

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)

13, Place Albert 1er, B - 6530 Thuin (Belgique), tel : ++32.71.59.12.38, fax : ++32.71.59.22.29, email : info@fci.be



REGULAMENTO DE MONDIORING

Índice

I - PREFÁCIO

II – HOMEM ASSISTENTE

III - PRESCRIÇÕES

1. Apresentação
2. Instruções comuns a todos os exercícios
3. Comandos de chamada no fim de um exercício
4. Prescrições gerais

IV – EXERCÍCIOS DE OBEDIÊNCIA

1. Andamento ao lado sem trela
2. Quieto sob distrações na ausência do condutor
3. Envio em Frente
4. Posições
5. Recusa de alimentos
6. Busca de objecto lançado
7. Busca do bloco

V – EXERCÍCIOS DE SALTO

1. Paliçada
2. Salto em Comprimento
3. Salto em Altura

VI – EXERCÍCIOS DE MORDIDA

1. Ataque frontal com bastão
2. Ataque frontal com acessórios
3. Ataque em fuga
4. Ataque em fuga interrompido
5. Procura e escolta
6. Defesa do dono
7. Guarda de objecto

VII – TABELA DE PONTUAÇÃO

VIII – ABREVIACÕES

IX – DISPOSIÇÕES FINAIS

I - Prefácio

O Mondioring foi criado por delegados de vários países da Europa e da América, na esperança de que poderia assumir o relevo dos programas nacionais já existentes e permitir uma união gratificante de todos os amantes dos cães de trabalho, principiantes ou experientes. Tem como objectivo ser um entretenimento para os espectadores, um jogo de dificuldades progressivas para os participantes, um desporto de competição para os entusiastas do treino.

Para praticar Mondioring, precisa-se de um recinto vedado, equipado de material diverso, de duas pessoas protegidas por um fato (Homem Assistente) que serão os parceiros dos cães, dos seus 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 de Mondioring tem que ser, conciso na sua descrição, simples na sua prática, claro na sua avaliação. Os juízes nunca deverão esquecer a preocupação que motivou os criadores deste programa, 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 prejudicial ao cão.

A finalidade do Mondioring é destacar as aptidões dos cães, a qualidade do seu adestramento, o controle do seu condutor e sobretudo o património genético do cão. O programa é constituído por 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.

Nota: O regulamento de Mondioring sendo 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 - Homem Assistente

Para registro, note-se que no passado, o Homem de ataque (Figurante) era chamado alternativamente por “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.

Quanto à designação de Homem de Ataque, que por abreviação designamos por HA, é um neologismo (palavra nova obtida por derivação). Comparado com o cão de “caça”, “de defesa”, “de guarda”, o Homem não é realmente de ataque, já que na maioria dos casos ele defende-se, foge ou rouba um objecto confiado ao cão.

De qualquer forma, se é dito no capítulo anterior que o HA é o parceiro dos cães e dos condutores, ele também deverá ser para eles um adversário, pois ele tem de colaborar com o juiz durante a prova, ajudando-o a classificar os cães por ordem de mérito.

Se ele contenta-se de um comportamento passivo, 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 enfrentar o cão.

Mas como ele está protegido pelo seu fato, ele arrisca a exagerar esta confrontação, Ele arrisca também, voluntariamente ou não, de se comportar 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 HA, poderíamos estabelecer três regras de ouro, das quais nunca poderemos esquecer:

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

O HA, em nenhum caso, poderá bater no cão com o bastão, aquando do uso da arma de fogo, deverá disparar para o ar num ângulo de 45°.

No início de cada exercício de mordidas, deverá colocar-se sempre a uma distância de 10 a 20 metros do cão, no meio do campo.

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

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

Além disso, é óbvio que o juiz é responsável pelo trabalho do seu HA, este último deverá conformar-se com as suas prescrições.

Para os níveis 2 e 3 dois HA vão partilhar os exercícios à escolha do júri. O nível 1 poderá ser feito apenas por um HA.

A selecção do HA é realizada em cada país participante seguindo as suas próprias normas.

III - Prescrições

1 - Apresentação

O condutor entra em campo com o seu cão à ordem do comissário de ring. Deverá dirigir-se à mesa do júri para se apresentar com o seu cão, sem coleira, trela, nem açaimo. Ele indicará o comprimento e as alturas iniciais escolhidas para os saltos. Dirá ao juiz se a chamada do cão à distância será à voz ou ao apito.

Ele escolherá um envelope para o seu cão, onde se encontra registado a natureza do primeiro ataque em fuga. Sem o abrir, irá entregá-lo ao juiz que, até ao momento imediatamente após a partida do cão, será o único a saber se trata-se do ataque verdadeiro ou do interrompido (ver processo na descrição dos ataques).

Por ultimo, o condutor escolherá, numa outra caixa, um bloco de madeira numerado destinado ao exercício da busca de bloco.

2 – Instruções comuns a todos os exercícios

O condutor coloca-se à disposição do comissário que o conduz ao local do pré-condicionamento, cerca de 3 metros do local de partida de cada exercício. Um pré-condicionamento do exercício ao cão é permitido a três metros do ponto de partida. Deverá ser discreto, e não poderá ser feito após o som da buzina que anuncia o posicionamento de partida. Um primeiro toque da buzina do juiz autoriza o posicionamento no local de partida. O Condutor terá 30 segundos, cronometrados pelo juiz, para posicionar o seu cão. Para além desses 30 segundos, o exercício é anulado. O condutor tem direito apenas a um comando de posicionamento (sentado, deitado, em pé, de acordo com os exercícios). De seguida poderá dar 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 como um comando suplementar com uma penalização de 1 ponto. Para além de 5 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 respectivas posições, o juiz dará o sinal de partida do exercício e o condutor utilizará o comando de partida apropriado, que poderá ser precedido pelo nome do cão. Qualquer comando irregular poderá resultar numa penalização.

3 – Comandos de chamada no fim de um exercício

São de dois tipos, chamada à distância e chamada de perto (1 metro). 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, sob pena de penalização. Todas as chamadas de perto devem ser feitas à voz.

Sejam elas à voz ou por apito, as chamadas devem ser breves e ditas de uma só vez. Um comando desdobrado, isto é com intervalo entre palavras, é considerado como um comando suplementar e penalizado como tal.

