

# MONDIO RING FAN CLUB | #HUN

**FŐTÁMOGATÓ:**



## MONDIORING NEMZETKÖZI SZABÁLYZAT

*Bármilyen eltérés esetén a francia nyelvű szabályzatot kell alapul venni.*

### TARTALOMJEGYZÉK

#### **I. – ELŐSZÓ**

#### **II – SEGÉD**

#### **III – SZABÁLYZAT**

##### **1 – Bemutató**

##### **2 – Általános instrukciók minden feladathoz**

##### **3 – Behívás vezényszó a feladatok végén**

##### **4 – Általános instrukciók**

Alap magatartás

Részvétel feltételei egy Mondioring versenyen

Verseny szervezése

Versenybírók

Versenypálya

Versenyfelszerelések

Sorsolás menete

Fehérkutyá

Élelem

Klappé

Vezényszavak

Pontozás

Bírók szerepe és kötelessége

#### **IV – ENGEDELMES FELADATOK**

- 1. Láb mellett követés póráz nélkül***
- 2. Helyben maradás a kutyavezető távollétében***
- 3. Előre küldés***
- 4. Pozíciók***
- 5. Élelem megtagadás***
- 6. Apport***
- 7. Tárgykeresés***

#### **V – ÜGYESSÉGI FELADATOK**

- 1. Palánk***
- 2. Távolugrás***
- 3. Akadály***

#### **VI – ŐRZŐ-VÉDŐ FELADATOK**

- 1. Szemből támadás klappéval***
- 2. Szemből támadás kelléssel***
- 3. Menekülő támadás***
- 4. Megállított támadás***
- 5. Segédkeresés és kísérés***
- 6. Személyőrzés***
- 7. Tárgyőrzés***

#### **VII – PONTOZÓ TÁBLA**

## I. ELŐSZÓ

A mondioring sport Európai és Amerikai delegáltak által lett alapítva annak reményében, hogy már létező nemzeti kutyás sportok különböző részeinek egyesítésével egy kezdőkből és tapasztaltakból álló elhivatott munkakutyás közösség alakulhasson ki. A cél, hogy szórakoztassa a közönséget, fokozatos nehézségeket nyújtson a résztvevőknek és ideális versenysport legyen az elhivatott trénerek számára.

Ahhoz, hogy mondioring sportot izzasz szükséged lesz egy bekerített pályára különböző eszközökkel, egy vagy kettő bundás segédre, akik a kutya, a kutyavezető és a bíró partnerei lesznek abban, hogy megtalálják a nap legjobb kutya - gazda párosát a megadott feltételek és szabályzat szerint.

Ezek a szabályok a verseny feladatokra vonatkoznak, a pontozás fel van osztva feladatok szerint és a hibapontok pedig meghatározott hibákra vonatkoznak.

Annak érdekében, hogy a lehető legtöbb elhivatott ember számára elérhető legyen a sport, a mondioring leírásnak tömörnek, a gyakorlatoknak egyszerűnek és a bírálóknak tisztának kell lenniük. A bírálóknak nem szabad elfeledniük a program szervezőinek célját amikor valamilyen ellentmondás van a szabályzatban. Mindenek felett tisztelniük kell ezeknek a szabályoknak a szellemiségét és meg kell akadályozniuk bármilyen bántalmazó és hátrányos magatartást a kutyával szemben.

A mondioring küldetése, hogy megmutassa a következőket: a kutya adottságait, a tréning minőségét és a kutyavezető kontrollját, különösen kiemelve a kutya genetikai jellemzőit.

A program 3 részből áll, melyek a következő sorrendben kerülnek végrehajtásra:

1. Engedelmes gyakorlatok
2. Ügyességi gyakorlatok
3. Őrző-védő gyakorlatok

A feladatok elvégzésének sorrendje mindenki számára megegyezők.

Megjegyzés: A mondioring szabályzatot már több nyelvre lefordították, és bármilyen eltérés esetén a francia nyelvű szabályzatot kell alapul venni.

## II –SEGÉD

Egy rövid történet erejéig had meséljük el, hogy a múltban a segédeket „Apacsnak”, „Gonosztevőnek”, „Manökennek” és „Bohócnak” nevezték. Amerikában segédnek vagy segítőnek hívják őket. Mindegyik szó hordoz magában valamit a tréning filozófiájából és érdekes lesz bővíteni a listát a német, spanyol, holland, olasz és svájci különböző megnevezésekkel. A segéd rövidítésénél a H.A. rövidítést használjuk ami az asszisztens segítő jelenti. Összehasonlítva a vadászkutyaival, testőr kutyaival és őrkutyákkal az ember igazából nem támad, mert általánosságban védelmezi magát, menekül vagy épp ellop egy tárgyat a kutyától. Ami igazából a munkája, ahogyan az előzőekben kifejtettük az a kutya és a kutyavezető segítése. Valamilyen szinten ellenségnek is számít, mert ugyanakkor együtt kell működjön a bíróval annak érdekében, hogy segítse neki megállapítani a kutya eredményességét érdemi sorrendben.

Amennyiben a segéd csupán egy passzív viselkedést mutat, akkor csak egy mozdítható bábu, kizárólag harapásra alkalmas. Amennyiben az a szerepe, hogy segítse a bírót a kutya minőségének értékelésében akkor szembe kell szállnia az állattal. Mivel a bundája által védelmet élvez ezért megkockáztatja, hogy eltúlozza az ellenállását. Azt is kockáztatja, hogy egyik-másik kutyával tudtán kívül másképp viselkedik.

A helyzete rendkívül nehéz, de mindig a sportszerűséget kell szem előtt tartsa.

