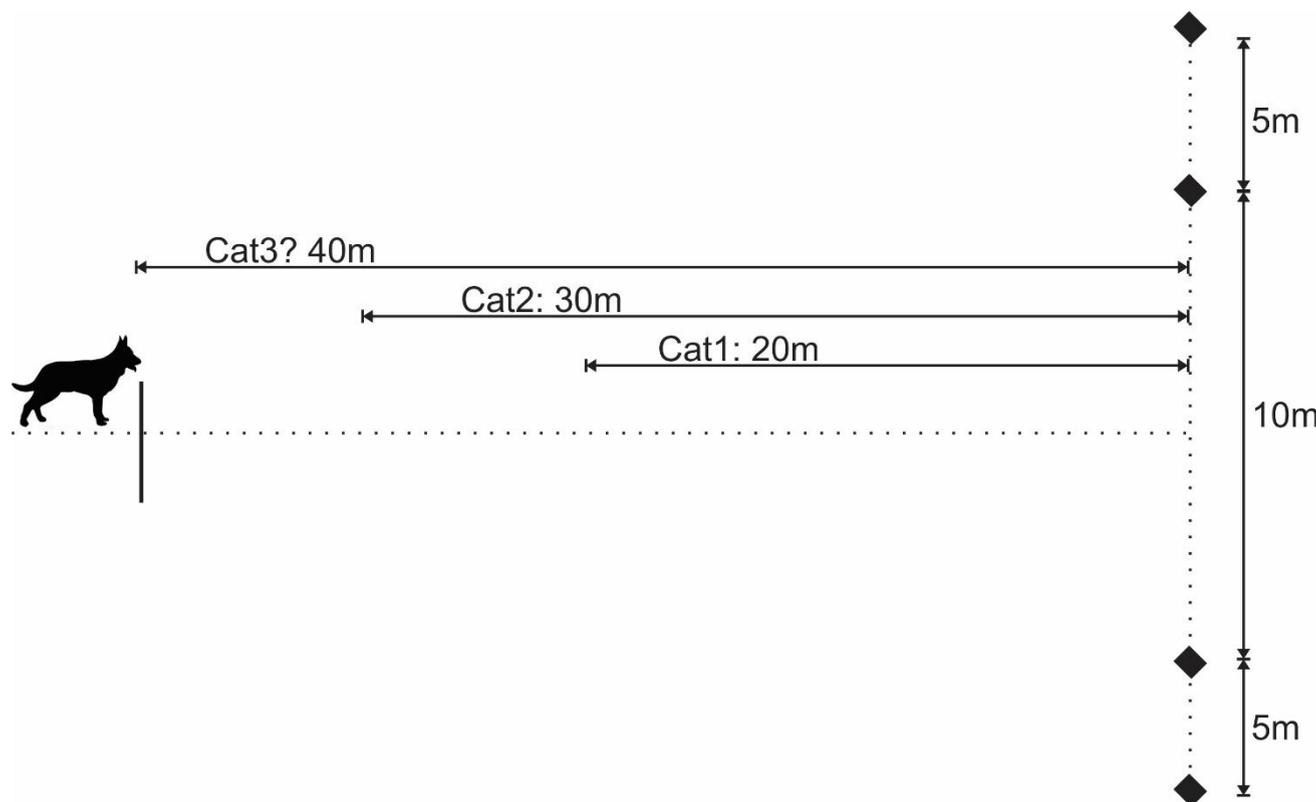
Vista superior do salto em distância.



Vista frontal do salto em distância.

J	Prancha basculante
K	Estrutura em madeira ou metal
L	Fitas elásticas coloridas ou barras em PVC ou metal leve dispostas de 30 cm de distância entre si.

Envio em frente:



IX – ABREVIações

AG	Atitude Geral
Figurante	Homem Assistente
Kg	Quilograma
M	Metro
p	Ponto (s)
s	Segundo (s)

X – DISPOSIÇÕES FINAIS

Disposições 1995

Este Regulamento de Concurso Internacional de FCI-Mondioring (RCI-MR) foi discutido e aprovado pela Comissão de Cães de Utilidade, na sua reunião de 17 de Março de 2001, em Nova Gorica/Eslovénia.

Somente a federação nacional competente está habilitada a dar o seu consentimento para a organização de tais eventos no seu território. Em caso de divergência na interpretação, prevalece o regulamento escrito em francês.

**Comissão de Cães de Utilidade da F.C.I.
O presidente Eberhard Strasser**

17 março 2001, em Nova Gorica/Eslovénia

Este regulamento de FCI-Mondioring foi aprovado pelo Comité Geral da FCI em maio de 2002 (Weissbad). As alterações em negrito e itálico foram aprovadas pelo Comité Geral da FCI, **em Genebra, em agosto de 2023.**

A alteração no § VIII - Saltos - Plano Técnico - foi aprovada pelo Comité Geral da FCI por e-mail, em novembro de 2019.

Tradução para português por Patrick Soares para a Sub-Comissão de FCI-Mondioring do Clube Português de Canicultura.

NOTA DO EDITOR BRASILEIRO:

Este regulamento foi transcrito do regulamento de Portugal, procurando manter-se o mais fiel possível do original, com pequenas adequações ao Português brasileiro.

XI – CERTIFICADO VETERINÁRIO

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)

13, Place Albert Ier, 6530 THUIN – Belgique - tél. ++ 32 (0)71 59 12 38 – Internet : <https://www.fci.be>

Name of the dog Nom du chien Name des Hundes Nombre del perro			
Breed & Variety Race & Variété Rasse & Varietät Raza & Variedad			
Sex Sexe Geschlecht Sexo	male/mâle/Rüde/macho	Date of birth Date de naissance Wurfdatum Fecha de nacimiento	
Studbook and registration number Livre des Origines et numéro d'enregistrement Zuchtbuch- und Zuchtbuchnummer Libro de orígenes y número de registro			
Tattoo or microchip number Numéro du tatouage ou de microchip Tätowier- oder Microchipnummer Número del tatuaje o del microchip			
Owner & address Propriétaire & adresse Eigentümer & Adresse Propietario & Dirección			
Country of legal residence Pays de résidence légale Land (Gesetzlicher Wohnsitz) País de residencia legal			
I HEREBY certify that ABOVE male has two apparently normal testicles fully descended into the scrotum.			
Je certifie PAR LA PRÉSENTE que le chien mâle CI-DESSUS a deux testicules d'aspect normal complètement descendus dans le scrotum.			
Ich bestätige HIERMIT, dass OBENERWÄHNTER Rüde zwei offensichtlich normal entwickelte Hoden aufweist, die sich vollständig im Hodensack befinden.			
POR LA PRESENTE se certifica que el macho ARRIBA MENCIONADO tiene dos testículos de apariencia normal completamente descendidos en el escroto.			

Veterinarian / Vétérinaire / Tierarzt / Veterinario

	↔ Name/Nom/Name/Nombre
	↔ Address /Adresse / Adresse /Dirección
	↔ Tel
	↔ Email

Date (YYYY-MM-DD) / Date (AAAA-MM-JJ) / Datum (JJJJ-MM-TT) / Fecha (AAAA-MM-DD)

Stamp/signature – Cachet/signature – Stempel/Unterschrift – Sello/firma