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

Da mesma forma, o cão que fica a morder 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 atitude geral à disposição do juiz.

O cão que não regresse junto ao dono 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 o chamar no fim do ataque. O juiz deverá ser informado de tal durante a apresentação.

4 – Prescrições gerais

Atitude geral

Se o juiz considera que a execução de um exercício deixe a desejar, ele aplicará uma penalização que poderá ir até aos 10% dos pontos obtidos no exercício em questão. Isto aplica-se também no caso de um concorrente ter um comportamento incorrecto antes, durante ou após o seu percurso. A penalização será ao seu critério.

Qualquer intervenção por parte de um concorrente junto ao júri durante o seu percurso, com excepção de informação de uma má disposição do mesmo ou do seu cão, é estritamente proibida. Isto resulta numa penalização de 10 pontos na atitude geral e a exclusão do concurso caso reincida.

As penalizações na atitude geral 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 factos à sub-comissão de Mondioring, assim como ao presidente do C.P.C.

Condições de participação em competições de Mondioring

O condutor do cão tem de possuir uma caderneta de trabalho, emitido 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 F.C.I. Para se iniciar numa competição de Mondioring, o cão deve ter no mínimo 12 meses.

Antes de poder competir em nível III, o cão deverá passar pelas seguintes etapas:

- Qualificar-se no nível I obtendo 2 vezes 160 pontos sobre 200,
- Qualificar-se no nível II obtendo 2 vezes 240 pontos sobre 300.

Se o condutor quiser, poderá permanecer em cada nível o tempo que desejar. Sempre que um cão participando no nível III, não consiga atingir 300 pontos, o condutor está autorizado de apresentá-lo no nível II as vezes que desejar.

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

Seguindo as regras da F.C.I., os machos que participam em provas de Mondioring devem ter dois testículos de aparência normal, completamente descidos.

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

Organização de provas

Os grupos que desejem organizar provas, devem tomar o maior cuidado na sua preparação sem negligenciar nenhum detalhe.

Devem informar, sempre que possível, os órgãos de coordenação de outros países, a fim de beneficiar de uma participação estrangeira.

Júri para provas

O júri será composto por um ou mais juizes qualificados ajudados na sua função pelos HA seleccionados.

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

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

Um ou dois secretários competentes são indispensáveis para o bom funcionamento do secretariado. Uma mesa de apoio para o júri que será colocada de forma a que os juizes possam ter acesso à mesma, sem perder de vista o trabalho que se realiza no ring.

A organização deverá assegurar a participação de duas pessoas responsáveis pelas manobras dos saltos e pela recusa de alimentos, entre outros...

Recintos para provas

As dimensões do recinto de competição deverão ser no mínimo de 60 x 40 m e ter uma área máxima de 5000 m². O solo não deve ser rígido, isto é, nem pavimentado, nem em alcatrão. Todos os cuidados devem ser tomados para garantir que não haja nenhum objecto no chão que possa ferir o cão. O recinto deve ser obrigatoriamente vedado. Para aceder ao campo, pelo menos duas entradas são necessárias, uma para os condutores acompanhados pelos seus cães, a outra para os HA.

O recinto poderá integrar adereços correspondentes a um tema escolhido pelo organizador.

O organizador é responsável pela marcação do campo. A partida de cada exercício será marcada. Para o exercício da "guarda de objecto", dois círculos concêntricos deverão ser marcados, os raios serão de 2 e 5 metros. 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 da "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 partida e delimitada por dois pinos (ou sinalizadores) colocados em cada extremidade. A 5 metros dentro dos pinos, serão marcadas duas perpendiculares com um metro e que definem a zona de trespassamento ideal (ver diagrama abaixo). O eixo da trajectória estará na posição intermédia do recinto (diagonal proibida) e livre de obstruções ou objectos que atraem o cão. As marcas (pinos e bandeiras) podem ser substituídas com elementos decorativos.

Apoio logístico de provas

A organização irá colocar à disposição dos juízes:

- 6 acessórios para o ataque.
- Um obstáculo para o ataque frontal com bastão (ver regulamento).
- 6 esconderijos para a procura do HA
- 3 saltos (conforme o plano do regulamento).
- 6 objectos para a busca de objecto 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 revólveres com cartuchos de 9 mm (ou de 6mm tripla carga).
- Bandeiras necessárias para o ataque em fuga interrompido.
- Folhas oficiais de pontuação.
- 1 a 2 distrações para o exercício de deitado sob distrações na ausência do condutor.
- 3 a 4 objectos usuais para a guarda de objecto, de preferência relacionado com o tema da prova.

O objecto para o exercício da "busca de objecto lançado" e os acessórios dos ataques serão seleccionados pelo juiz na manhã da prova. Para os exercícios da "guarda de Objecto" e do "ataque com acessórios", o juiz deve ter atenção, aquando da passagem do cão em branco, com o uso do acessório. (Este nunca deve assemelhar-se ao objecto 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 instalado um local para os HA de modo a poderem abrigar-se, enquanto não têm de intervir no trabalho dos cães. Este local deverá estar localizado a uma distância de pelo menos 5 m do recinto da prova, de modo que a que os cães não suspeitem da presença dos HA.

Nenhum recipiente com água, podendo incentivar o cão a deixar o seu trabalho, poderá ser colocado no recinto da prova ou na sua proximidade imediata. Fora de campo, haverá um local para que o condutor e o seu cão se possam esconder, durante a preparação do exercício da procura do HA. Um recipiente com água será disponibilizado de modo a que o cão possa beber, se o condutor assim o desejar.

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. O sorteio para a ordem dos exercícios é opcional (estejam os participantes presentes ou não) e fica ao critério dos juízes. Os exercícios de "mordida" nunca poderão começar com uma procura do HA, nem com um ataque em fuga na Categoria 3.

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

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.

Comida para a recusa de alimentos

Deverá haver uma diversidade de alimentos, de tamanho razoável (do tamanho máximo de um punho). Poderá ser utilizado carne crua ou cozida, cabeças de peixe, queijo, bolos secos, açúcar, etc.

Bastão

O bastão será obrigatoriamente em cana de bambu dividido em cruz.

Comandos

Os comandos são dados de acordo com o regulamento e podem ser dados na língua do país de origem do condutor.