Mielőtt elkezdjük kielemezni a segéd munkájának technikáját le kell fektetnünk 3 arany szabályt amit sosem szabad elfelejteni:

1. A segéd abszolút pártatlan
2. Soha nem okoz semmilyen körülmények között fizikai fájdalmat a kutyának
3. Úgy kell viselkednie mintha nem viselne bundát, ezért gyorsnak kell lennie, alkalmaznia kell kitéréseket, megtévesztést, fenyegetést, hogy védje magát vagy meglepje a kutyát.

A segéd semmilyen esetben sem ütheti meg a kutyát a klappéval. Amikor a fegyvert használja a levegőbe kell lönie 45 fokos szögben. A szemből támadás kezdetekor a segédnek 10-20 méterrel a feladat kiinduló vonalától kell elhelyezkednie a támadás középvonalában.

A menekülő támadás kezdetekor a segédnek 10 méterrel a feladat kiinduló vonalától kell elhelyezkednie a támadás középvonalában. A segéd számára tilos beszélni vagy bármilyen hang kiadásával a kutyát ingerelni (fizikai gesztusok megengedettek). Amennyiben folyadék használatára kerül sor csakis víz engedélyezett.

A bíró felel a segéd munkájáért és a segédnek követnie kell a bíró utasításait. II-es és III-as szinteken kettő segéd osztozik a feladatokon a bíró utasítása szerint. I-es szintű versenyt egy segéddel is meg lehet csinálni.

A segédek kiválasztásának folyamata minden adott országban egyedileg van meghatározva.

### III –SZABÁLYZAT

#### 1 – Bemutató

**Minden kutyavezető jelen kell legyen a fehérkutyánál, alkalomhoz illő öltözékben. Mindenféle jutalmazási mód (élelem vagy játék) tiltott, alkalmazásuk a versenyből való kizárást eredményezi.**

A kutyavezető a ring segédbíró megszólítására léphet pályára a kutyájával. Követi a segédbírót a bírók asztaláig, hogy bemutatkozzon a bírónak, ezalatt a kutyája láb mellett követi póráz, nyakörv vagy szájkosár nélkül. A kutyavezető kiválasztja az ugró akadályok kezdő távolságát és magasságát és jelzi a bíró számára, hogy vezényszóval vagy síppal hívja-e be majd a kutyáját.

**III-as szinten a kutyavezető** választ egy borítékot, amiben meg van határozva a Menekülő támadás módja. Felbontás nélkül át kell adja a bírónak és ő lesz az, aki egyedül tudni fogja a kutya támadásának pontjáig, hogy az Megállított vagy Menekülő támadás lesz-e. (lásd: a támadások leírása részénél). **A bírónak jelölni kell a ponttáblázaton a feladat kezdete előtt, hogy a Megállított támadás az első vagy a második, amennyiben 2 bíró vesz részt ők tudják a sorrendet.**

**II és III szinteken a kutyavezető háttal állva a kutyának** kiválasztja a Tárgykereséshez beszámozott fát, úgy, hogy azt **nem mutatja meg a kutyának**. A kutyavezető a fát **maximum 5 másodpercig** tarthatja a kezében anélkül, hogy bármilyen módon manipulálná azt, vagy egyéb illatanyagot helyezne-e el rajta. Ezután egy üres zsebébe kell azt csúsztatnia és addig **nem teheti a zsebébe a kezét a kutyavezető** amíg ki nem kell helyeznie a fadarabot a **megjelölt helyre háttal a kutyának**.

## 2 – Általános instrukciók minden feladathoz

A kutyavezető a segédbíróval tart, aki minden gyakorlat kezdőpontjához vezeti őt mintegy 3 méterre az indulási vonaltól. A kutya felkészítése engedélyezett közvetlenül a felkészítő vonalnál, ami 3 méterre van az kiindulási vonaltól. Ennek diszkrétnek és gyorsnak kell lennie és meg kell előznie a dudaszót, ami a kiindulási vonalhoz lépésre jogosít. Az első dudaszó a bírótól jelzi, hogy elindulhat a vezető az kiindulási vonalhoz. Amennyiben az első vonalhoz lépést jelző dudaszóra nem reagál a kutyavezető azt 2 pont levonással büntetik. A kutyavezetőnek ezután 30 másodperce van arra - a bíró méri az időt-, hogy a kutyáját pozícióba helyezze és elérje a kiindulási vonalat. Amennyiben a kutyavezető nem tud felkészülni ezen az időtartamon belül, úgy az a feladat törlésre kerül. A kutyavezető egy vezényszót mondhat ki (ül, fekszik, áll, a feladattól függően). Opcionálisan kiadható plusz „marad” vezényszó, például: ne mozdulj, marad, helyed. Minden további ismétlése ezen vezényszavaknak (pozíció, maradás) plusz vezényszónak minősül és egy pont levonással jár. Amennyiben a kutyavezető 5 extra vezényszót kell kiadjon a feladat törlésre kerül még akkor is, ha a 30 másodperces időkeret nem járt le. Amint a kutyavezető és kutyája elértek a kiindulási vonalhoz a bíró dudál ismét egyet, ami a feladat végrehajtásának kezdetét jelzi, majd a kutyavezető kiadja a kezdő vezényszót, amit megelőzhet a kutya nevének kimondása. Minden egyéb rendellenes vezényszó büntetőpontot von maga után.

## 3 - Behívás vezényszó a feladat végén

Kettő féle behívó vezényszó létezik, a távolról behívás és a közeli behívás (1 méteren belül). A közlőről behívás a láb mellé hívást jelenti.

Minden távolról történő behívás történhet vezényszóval vagy síppal. A kutyavezető köteles informálni a bírót a bemutatkozás alatt melyik típusú behívást választja és azt használni a verseny ideje alatt, ellenkező esetben büntetőpontot kap. Minden közeli behívást vezényszóval kell végrehajtani. Minden behívásnak, legyen az vezényszó vagy síp rövidnek és határozottnak kell lenni várakozás nélkül. A nem egybehangzó behívás plusz vezényszónak minősül és akként is büntetendő.

Kizárólag egy behívó vezényszó engedélyezett, minden további büntetendő (lásd: feladat végrehajtása). Egy engedetlen kutya esetében, aminek több plusz vezényszóra van szüksége a kutyavezető extra pontokat veszít az általános magatartásból. Hasonlóképp, ha a kutya nem ereszti a fogást 5 másodpercen túl sem az őrző-védő feladat végén - ha történt lehívás, ha nem - elveszíti a vezető a behívásra adható 10 pontot, nem számítva bele az általános magatartásra adható hibapontokat, ami a bíró belátásán múlik.

Az a kutya amelyik nem érkezik lábhoz a megadott időn belül az őrző-védő feladat végén, elveszíti a feladatra adható 10 pontot. I-es szinten a kutyavezető engedélyezheti a kutyájának a segéd őrzését azonnali lehívás helyett a támadó feladat végén. Erről köteles tájékoztatni a bírót a bemutatkozás alatt.

Amennyiben a kiadott behívó vezényszó után eltelik 30 másodperc és a kutya nem ereszti el a fogást - bármelyik támadó feladat esetében - , a bíró utasítani fogja a kutyavezetőt, hogy vegye pórázra a kutyáját és hagyják el a pályát. Amennyiben a kutyavezető engedély nélkül elmozdul a helyéről az első kiadott eresztő vezényszó után annak érdekében, hogy a kutyája eresszen a bíró utasítani fogja a kutyavezetőt, hogy vegye pórázra a kutyáját és hagyják el a pályát. Mindkettő eset diszkvalifikációval jár és az összes gyűjtött pontot lenullázzák. A ponttáblázatba „diszkvalifikált” szót fognak írni.

#### 4 – Általános rendelkezések

##### Általános magatartás

Amennyiben a bíró úgy találja, hogy egy feladat elvégzése vagy kívánni valót maga után, úgy a kérdéses feladat megszerezhető pontjának 10%-val szankcionálhatja a kutyavezetőt. Ide tartozik a versenyző valamilyen illetlen viselkedése az indulása előtt, alatt és után is. A büntetés mértékét a bíró belátása szerint állapítja meg.

Bármilyen közbeszólása a kutyavezetőnek a bírók felé szigorúan tilos a verseny ideje alatt, kivételt képez ez alól, ha a saját vagy kutyája egészségállapotára vonatkozik a közlendő. Ezt 10 büntetőponttal szankcionálhatják az általános magatartás szerint és a versenyből való kizárást eredményezheti ha még egyszer megismétlődik.

Az általános magatartás szerint kapott büntetőpontokat a versenyző által összegyűjtött összesített pontszámból vonják le.

Súlyos incidens esetén a bíró kizárhatja a versenyzőt és elkobozhatja a teljesítmény füzetét. Készít egy tényfeltáró jelentést és ezt továbbítja a nemzeti bizottságnak, valamint az illetékes regionális kutyás közösség elnökének.

##### Részvétel feltételei egy Mondioring versenyen

A kutyavezetőnek rendelkeznie kell egy teljesítményfüzettel, amit országának felelős mondioring fennhatósága állít ki. Bármilyen fajtájú kutya versenyezhet, de rendelkeznie kell az F.C.I. által jóváhagyott és kibocsátott törzskönyvvel. A mondioring versenyben résztvevő kutya életkora minimum 12 hónap kell legyen. Minden versenyző kutyának rendelkeznie kell oltási könyvvel és sikeres BH vizsgával.

A III-as szintű vizsga előtt a kutyának a következőket kell teljesítenie:

- kettő darab sikeres I-es szintű vizsgát tesz minimum 160 pontot szerezve a 200-ból
- kettő darab sikeres II-es szintű vizsgát tesz minimum 240 pontot szerezve a 300-ból

Amennyiben a kutyavezető szeretné, addig maradnak egy bizonyos vizsga szinten amíg szeretnének. A kutyavezető annyiszor indulhat II-es szinten amennyiszor azt hasznosnak találja és a versenyző kutyája még nem érte el a 300 pontot III-as szinten.

Egy ringes versenykutya ugyanazon a szinten indulhat mondioringben amilyen szinten a hazájában indul egy ring versenyen. Azok a kutyák akik nemzeti bajnokságokon a legmagasabb kategóriában indulnak hazájukban a nemzetközi versenyen kötelesek III-as szinten indulni.

Az F.C.I. szabályzata szerint a mondioring versenyben résztvevő kan kutyák kettő kitapintható, leszállt heregolyóval kell rendelkezzenek.

Amint készen van a versenypálya szigorúan tilos a résztvevőknek a pályára lépni, ellenkező esetben kizárhatóak a versenyből.

**A következő használata a verseny alatt, a parkolóban...stb kizárással jár: elektromos nyakörv, szöges nyakörv, korrekciós nyakörv...stb.**

### Verseny szervezése

Azok a szervezetek akik versenyt szeretnének szervezni, nagyon körültekintően kell felkészülniük, hogy semmilyen részletet ne hanyagoljanak el. Informálniuk kell a szándékaikról minden ország vezető szervezetét, hogy segítsék a külföldi résztvevőket.

### Versenybírók

A zsűri egy vagy kettő minősített bíróból áll akik munkáját a kiválasztott segédek támogatják. Egy bíró egy napon maximum 9 órát bíraskodhat. A szervezetnek választania kell egy segédbírót, akinek ismerni kell a versenyprogramot és a versenyszabályzatot.