Folhas de julgamento

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

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, modular o trabalho dos seus HA em função dos níveis I, II e III. Eles deverão aplicar as penalizações previstas pelas faltas bem definidas, na mais estrita leitura do regulamento. Cada penalidade corresponde a uma falta, ou uma falha do cão, ou uma infração cometida pelo condutor. Essas penalizações devem ser conhecidas por todos os condutores, até mesmo os 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 tem o poder de dirigir as provas. Todos os exercícios devem ser executados seguindo as suas indicações, eles 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, a igualdade de circunstâncias devem ser as mesmas para todos os concorrentes. Após cada exercício, o juiz anunciará imediatamente a pontuação, de forma audível para o público. Os Juízes somarão a totalidade de pontos obtidos pelo cão e assinarão a folha de julgamento. Após a passagem do cão, a folha será afixada durante o quarto de hora seguinte.

IV – Exercícios de Obediência

1 – Andamento ao lado sem trela

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 ao cão em branco, que inclua três mudanças de direcção em ângulo recto ou agudo, uma meia volta e duas paragens. Nas paragens, as posições são livres. Os arranques e paragens serão executados ao sinal do juiz. Se o condutor enganar-se no percurso, é considerado erro de percurso, penalizando a atitude geral (AG). Se este erro permite evitar uma dificuldade, o condutor perde todos os pontos. Não se pode dar nenhum objecto para as mãos do condutor.

Penalizações:

O cão adianta-se, afasta-se ou fica para trás ligeiramente, por falta (seja em linha recta ou em ângulo, nas paragens 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

2 – Quietos 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 será sorteada (sentado ou deitado). O juiz pode alterar o local durante a prova de acordo com as condições do terreno e das condições atmosféricas.

- A ausência do condutor será de um minuto, a contar a partir do momento 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, face a 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, a intervenção do HA é proibida. Ela nunca deve ter lugar a menos de 5 metros do cão no Nível III e a menos de 10 metros de nível I e II.

Penalizações:

O cão muda de posição durante o minuto de ausência do condutor.	- 10
O cão muda de posição durante o trajecto 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 o seu cão durante o trajecto (ou à entrada) do esconderijo	- 10

3 – Envio em frente

12 pontos

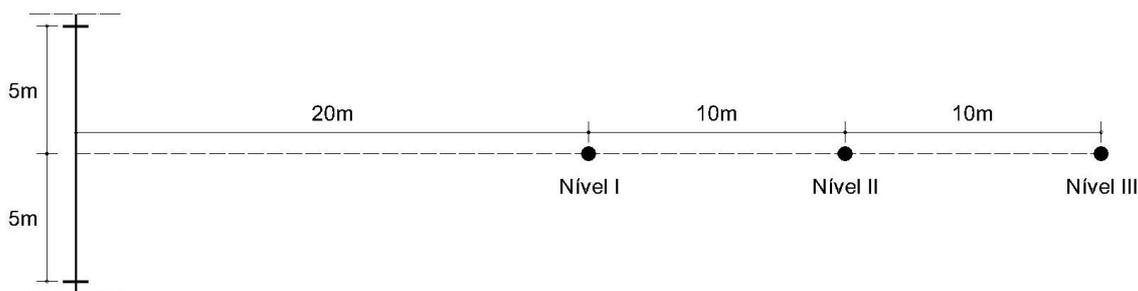
Atribuição de pontos:

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



Características do exercício

O cão deve cruzar uma linha de chegada, paralela à partida e com 20 m de comprimento, limitada por dois pinos (ou sinalizadores) colocados em cada extremidade. A 5 metros dentro dos pinos, duas perpendiculares com 1m são traçadas para definir a zona ideal a trespassar. Estas marcas podem ser substituídas por elementos decorativos. A linha será localizada a 20, 30 ou 40 m, da partida, de acordo com o nível (I, II, III). (ver esquema abaixo).



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 perpendicular central.
- Ao sinal do juiz, o condutor dará o comando de "em frente", o cão deve ir a direito e cruzar a linha de chegada.
- 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.

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 (ou bloqueia) antes do comando, cada falta	- 2
Partida antecipada:	
a) antes da autorização do juiz	- 4
b) depois da autorização do juiz	- 2
O cão não cruza a linha de chegada	- 12
Chamada suplementar (uma única)	- 2
O cão não regressa dentro dos 20 segundos permitidos	- 12
O cão regressa vagabundeando	- AG

4 – Posições

Nível II e III

20 pontos

Nível I

10 pontos

Atribuição de pontos:

Nível:	I	II e III
	Pelas 3 (3x3p), ou 6 (6x3p) posições executadas	9p
Pela chamada para junto do condutor no fim do exercício	1p	2p

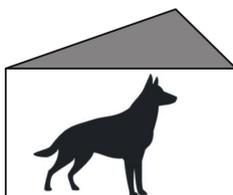
Exemplo: Cão no nível III

- 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 ver-se obrigatoriamente, a uma distância de 5, 10 ou 15 m, dependendo do nível I, II ou 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 comando pode ser precedido pelo nome do cão.

Para cada posição, o condutor tem direito a dois comandos adicionais. Se após esses dois comandos adicionais, o cão não executar a posição, o exercício é terminado, mantendo-se os pontos adquiridos até aí. O mesmo vale para a posição inicial, se o cão não a mantiver, obrigatoriamente será dado novo comando (dois comandos adicionais autorizados). O cão que antecipa a posição, fica com 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, utilizado no Obedience, onde cada face indica uma posição representada por um diagrama. (ver figura abaixo).



Descrição do exercício

Veja as Instruções comuns a todos os exercícios.

Implementação: 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 quieto. 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 três posições serão executadas uma vez cada. No nível II e III, as três posições serão executadas duas vezes cada, na ordem ditada pelo Comissário.

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
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

Nenhuma distração será executada durante este exercício.

5 – Recusa de alimentos

Nível II e III

10 pontos

Nível I

5 pontos

Características do exercício

Seis diferentes tipos de comida serão colocados sobre o solo, nos níveis II e III, ao critério do juiz. Não haverá comida no chão no nível I. É proibido colocar comida no chão a menos de 5 m dos blocos de madeira no exercício da busca do bloco. Bem como dentro do círculo de 2 m que delimita o exercício da guarda de objecto. 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.