Egy vagy kettő kompetens titkár nélkülözhetetlen, hogy a verseny gördülékenyen menjen végbe. Egy táblázatot kell biztosítani a bírónak, hogy folyamatosan figyelemmel tudják kísérni mellette a ringben zajló munkát.

A szervezőnek biztosítani kell minimum 2 segítőt a pályán, akik különböző felszereléseket pakolnak, élelemmegtagadásban segítenek, akadályokat állítanak...stb.

### Versenypálya

A versenypálya mérete minimum 60m x 40m és maximum 5000 nm kell lehet. A talaj nem lehet kemény, se nem kavicsos se nem köves. Nagy figyelmet kell fordítani arra, hogy a talajon ne legyen semmilyen tárgy, amitől megsérülhet a kutya. A pályát teljesen körbe kell keríteni földig érő kerítéssel. Minimum 2 bejáratra van szükség a pályán, egyiken a kutyavezetők közlekednek a kutyáikkal a másikon pedig a segédek.

A pályán olyan dekorációk lehetnek melyek kapcsolódnak a verseny témájához, amit a szervező klub választ ki.

A szervező jogosult a pálya bejelölésére, minden feladat kezdő pozícióját be kell jelölni a pályán. A tárgyörzéshez kettő koncentrikus kört kell felrajzolni, 2m és 5m sugárban. Az ugróknál a négyzetet jól láthatóan kell jelölni a földön a palánknál, a távolugrásnál és az akadálynál.

A helyben maradásnál és az élelemmegtagadásnál biztosítani kell egy nyílást a rejteken, hogy a kutyavezető láthassa kutyáját a feladat végrehajtása közben.

Az előre küldés feladatnál párhuzamosan a kiinduló vonallal fel kell rajzolni egy 20 méter széles vonalat melyet két végén oszloppal vagy zászlóval kell jelölni. A zászlóktól 5 méterre belülré fel kell rajzolni 2 db merőleges és 1 méter hosszú vonalat, ami a helyes útvonalat jelzi. A középvonal tengelye a pálya közepén kell elhelyezkedjen, átlók nem megengedettek és minden tárgytól mentesnek kell lenni a területnek, ami zavarhatja a kutyát. A jelző oszlopok bármivel helyettesíthetők, amik illenek/kapcsolódnak a verseny témájához.

### Versenyfelszerelések

A szervező biztosít a bírók számára:

6 db kiegészítőt a szemből támadáshoz
1 db akadályt a támadáshoz (szabályzat szerint)
6 db rejtekhely a kereséshez és kíséréshez + 1 mobilis rejtek
3 db ugró akadály (a szabály szerint meghatározva)
6 db apport tárgy (szabályzat listában meghatározva)
étel (szabályzat szerint)
kis fa kereséshez (15 X 2 X 2 cm)



2 db gázpisztoly 6mm vagy 9mm tölténnyel
zászlók megállított támadáshoz
hivatalos pont táblázat
1 vagy 2 db zavaró eszköz a személyőrzéshez
3 vagy 4 db tárgy a tárgyőrzéshez, kívánatos, hogy a tárgyak kapcsolódjanak a témához

A bíró a verseny reggelén választja ki az apport tárgyat és a támadás kiegészítőjét. A fehérkutya esetében figyelmesnek kell lennie a bírónak, hogyan használják a kiegészítőt (ami nem lehet hasonlatos a tárgyőrzésnél használt eszközzel). A szervező szintén biztosítani köteles egy fehérkutyát minden szinten a verseny minden napján. Az indító jelzésekhez a szervező biztosít egy dudát. Síp nem használható, azt kizárólag a kutyavezetők használhatják behíváshoz.

Egy zárható pihenő helység (szoba) rendelkezésre kell álljon a segédek részére, ahova elvonulhatnak nyugodtan amíg nem dolgoznak a kutyákkal. Ez a hely legalább 5 méterre kell legyen a pályától, úgy, hogy a kutyák ne fedezzék fel a segédek jelenlétét. Nem lehetnek vizes edények a pályán vagy a környezetében, amik zavarnák a kutyákat munka közben. A segédkeresés előkészületéhez biztosítva lesz egy rejtek a pályán kívül, ahol a kutyavezető és kutyája elrejtőzhetnek. Itt el lehet helyezni egy vizes edényt és a kutyavezető engedheti a kutyájának, hogy igyon amennyit szeretne.

### **Sorsolás menete**

A szervező klub egy sorsolást tart ahol eldől a sorrend és ezen minden résztvevőnek ott kell lennie. Megtartható ekkor a feladatok sorrendjének sorsolása is. A feladatok sorrendjének sorsolása opcionális és a bíró belátására van bízva (ha jelen vannak a résztvevők, ha nem). Az őrző-védő munka sohasem kezdődhet a segédkereséssel és III-as szinten a menekülő támadással.

A kezdő póz (ül, áll, fekszik) szintén sorsolással dől el a pozíció feladat részénél. Egy másik lehetséges sorsolás a személyőrzés pózát dönti el.

### **Fehérkutya**

A fehérkutyának kötelezően teljesítenie kellett korábban a szintet, amit bemutat. A versenyzőknek jelen kell lenniük a fehérkutyánál.

### **Étel**

Az étel sokféle lehet és ,meghatározott méretű (maximum ököl nagyságú). Lehet nyers vagy főtt hús, halfej, sajt, száradt sütemény, cukor...stb. A sertés csont és nyershús tiltott az Aujeszky vírus veszélye miatt.

### **Klappé**

A klappé bambuszból kell készülnön és el kell negyedelni, a hossza 60-80 cm és vastagsága 20-30 mm. A klappé nem nyílhat szét, mint egy legyező az ütések közben.

### **Segédbunda**

Hatékonyan kell védenie a segédet, kellően flexibilisnek és rugalmasnak kell lennie, hogy biztosítsa a könnyed mozgást és futást. A bunda nem lehet nevetséges semmilyen módon, nem lehetnek túl széles ujjai illetve nem

lehet túl kemény a kutya szájának. A bundának minimum 7 cm mély harapást kell engednie a kutyának, és a bunda vastagsága a kutya szájában 3-5 cm között kell legyen. A segédnek tilos verseny közben bundát cserélni, hogy kedvezzen egy kutyának.

### **Vezényszavak**

A vezényszavakat a szabályok szerint kell kiadni és lehetőség szerint a kutyavezető anyanyelvén. Minden vezényszó amit szünetekkel adnak ki, legyen az behívás vagy helyben maradás plusz vezényszóként lesz feljegyezve.

### **Pontozás**

A táblázatnak meg kell felelni a hivatalos mintának és minden utasítást tartalmaznia kell a versenyhez. Minden szinthez külön táblázat szükséges. A verseny ideje alatt 3 táblázatot vezetnek kutyánként, egy lesz az eredeti példány, 2 pedig másolat. Az eredetit a bíró kapja, a másolatot a versenyző kapja amikor az eredményeket bejelentik, a harmadik példányt pedig a szervező klub kapja.

### **A bírók szerepe és kötelessége**

A bírók az egyes résztvevő országok hivatalos szervezeteinek küldöttjeiként tevékenykednek a versenyen. Amennyiben a zsűri több, mint egy bíróból áll úgy közösen bírálják. A bíróknak rendkívül körültekintően kell odafigyelni a szabályokra és alkalmazni őket.

A bírók irányítják és felelnek a teljes versenyen zajló tevékenységekért és részben a segédek munkájának szabályozásáért minden szinten. A hibapontokat a szabályok legszigorúbb betartásával kell alkalmazni a jól definiált és leírt hibákra. Minden hibapont egy hibához kapcsolódik, legyen az a kutya hiányossága vagy a kutyavezető által elkövetett szabályszegés. Minden kutyavezetőnek még a kezdőknek is tisztában kell lenniük a szabályokkal és előírásokkal, és ismerniük kell ezeket a hibapontokat.

A bírók döntései véglegesek minden esetben, amit határoz meg a szabályzat. Csakis a bírók irányíthatják a verseny menetét. Minden feladat végrehajtása az ő irányításukkal történik. Egy duma segítségével adják meg a jelet a kezdéshez és a befejezéshez a eladatok esetében. A bíróknak figyelni kell arra, hogy minden kutya esetében ugyanolyanok legyenek a feladatok végrehajtásának körülményei. A verseny feltételeinek minden versenyző számára megegyezőnek kell lenni.

A bírók összesítik a kutya szerzett pontjait és aláírják a pontozó táblázatot. A táblázatot ki kell függeszteni 15 percen belül miután a versenyző elhagyta a pályát.

## IV – ENGEDELMES FELADATOK

### 1. Láb mellett követés 6 pont

#### Feladat leírása

Lásd: „Általános leírás minden feladathoz”

A kutyavezető emlékezetből követ egy mintát (egyszerűnek kell lennie) ami 3 irányváltás, egy jobbra fordulás vagy éles fordulás, egy hátra arc, és kettő megállás, melyet két bíró vagy a segédbíró mutat meg a Fehér Kutya segítségével. Bármilyen pozíciót fel lehet venni a megállásokkor. A menetelés közbeni megállások és változások a bíró által jelezve lesznek. Amennyiben a kutyavezető nem a megadott mintát követi, úgy hibát követ el és az általános magatartás szerint büntetik azt. Amennyiben a kutyavezető szándékosan hibázik, hogy elkerülje a feladat végrehajtást elveszíti az összes pontot. A kutyavezető kezében nem lehet semmi a menetelés ideje alatt.

#### Pontlevonások

A kutya előremegy, lemarad, eltávolodik (akkor is ha egyenesen haladnak, ha fordulnak, ha hátra arcot csinálnak) (a hibapont hibánként kerül levonásra).	-0.5
A kutya elhagyja vagy nem követi a vezetőt.	-6
Kutyavezető minimálisat hibázik a mintában.	-Á.M.
A kutyavezető hibázik, hogy könnyítse a feladatot.	-6

### 2. Helyben maradás 10 pont

#### Feladat leírása

Lásd: „Általános leírás minden feladathoz”

A bíró kijelöli a megfelelő helyet, amely elég nagy a kutya számára, ez lehet a föld vagy egy stabil és rögzített felület, és a kutyát I-es és II-es szinten fekvő pózban kell ott hagyni, III-as szinten a fekvő vagy ülő pozíciót (opcionálisan) rajzzal lehet jelölni. A bíró megváltoztathatja a pozíciót a verseny alatt a pálya állapotának és az időjárásnak a függvényében. A feladat időtartama 1 perc, ami akkor kezdődik amint a kutyavezető a kijelölt rejtekhelybe lép. A kutyavezető nem nézhet vissza a kutyára miután ott hagyta őt sem a rejtek felé vezető úton, sem pedig mikor belép a rejtekbe.

A helyben maradás ideje alatt zavarják a kutyát (hirtelen hangok megengedettek) és ezekre a kutyának mozgás és pozíció váltás nélkül közömbösen kell reagálni. A zavarás mértéke adott szinttől függ és soha nem lehet provokatív vagy agresszív formája. A segéd zavaró aktivitása tilos. A zavarás távolsága a kutyától I-es és II-es szinteken minimum 10m, III-as szinten minimum 5m.