- Haverá um único bocado de comida lançado no nível I e dois bocados lançados ou apresentados no Nível II e III (separadamente ou não) durante o trabalho de obediência, no momento e local designado pelo juiz.
- Serão os mesmos para todos os cães.
- O objectivo não é enganar o cão (não colocar comida em áreas de trabalho, no local de aterragem dos saltos na meta do envio em frente...).

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 de um bocado de alimento lançado, por metro		-1	-1
O condutor intervém ou interfere.		-5	-10
O cão afasta-se de um bocado de alimento lançado, mais de 3 metros		-5	-10
Desloca-se no regresso do condutor		-2	-2

3 – Busca de Objecto lançado

12 pontos

Características do exercício

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

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

O condutor não pode mover seus pés até que ele tenha o objecto nas suas mãos.

O regulamento prevê um objecto. Nota: um par de sapatos atados de forma compacta pode representar logicamente um único objecto, mas devemos permanecer razoáveis.

O cão tem direito a reajustar/abocanhar o objecto três vezes antes de perder um ponto por mastigar.

Descrição do exercício

Veja as Instruções comuns a todos os exercícios.

- Ao sinal do juiz, o objecto 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"
- 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 traz o objecto fora do tempo permitido	- 12
Partida antecipada:	
a) antes da autorização do juiz	- 4
b) depois da autorização do juiz	- 2
O cão mastiga ou brinca com o objecto	- 1
O cão deixa cair o objecto ao trazê-lo, por falta	- 1
O objecto é entregue sem o cão estar sentado	- 1
O cão deixa cair o objecto aos pés do condutor e este tem de apanhá-lo	-2 + -1AG (total -3)

5 – busca do bloco**Nível II e III****15 pontos****Características do exercício**

Tempo concedido: 1 minuto

O objecto usado será um pequeno bloco de madeira virgem numerado, com 15 cm de comprimento (para cães de mandíbula larga) e com 2 cm de secção, escolhido pelo condutor entre outros idênticos, todos numerados. O condutor pega o bloco no início da sua prova. O condutor coloca esse bloco no bolso, sem o mostrar 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, estão destinados a ser colocados perto do bloco do concorrente. O bloco deve ser colocado no solo, de costas voltadas para o cão, sem que este o veja.

O bloco tem de estar logicamente acessível. Nenhuma distração é permitida durante este exercício. Como para o exercício da busca de objecto lançado, não pode haver outros objectos ou alimentos a menos de 5 metros, 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 um metro quadrado. O condutor coloca o bloco, de costas voltadas para o cão.
- Enquanto o condutor regressa ao cão, outros blocos idênticos, não numerados, são depositadas junto ao primeiro (25 cm no mínimo) 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 "busca e traz". 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.
- 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) antes da autorização do juiz	- 4
b) depois da autorização do juiz	- 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 objecto 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

V – Exercícios de saltos

No Nível I, o Condutor pode escolher um dos 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 directrizes aplicam-se a todos os três exercícios de salto (paliçada, salto em comprimento, salto em altura).

- O condutor coloca o cão em posição à distância do obstáculo que lhe convém.
- 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.
- Irá colocar-se rapidamente, à esquerda ou 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 no salto (apoiando-se contra a paliçada...)
- Se o cão abandona o seu lugar antes da sua tentativa de salto, e o condutor é obrigado a recolocá-lo em posição, será considerado um ensaio falhado mais uma penalização.
- Na totalidade, o cão tem direito a três tentativas para a paliçada e para o salto em comprimento, que são constituídos apenas por uma ida.
- Para o salto em altura, o cão vai ter um total de três ensaios para a ida ou à volta. Em caso de falha ou recusa a voltar, o condutor irá recolocar o cão no local exacto onde ele ficou bloqueado, antes de regressar à sua posição em frente ao salto e terá de aguardar o sinal do juiz para dar o comando ao cão.
- Em caso de falha, independentemente do salto, o condutor não pode solicitar uma altura inferior ou superior.
- 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.
- Após a execução do salto (qualquer que seja) o condutor tem direito a um comando (opcional) de regresso em posição de junto ou de bloqueio por trás do obstáculo. Se o Condutor der um comando de bloqueio, ele deve obrigatoriamente de ir buscar o cão, caso contrário, o cão terá 10 segundos para regressar para junto dele, com ou sem um comando, caso contrário, será penalizado. 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.
- Também será penalizado se ele não ficar quieto atrás do salto apesar do comando. O condutor terá de aguardar o som da buzina a anunciar o fim do exercício para sair da zona do obstáculo.
- Se o cão ficar quieto sem tomar a posição pedida pelo condutor, este não perderá pontos.
- O condutor não pode apresentar o salto ao seu cão.

1 – Paliçada

15 pontos

Alturas regulamentares e pontuação

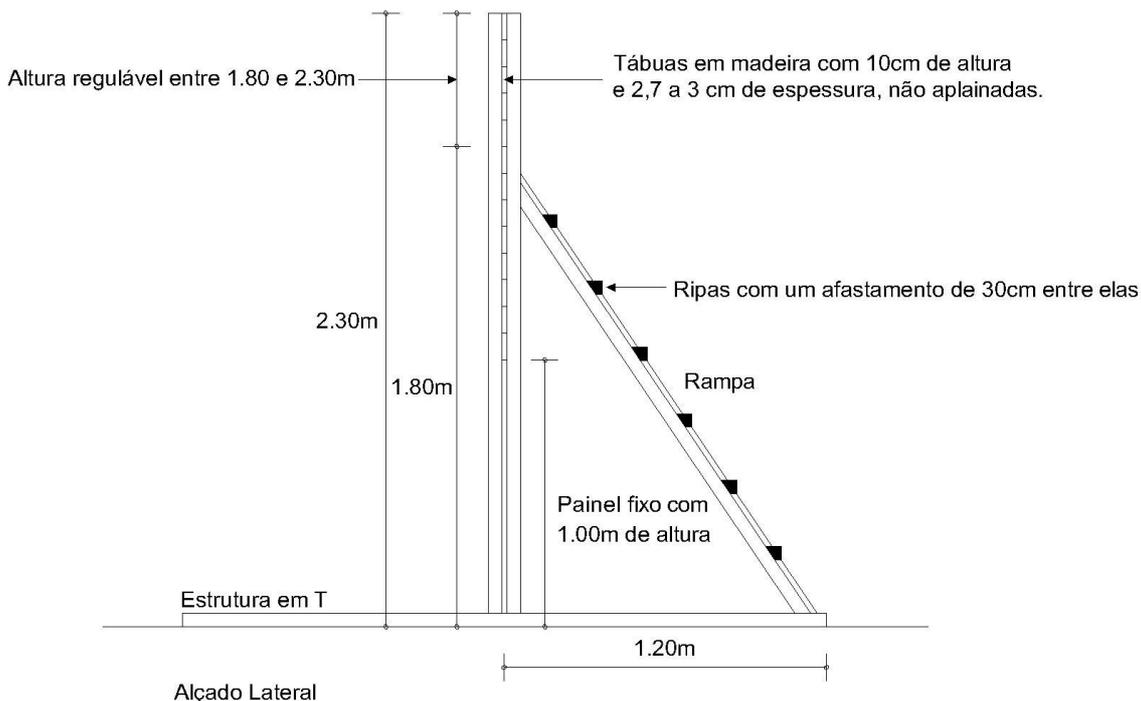
Altura (m)	1,80	1,90	2,00	2,10	2,20	2,30
Nível I	15					
Nível II	12	13	14	15		
Nível III	5	7	9	11	13	15