#### Pontlevonások

A kutya pozíciót vált az 1 perces távollét alatt.	-10
A kutya pozíciót vált amíg a kutyavezető a rejtek felé halad.	-10
A kutyavezető a kutyára visszanéz míg a rejtek felé halad vagy mikor belép a rejtekbe.	-10
A kutya pozíció váltás nélkül mozog (büntetőpont méterenként)	-1
A kutya pozíciót vált amikor visszaér a kutyavezető.	-2
A kutyavezető megmutatja magát a kutyának a feladat ideje alatt.	-10
Bármilyen nem rendhagyó illetve tiltott vezényszó.	-10

### 3. Előre küldés 12 pont

#### Pontozás

Optimális zónában a belső jelölők között 12 pont

A belső és külső jelölők között 8 pont

A külső jelölőkön kívül 4 pont

#### Feladat leírása

A kutyának keresztül kell haladnia a jelölt vonalon (20m hosszú) ami párhuzamos a start vonallal és a szélét két külső oszlop jelzi. 5 méterrel a külső jelölőktől befelé 2 merőleges 1 méteres jelölő található, ami az optimális zónát jelzi. A jelölők lehetnek dekoratív tárgyak, amik témában kapcsolódnak a versenyhez. A távolság 20, 30 és 40m lehet I-es, II-es és III-as szinteken. A merőleges útvonalon nem lehet semmilyen akadály vagy tárgy. Kerülni kell olyan jelölők használatát, ami provokálhatja vagy vonzhatja a kutyát (például labda/játék).

#### Gyakorlat leírása

Lásd: „Általános leírás minden feladathoz”

A kutyát a start vonal mögé vezetik, aminek a közepét egy merőleges vonal jelzi. A bírójelzésére a kutyavezető kiadja az előre küldés vezényszavát és a kutyának egyenesen kell haladnia keresztezve a célvonalat. Amint a kutya keresztezte a célvonalat a vezető behívja a kutyát láb mellé. A kutyának 20 másodperce van arra, hogy visszaérjen. Amennyiben elhangzik egy vezényszó mielőtt a kutya épp eléri a célvonalat és a kutya tovább halad a vonalon az plusz vezényszóként lesz kezelve (-4). Ha a kutyavezető a célvonal átlépése után túl sokat vár a behívással akkor az általános magatartás szerint vonnak le pontot.

#### Pontlevonások

Vezényszavak hanggal és gesztussal	-2
Bármilyen extra vezényszó az előre küldést segítve (vezényszavanként)	-4
Kutya cikk-cakkban közlekedik bármelyik irányba	-1
A kutya visszaindul behívás elhangzása előtt (minden alkalomkor)	-2
A kutya elindul:	
a) a bírójelzése előtt	-4
b) a bírójelzése után	-2
A kutya nem halad át a célvonalon	-12
Plusz vezényszó behíváskor (egy engedélyezett)	-2
A kutya nem tér vissza 20 másodperc alatt	-12
A kutya visszatér, de csak „cammogva” halad a vezető felé	-1
	Á.M.
<b>A kutyavezető sokáig vár a behívásra.</b>	<b>1</b>
	Á.M.

## 4. Pózok

I szint 10 pont  
II és III szintek 20 pont

### Pontozás

#### I, II, III szintek

- a 3 (3 x 3) vagy 6 (3 x 6) póz változásokért 9 pont vagy 18 pont
- a feladat végén a lábhoz vezényszóért 1 pont vagy 2 pont

#### Példa egy kutyára III-as szinten

- ül, fekszik, áll jó = 9– 1 m távolság lopás = 8
- fekvés jó, visszatérés lábhoz = 3
- összpontszám = 11

### Feladat leírása

A feladatot a kutya a talajon hajtja végre. A kutyának és a kutya vezetőnek látni kell egymást 5, 10 vagy 15 méterről szinttől függően. Megengedett a kutya nevének kimondása a pózosok vezényszavai előtt, de csak egyszer és szünet nélkül (különben dupla vezényszónak minősül). **A bírónak különbséget kell tennie a "pozíciók" gyakorlatán belül aközött, hogy a kutya idő előtt veszi fel a "láb mellett" pozíciót (ami egy nulla pontos gyakorlatot eredményez) és aközött, ha a kutya a kutyavezető felé lopja a távolságot (méterenként egy pont levonás).**

Minden egyes póznál a kutyavezető jogosult még 2 vezényszó kiadására. Amennyiben a kutya nem hajtja végre a kért pozíciót a két elhangzó plusz vezényszó után sem, a feladatnak ott vége és az addig gyűjtött pontokat megtarthatja a páros. A kiinduló pozíció esetében is, ha a kutya megváltoztatja azt, a vezető korrigálhatja (2 extra vezényszó megengedett). Megtörténhet, hogy egy kutya "elébe megy" a vezényszónak és felveszi a következő pozíciót, elveszítve 2 póz pontját is (azt is amiből kimozdult és azt is amit felvett idő előtt). Annak érdekében, hogy elkerülhető legyen az a helyzet, hogy a kutya a segédbíró jelzésének engedelmességen "háromszög" felállás javasolt (a kutya nem a bíróval szemben helyezkedik el és mindhárom póz egy 3 oldalas változható táblán legyen jelölve).

**Amíg a segédbíró vagy a bíró nem jelzi a következő pozíciót addig a kutyának tartani kell az előző pózát. Amennyiben megváltoztatja úgy a vezető korrigálhatja. Amint a következő pozíciót jelzik és a kutya a vezényszó előtt felveszi a következő pozíciót elveszíti az adott pózra adható pontot.**

### Gyakorlat leírása:

Lásd: „Általános leírás minden feladathoz”

A kutyavezető elfoglalja a kutyájával helyüket a jelölt kiindulási ponton, a kutya ülő pozícióban van. A bíró jelzésére kiadja a kiinduló pozíció vezényszót és egy "marad" vezényszó után elhagyja a kutyát. **A bíró jelzését figyelmen kívül hagyni 1 pont levonással jár az ÁM (ált. magatartás) szerint.**

- a kutya vezető minden esetben láthatja a kutyát a feladat végrehajtása közben
- a kezdő pozíció lehet állítás/ültetés/fektetés, és mindig a bíró irányába történik
- I-es szinten minden póz típust egyszer kell végrehajtani, II és III-as szinteken minden póz típust kétszer kell végrehajtani a segédbíró jelzésére

### Pontlevonások

Szintenként	I	II és III
A kutya megváltoztatja a kiinduló pózt	-2	-2
A kutya vezető nem ülteti kezdéskor a kutyát és figyelmen kívül hagyja a bíró jelzését.	-1 ÁM	-1 ÁM
A kutya nem veszi fel a kiinduló pózt	-3	-3
A kutya lopja a távolságot a gazda felé, méterenként érvényes.	-1	-1
A kutya a feladat vége előtt visszatér a kutya vezetőhöz, elveszíti a behívásra adható pontot, de az addig megszerzettet megtartja (büntetőpont vonható a kezdeti pont és a feladat végrehajtásának befejezése közötti távolság alapján)	-1	-2
A kutya egy helyben "hempergőzik" a póz végrehajtás közben.	ÁM	ÁM
A kutya fél métert előre halad a feladat végrehajtása közben.	-05 ÁM	-0,5 ÁM
A kutya fél métert előre halad a feladat végrehajtása közben, de visszatér a kezdőpontra.	ÁM	ÁM

## 5. Élelem megtagadás

**I szint 5 pont**

**II és III szintek 10 pont**

### Feladat leírása

A II és III szinteken a bíró által választott 6 féle étel darabot helyeznek a földre a versenypályán. Az I-es szinten nem lehet ételt a földre helyezni. **Csont és nyers disznóhús alkalmazása tilos! (az Aujeszky vírus kockázata miatt)**

Tilos a kiska kereséstől vagy az apport feladattól 5 méteres körzeten belül ételt elhelyezni. Ugyanez vonatkozik a tárgy őrzés feladatra is, ott a határ 2 méter. Emellett az élelem megtagadása egy különálló feladat, tilos másik feladattal összevonni.

### Gyakorlat leírása:

Lásd: „Általános leírás minden feladathoz”

**A feladat kezdetekor a kutya fektetés pózban marad, amennyiben az első felkínált étel darab után felül az nem számít hibának.**

- I-es szinten maximum egy étel darabot dobnak a kutyának az engedelmes feladatok alatt aminek a helyét és idejét a bíró jelöli meg. II és III-as szinteken már 2 darab ételt dobnak vagy **nyújtanak** a kutyának (egyszerre vagy külön)
- az étel minden kutya számára ugyanaz kell legyen
- mivel a cél nem a kutya szándékos akadályozása ezért kerülendő az étel kihelyezése a munkaterületekre, mint például az ugrások érkezési oldala vagy az előre küldés kezdeti szakasza.

**Amikor az ételt dobják és a kutya szájába esik, nincs szankció ha a kutya azonnal kiköpi. Amikor a kutya megnyalja vagy megeszi az ételt a feladat 0 ponttal zárul.**

### Pontlevonások

Szintenként	I	II és III
A kutya megnyalja vagy megeszi az elé helyezett vagy dobott ételt.	-5	-10

A kutya elmozdul mikor dobják az ételt. Méterenként érvényes a szankcióként adható pont.	-1	-1
A kutya vezető közbelép vagy zavar.	-5	-10
A kutya felül a kutya vezető visszatérése előtt: bíró belátása szerint.	-2	-2

## 6. Apport 12 pont

### Feladat leírása

Az apport tárgy visszahozására 15 másodperc áll rendelkezésre. Az apport tárgy kiválasztása elsőként történik a verseny kezdete előtt a bíró által egy lista alapján (súlyzó, tekebábu, henger, műanyag flakon, egyéb flakon ami vizet tartalmaz, kisebb táska, kiskocsi kerék...stb). A kutyának képesnek kell lennie a szájában tartani a tárgyat és a maximum súly 1 kg lehet. Minden típusú üveg vagy fém apport alkalmazása tilos. A feladat végrehajtásának 5 méteres körzetén belül nem lehet másik zavaró tárgy mert össze zavarná a kutyát, ugyanígy élelem sem lehet a környéken. A kutyavezető addig nem mozdíthatja el a földtől a lábát amíg az apport tárgy nincs a kezében. A szabály kimondja, hogy 2 tárgy, például egy pár cipő össze lehet kötve amennyiben a kivitelezés ésszerű. A kutyának **3 lehetősége van a tárgy megragadására, pontlevonás rágásért csak ezután kezdődhet.**

### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- a bíró jelzésére az apport tárgyat 5 méterre kell eldobni
- a bíró következő jelzésére a kutyát ki kell küldeni az apport tárgyért, csak egy vezényszó engedélyezett.
- a kutyavezető meg kell várja a feladat vége duma szót mielőtt elhagyja a helyét
- egy rövid “ereszd” vezényszó engedélyezett, hogy a kutya átadja az apportot
- **miután a kutya elindul az apport tárgyért, és a kutyavezető megmozdul a helyén mielőtt a kutya visszatér: nincs hibapont**
- **a kutya vezető a kutya visszatértekor megmozdul: extra vezényszónak minősül és 12 hibaponttal jár**