No nível I, Altura única de 1,80m = 15 pontos

Características do exercício

A paliçada é constituída, na parte inferior de um painel fixo, até 1 m de altura, seguido de tabuas sobrepostas com 10 cm de altura cada, e de 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 tabuas) na parte posterior para o cão descer, fixas 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.

Um ripas colocadas de 30 em 30 centímetros 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 comprimento

Nível III

20 pontos

Nível I e II

15 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 3,00m = 15 pontos

Características do exercício

Este obstáculo não tem fosso.

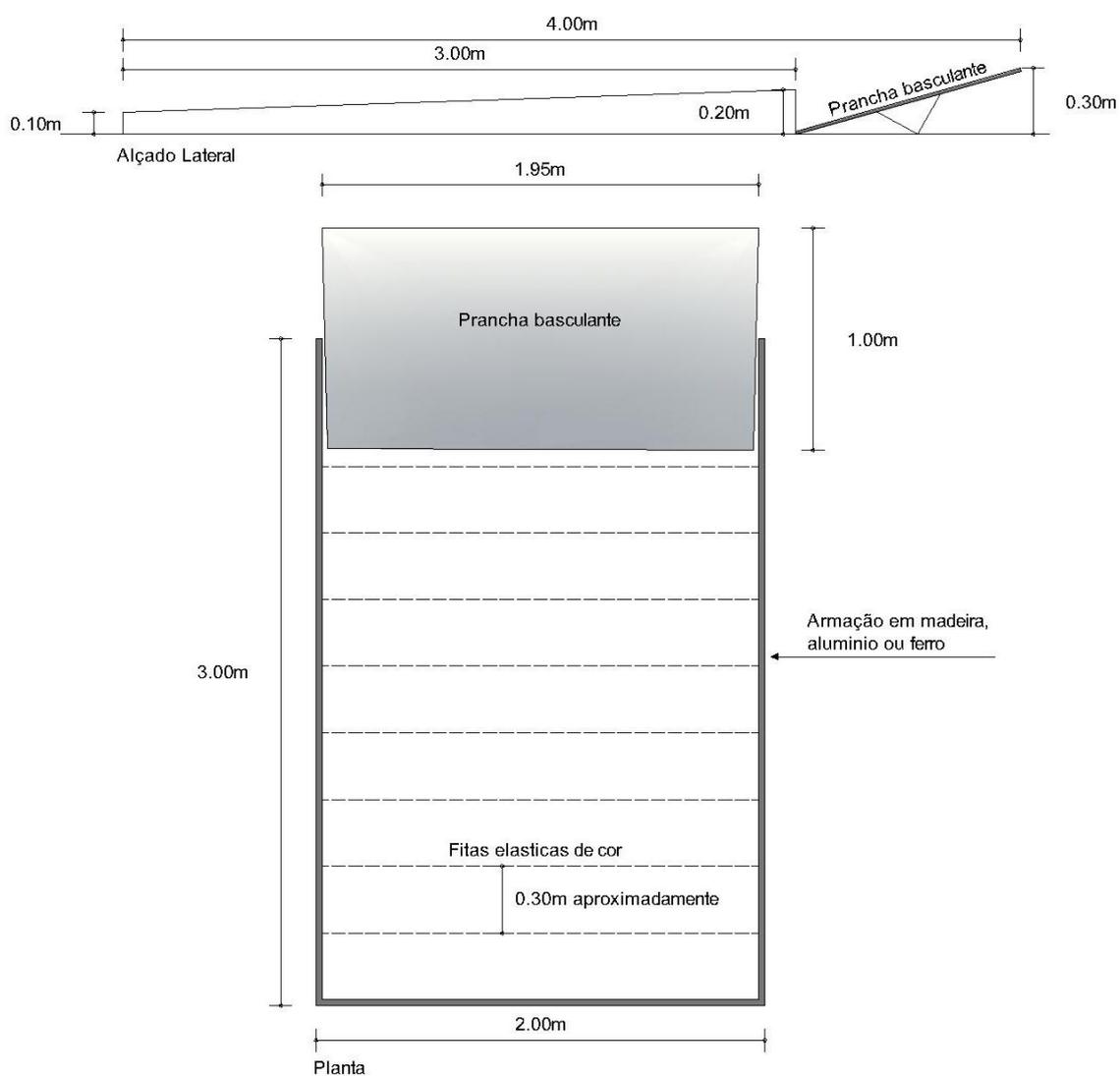
É constituído por uma estrutura de três placas. Uma com 2 m de comprimento por 0,10 m de altura, colocada na parte da frente, irá encaixar nas duas placas laterais, cada uma com 3 m de comprimento, 0,10 m de altura na frente e 0,20 m de altura na outra extremidade, e são mantidas na parte traseira por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

Esta estrutura será preenchida com faixas elásticas de cor, estendidas, de 0,30 em 0,30 m, ao longo das laterais do comprimento.

O cão deve saltar, ao longo da estrutura, sem a tocar, 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 uma recusa. Ele terá de recomeçar o salto.



5 – Salto em altura**Nível II e III****20 pontos****Nível I****15 pontos****Comprimentos regulamentares e pontuação**

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

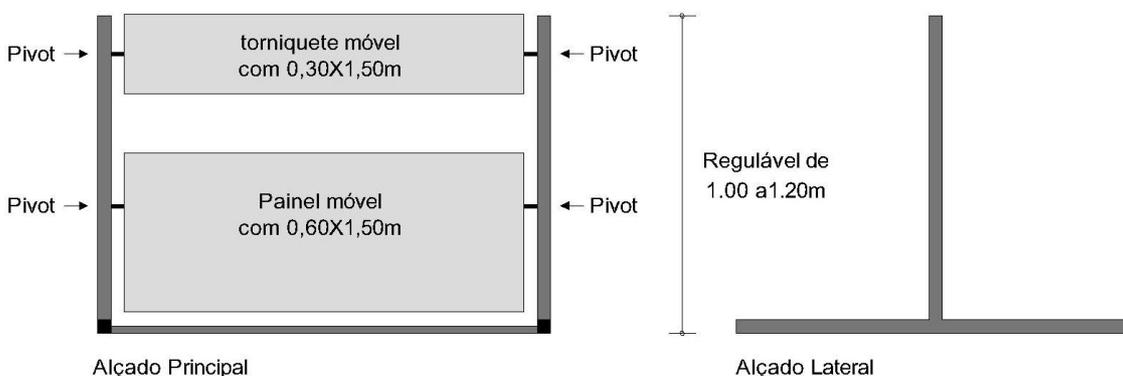
No nível I, altura única de 1,00m = 15 pontos (7,5+7,5).

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 torniquete da mesma largura e com 0,30 m de altura. Deve cair ao menor choque e não apresentar qualquer perigo para o 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 de colocação que pode ser dado por voz e gesto. Qualquer comando de imobilização ou de recolocação suplementar será penalizado.
- Após o salto de volta, o condutor tem direito a um único comando (opcional) de chamada para junto.



Penalizações: (comuns aos 3 saltos)

Saída antecipada antes da autorização (mais a perda de um ensaio)	- 4
Saída antecipada depois da autorização	- 2
Comando dado por voz e gesto	- 2
Recusa ou evita o salto, ida e volta	- 4
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	- 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)
Cessaç�o e regresso	10 pontos

Características do exerc cio

Duraç�o	10 segundos
Dist�ncia	30 m (n�vel I)
	40 m (n�vel II)
	50 m (n�vel III)

S o permitidos:

Barragem, oposiç o, ameaça, intimidaç o, carga sob o c o (2 passos no m ximo), esquivas durante um ataque se o c o soltar. Um acess rio pode ser utilizado em vez do bast o no ataque com obst culo. No n vel I, o braço deve ficar acess vel para o c o morder.

S o proibidos:

Esquivas na entrada, golpes no c o, qualquer gesto ou comportamento do H.A. suscept veis de causar dor no c o; se isso acontecesse, o HA seria imediatamente expulso do recinto e estaria sujeito a um relat rio.

Obst culos:

- Espelho de  gua ou tanque (de pl stico) - 20 cm de altura m xima de  gua
- Fardos de palha
- Pneus empilhados ou fixos na vertical
- Persianas em bandas verticais sob p rtico.
- Rede.

Com exceç o dos tanques de  gua ou obst culos planos com uma altura m xima de 25 cm, esses obst culos n o podem exceder 80 cm de largura. Pneus, fardos de palha ou redes n o devem exceder 80 cm de altura. O comprimento dos obst culos ser  de 8 a 10 m. Eles t m de permitir julgar a atitude do c o quando ele vai para o ataque. N o s o permitidos obst culos que poder o causar ferimentos ou magoar o c o. No esp rito deste exerc cio, a utilidade do obst culo   de fazer abrandar o c o, para avaliar a sua coragem ao enfrentar um acess rio ou bast o numa velocidade mais lenta, o esp rito do obst culo ser associado a um retardador deve ser respeitado e nunca apresentar qualquer perigo. O AH dever  manter-se a 5 m atr s do obst culo no centro de seu comprimento.

Um p rtico pode ser colocado por acima do obst culo. O HA dever  mostrar-se   frente deste e permanecer sempre vis vel ao c o 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 objectivo de ser enviado para atacar, o HA deverá fazer tudo para se fazer notar, ele deverá manifestar-se sem equívocos durante os primeiros 10 metros, com a finalidade de atrair o cão para ele. Caso seja necessário, o juiz mandará o HA partir entre os 10 e 20 m, e permitirá o envio do cão, logo que o HA esteja por trás do obstáculo. Para se colocar em posição o HA terá de atravessar o obstáculo, sempre que possível.
- O HA deve estar em posição a pelo menos 5 metros atrás do obstáculo.
- Ele nunca poderá fazer carga sob o cão se ele ainda estiver no ar. Se o HA fizer carga sobre o cão, terá de adicionar a distância de carga aos 5 m previstos.
- Durante um ataque, o HA 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 HA, torna-se uma esquiva involuntária. Portanto, não se pode descontar o tempo em "tarda a morder"
- O HA não imobilizar-se-á antes da ordem de cessação, esta imobilização deve ser imediata e absoluta.

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	- 5	- 5
Comando suplementar de envio para ataque (1 único comando permitido)	- 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 por 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 10 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	- 5	- 5
O cão contorna o obstáculo (O cão que contornar o obstáculo no regresso não será penalizado)	- 15	- 10

2 – Ataque frontal com acessórios

Nível III

50 pontos

Nível II

40 pontos

Características do exercício

Distância: 30 m

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

Acessórios autorizados: (Destinados unicamente a impressionar o cão)

- Ramos, chocalhos, trapos, jornal
- Saco ou pedaço de plástico, balde de água em plástico (vazio ou cheio)
- Todos os utensílios ruidosos (mas inofensivo), etc.

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

Se um cão, voluntariamente, for em direcção 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 HA considerar que o cão vai em direcção ao seu rosto, ele tem o direito de se proteger, empurrando o cão ou esquivando-o.

Descrição do exercício

São idênticas às do ataque frontal com bastão

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

Penalizações:

São idênticas às do ataque frontal com bastão

3 – Ataque em fuga

Nível II e III

30 pontos

Nível I

50 pontos

Repartição dos pontos

	Nível I	Nível II e III
Partida	10 pontos	10 pontos
Ataque	30 pontos	10 pontos
Cessaçã o e regresso	10 pontos	10 pontos

Características do exercício

Distância: 30 a 40 m

Duração: 10 segundos

Descrição do exercício

Ver as instruções comuns para o posicionamento de partida.

- O HA irá começar o exercício a 10 m do cão, 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 HA irá acelerar quando o cão chegar a cerca de 10 metros de distância e a partir desse momento vai manter a mesma velocidade até ao impacto.

- O HA fugirá sem olhar para trás ou sem tentar esquivar o cão. Ele estará armado com um revólver e dará 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 3 pontos por segundo se tardar a soltar
- No nível I, ele perderá 3 pontos por segundo se tardar a soltar

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

Cada condutor tendo tirado à sorte, para seu próprio cão, a ordem dos dois ataques em fuga, o resultado do sorteio será conhecido unicamente pelo juiz. O HA não terá conhecimento de que será o ataque interrompido. O ataque interrompido não poderá ser executado somente se num ataque de mordida, qualquer que seja, o cão não tiver mordido. Se o ataque interrompido já tiver sido executado, ele será anulado.

Descrição do exercício

Ver as instruções comuns para o posicionamento de partida.

- Quando se tratar do interrompido, o assistente irá brandir, sobre a indicação do juiz, uma bandeira vermelha após a partida do cão, enquanto que para a fuga verdadeira, ele irá brandir uma bandeira verde.
- Para que o ataque interrompido, o comissário irá tocar o ombro do condutor, no segundo seguinte, de modo a que ele ordene o seu cachorro a não morder.
- O HA continuará a fugir após o comando de chamada, sem alterar o ritmo, sem provocar o cão e nem disparar tiros.

Penalizações:

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

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 5 m	- 20
Pontuação Final do Interrompido	= 10

5 – Procura e escolta

Nível II e III

40 pontos

Repartição dos pontos

Procura 10 pontos

Escolta 30 pontos

Características do exercício

Nº de esconderijos: 6 fixos e 1 móvel à disposição do juiz.

Tempo permitido para a descoberta e ladrar: 2 a 3 minutos, ao critério do juiz com base na área do recinto. É importante que o juiz ou júri esteja posicionado de modo a ser capaz de observar o que acontece no esconderijo. De facto, se o cão não mantiver a vigilância, o juiz mandará o HA fugir e os metros da fuga seriam contabilizados. O HA 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 três vezes por iniciativa própria, com base no comportamento e vigilância do cão, independentemente de uma eventual fuga no esconderijo. Em caso de falta de vigilância após a terceira fuga, o juiz pode sancionar essa atitude, pedindo uma fuga suplementar. O HA não deve concentrar-se exageradamente nos obstáculos para conseguir um máximo de metros. Ele poderá passar por cima desse obstáculo até três vezes no máximo antes de executar a sua fuga.

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

Aquando a passagem do cão em branco, o juiz impõe as atitudes e comportamentos ao HA, 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 duas fugas.

Os comandos de imobilização durante as cessações são proibidos. O comando de cessação é constituído pelo nome do cão, seguido de outra palavra escolhida pelo condutor.

Descrição do exercício

Ver as instruções comuns para o posicionamento de partida.

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

- Após a descoberta, se o cão está vigilante, o condutor irá, com permissão do juiz, fazer sair o HA do esconderijo. Ele deverá dirigir-se até lá sem mudança de ritmo. Após a descoberta da HA, o condutor aproxima-se no mínimo a três metros do esconderijo antes de pedir ao HA para sair. Se o condutor dirige-se a passo de corrida para o esconderijo, será penalizado na atitude geral. Por outro lado, se o cão sai da área de vigilância, o juiz poderá mandar o HA fugir. Um cão é considerado vigilante no esconderijo se ele olha e vigia o HA. Se o juiz está sozinho, deverá colocar-se de preferência perto do local de descoberta do esconderijo. Se o cão não descobrir o HA dentro do prazo estipulado, o exercício será dado como cancelado. Se o cão encontra o HA mas não ladrar 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 der sinal, da presença do HA ladrando, o juiz não pode fazer com que o HA saia do esconderijo, mesmo que o cão passe à frente do HA 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 que será penalizado. Se o cão morde o HA no esconderijo, tenha ladrado ou não, ele perde cinco pontos. Se o cão avisa o seu condutor, sem ter descoberto a HA, será penalizado, perdendo 5 pontos.

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

Se um cão sai do recinto por este não estar devidamente vedado, o condutor poderá chama-lo de volta. Ele não será penalizado e o cronómetro será interrompido. O exercício será retomado quando o cão estiver de volta ao recinto. No entanto, se for considerado que o recinto esteja bem vedado, o tempo previsto para o exercício não será alterado.

- Durante o percurso, o HA 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 a morder, não serão penalizados. Mas se o cão soltar antes do comando do condutor, o HA continuará a fugir. O HA só poderá retomar a sua marcha, após uma cessação, ao sinal do juiz. Ao longo de toda a escolta, o condutor irá manter a distância de pelo menos 3 m do HA, para trás ou para o lado, mas nunca à frente.

- O juiz indicará o fim do exercício, por meio de repetidos toques de buzina. O condutor dará o comando "stop" e HA deverá imobilizar-se. Aquando a paragem da escolta, o cão deverá manter a vigilância, com penalizações idênticas ao 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 deste segundo comando de envio	- 40
O cão não encontra o HA dentro do tempo limite	- 40
O cão não ladra dentro do tempo limite	- 10
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 HA fugir, por metro	- 1
O condutor não se encontra a 3 metros durante a escolta	- 10
O condutor atrapalha o HA durante as suas fugas	- 30
O cão não mantém a vigilância durante 5 segundos	- 5
O cão alerta o seu condutor sem ter descoberto o HA	- 5

6 – Defesa do condutor**30 pontos****Características do exercício**

Duração da defesa do condutor: 10 segundos

Este exercício será determinado por cinco princípios:

- 1 – Haverá sempre um encontro com um aperto de mão preliminar entre o condutor e o HA, com ou sem conversa. O Condutor pode responder à saudação da HA. (numa entoação regular).
 - 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 HA deve ser clara e óbvia, e feita com as duas mãos.
 - 4 - No momento da agressão o HA e o condutor devem permanecer estáticos durante 2 segundos. Se o cão morde antes do final de 2s, o HA retomará o trabalho normalmente, se o cão não morde durante 2s, 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 HA 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 o leve a proteger-se ou a antecipar a protecção do condutor.
- O HA nunca deve tentar, a todo o custo, levar o cão, mas seguirá o percurso previsto inicialmente. Aquando 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 metros. O condutor deve levar o seu cão em junto do lado esquerdo, ou direito, nunca entre as pernas, excepto quando ele se imobiliza.
- Haverá sempre um aperto de mão, mas não haverá sistematicamente uma conversa;
- Ambos os HA 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 HA (num tom natural).
- Antes do aperto de mão, o HA não provocará o cão. Após o aperto de mão, num cenário envolvendo dois HA, o segundo HA (o falso) nunca deve estar a uma distância inferior a 3m do condutor durante as fases de distrações com um carácter provocativo.

Um cão que falhe a cessação (em golpes de dentes ou por tardar a largar) irá perder no máximo 10 pontos. 20 pontos são previstos para a mordida, tudo o resto é cumulativo (comando adicional, não mantém a vigia na cessação, não voltar em 10 segundos, ...). Como nos ataques, o cão terá um segundo de tolerância na cessação.

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

O HA deve manter as mãos sobre o condutor por 2 segundos, tempo em que o cão deve ter mordido. Durante a defesa, condutor deve manter-se afastado do HA, pelo menos 3 metros, até a cessação e regresso do cão para junto dele.

Descrição do exercício

Ver as instruções comuns para o posicionamento de partida.

- Desenrolar do exercício a partir de alguns exemplos de situações possíveis:
- Simples conversa, após encontro entre HA e condutor, finalizado por uma agressão.
- Depois da conversa, o HA afasta-se, regressando para agredir o condutor, sem hesitação.
- Idem, mas o HA tentará usar truques para enganar a vigilância do cão.
- O HA agride uma terceira pessoa para tentar provocar uma reação intempestiva por parte do cão.
- Terceiros iniciam uma luta fictícia para testar o controlo do cão sobre ele próprio.
- O HA agride o condutor em situação próxima da realidade cotidiana.
- Etc...
- O juiz dará um toque de buzina para autorizar a cessação. O cão deve manter a vigilância por 5 segundos, o juiz indicará o fim do exercício, e o condutor chamará seu cão.

Penalizações:

O condutor fala ao seu cão após o comando no início do exercício	- 30
O cão morde antes ou durante o encontro ou da 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 do prazo de 2 segundos	- 30
O condutor encoraja o seu cão, ou mantém-se a menos de 3 metros dele durante a defesa, ou após a cessação	- 30
Golpes de dentes após a cessação, por golpe de dentes	- 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

7 – Guarda de objecto

Nível III

30 pontos

Características do exercício

O objecto é colocado no centro de um círculo com um raio de 2 m. Um segundo círculo concêntrico com um raio de 5 m será desenhado. O juiz pode usar um único HA, 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, três tentativas para roubar o objeto são obrigatórias, as penalizações sendo cumulativas e idênticas para todas as três tentativas, de acordo com as faltas cometidas. Se o objecto for roubado, seja na primeira, segunda ou terceira passagem, o cão perde os 30 pontos atribuídos ao exercício.

Durante uma das três passagens, a mesma para todos os competidores, o HA 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 objecto, 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 na prova. O acessório não deve ser abandonado intencionalmente dentro do raio dos 5 metros. No caso em que o acessório utilizado possa ser confundido pelo cão com o objecto a guardar, este será utilizado na terceira passagem.

Os objectos a guardar que possam apresentar perigo para os cães são proibidos.

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

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

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

O HA vai roubar o objecto; ele deve ter uma atitude neutra até aos 2 m do cão, a menos que o cão tome a ofensiva (auto-defesa).

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

Os círculos traçados no chão, não passam de referências permitindo a avaliação da distância em relação à posição inicial do objecto. Portanto, temos de recriar mentalmente estas distâncias, dependendo da posição do objecto. 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 um ponto por metro e para lá de 10 m = 0

Descrição do exercício

Ver as instruções comuns para o posicionamento de partida.

- O Condutor irá colocar o objecto 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 HA 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 HA pode então usar todos os truques possíveis, ameaças, intimidação, esquivas, susceptíveis de iludir a vigilância do cão ou de o impressionar. Terá cerca de 30 segundos para roubar o objecto.

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

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

- Para determinar em que local o cão morde, o juiz levará em conta a posição do HA. 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 atitude geral, se a guarda do objeto, mesmo que efectuada, não seja considerada perfeita.
- O Condutor não poderá virar-se nem olhar para o seu cão durante o percurso (ou entrar) até ao esconderijo, caso contrário, perderá todos os pontos do exercício.
- Um cão que morde o objeto, irá perder pontos na atitude geral e se destruir o objecto a guardar, ele perderá todos os pontos atribuídos ao exercício.

Penalizações:

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

VII – Tabela de pontuação

Para reflectir uma progressão necessária e gradual de dificuldades, é lógico considerar 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 objecto 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 objecto		-	-	30
Total		200	300	400

* exercícios à escolha

Qualificações:

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

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

1. Melhor pontuação nos exercícios de mordida,
2. Melhor pontuação nos exercícios de alongamento,
3. Melhor pontuação nos exercícios de salto.

VIII – Abreviações

AG	Atitude Geral
HA	Homem Assistente
Kg	Quilograma
m	Metro
p	Ponto (s)

IX – Disposições finais

Disposições 1995

Este Regulamento de Concurso Internacional de 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 publicado no site da SMCU / FCI (www.mondioring.org).

**Comissão de Cães de Utilidade da F.C.I.
O presidente Eberhard Strasser
17 março 2001 em Nova Gorica/Eslovénia**

Este regulamento de Mondioring foi aprovado pelo Comité Geral da FCI em maio de 2002 (Weissbad).
Ele entra em vigor a 01.01.2003

O presente regulamento de Mondioring foi aprovado pelo Comité Geral da FCI em fevereiro de 2010.

**Comissão de Cães de utilidade da F.C.I.
O Presidente Frans Jansen**

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