### Pontlevonások

Plusz, vagy rendhagyó vezényszó elhangzik.	-12
A vezényszót kézjel kíséri.	-2
Az apportot nem hozza vissza a kutya 15 másodpercen belül.	-12
A kutya elindul:	
a) a bíró jelzése előtt	-4
b) a bíró jelzése után	-2
A kutya játszik az apporttal vagy rágja azt.	-1
A kutya elejti az apportot útban vissza a kutya vezetőhöz: minden ejtés hibapont.	-1
A kutya visszahozta az apportot, de nem ülő pozícióban adta azt át.	-1
A kutya a kutya vezető lábára ejti az apportot és a vezetőnek le kell érte hajolni.	-1 & - 2 ÁM (össz. - 3)
A kutya vezető a kutya visszatértekor megmozdul.	-12
A kutya vezetőnek el kell mozdítania a lábát a földtől, hogy elérje az apport tárgyat.	-12

## 7. Tárgykeresés

### II és III szintek 15 pont

#### Feladat leírása

A feladat végrehajtására 1 perc áll rendelkezésre. A tárgy egy kis méretű, új fadarab ami számozott és 15 cm hosszú, illetve 2 cm átmérőjű. A fadarabot a kutya vezető választja ki több számozott darab közül. A verseny elején a lejelentkezéskor a bíró asztaláról veszi el a fadarabot amit **maximum 5 másodpercig tarthat a kezében. Ezután a kutya vezető az üres zsebébe helyezi a fát, anélkül, hogy bárhogya manipulálná azt vagy egyéb illatanyagot helyezne el rajta vagy megmutatná azt a kutyának. A bírót informálnia kell a számról amit választott.** Minden kutya vezető ugyanaddig kell a zsebében hordja a kis fadarabot. Ugyanolyan számozatlan fadarabokat helyeznek majd el a versenyző fadarabja köré. **A kiswa kihelyezése a kutyának háttal kell történjen** anélkül, hogy meg lenne mutatva a fa a kutyának. A kis fadarab kihelyezésig tilos a versenyzőnek a zsebébe tenni a kezét vagy megfogni a fát. **Az apport tárgy nem lehet a tárgykeresés feladat környékén elhelyezve.** A kis fának elérhetőnek kell lennie, mindenféle zavaró körülmény tilos ennél a feladatnál. Éppen úgy, mint az apportnál itt sem lehet egyéb tárgy 5 méteres körzeten belül, kivéve a verseny témájának dekorációja. A számozatlan zavaró kis fadarabokat amiket megfogott a kutya ki kell cserélni és a fákat a feladat végén egy tálba kell helyezni, hogy minél kevesebbet érintsék meg őket.

#### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- A kutyavezető a segédbíró által kijelölt helyre állítja a kutyát. A kutyavezető a kutya látókörébe 30 méterre elhelyezi a kis fadarabot egy 1m x 1m jelölt területre. A kis fadarab kihelyezése a kutyának háttal történik.
- Amíg a kutya vezető visszatér a kutyához addig a segítő kihelyezi a számozatlan zavaró fadarabokat minimum 25 cm-re a számozott fától. 3 zavaró fadarab van II-es szinten és 4 db van III-as szinten.
- A bíró jelzésére a kutya vezető elindítja a kutyáját "keresd / hozd" vezényszóval, egy vezényszó engedélyezett. A kutya vezető számára megengedett, hogy a kezét megszagoltassa a kutyájával a vezényszó kiadása előtt, hogy megértesse vele a feladatot.
- **A kutya vezető megmozdul miután a kutya elindult a tárgyért: nincs hibapont.**
- **A kutya vezető a kutya visszatértekor megmozdul: extra vezényszónak minősül és 15 hibaponttal jár**
- **A kutya vezető nem mozdulhat el amíg a kis fadarab nincs a kezében.**
- **Az a kutya amelyik 2 darab kis fát hoz vissza és az egyik a számozott darab, megkapja a feladatra adható pontot levonva belőle az általános magatartás szerint extra fadarabért adható hibapontot.**
- A kutyavezető a segédbírónak adja át a kis fadarabot, hogy azzal igazolják a bírónak a feladat helyes végrehajtását.

#### Pontlevonások

A kutya vezető megmutatja a kutyának a tárgyat.	-15
A vezényszót kézjel kíséri.	-2
Extra küldés vezényszó.	-15
A tárgyat nem sikerül visszahozni vagy 1 percen túl sikerül vissza hozni.	-15
A kutya elindul: a) a bíró jelzése előtt	-4



b) a bíró jelzése után	-2
A kutya játszik a tárggyal vagy rágja azt.	-1
A kutya elejti a tárgyat útban vissza a kutya vezetőhöz: minden ejtés hibapont.	-1
A kutya a kutya vezető lábára ejti a tárgyat és a vezetőnek le kell érte hajolni.	-1 & -2 ÁM (össz. -3)
A kutya visszahozta a tárgyat, de nem ülő pozícióban adta azt át.	-1
A kutya elhagyja a kiindulási helyét mielőtt visszatér hozzá a vezető ( 2 méteren kívül)	-15
A kutya 2 méteres körön belül mozdul el, méterenként számít a hibapont.	-1
A kutya rossz tárgyat választ ki és hoz vissza.	-15
<b>A vezető megmozdul mikor visszatér a kutya.</b>	<b>-15</b>
<b>A vezető el kell mozdítsa a lábát, hogy elvegye a tárgyat.</b>	<b>-15</b>
<b>A vezető a zsebébe nyúl, megérinti vagy megmutatja a kutyának a fadarabot mielőtt oda érne a helyhez ahol el kell helyezze azt.</b>	<b>-15</b>
<b>A vezető a kutyának NEM háttal helyezi ki a fát.</b>	<b>-15</b>
<b>A vezető valamilyen módon manipulálja a fadarabot vagy extra szagot helyez el rajta.</b>	<b>-15</b>

## V. ÜGYESSÉGI FELADATOK

Az I-es szinten a vezetőnek választania kell egyet a három ugrás közül. A bemutatkozáskor kell ezt közölnie a bíróval. II-es szinten az akadály (20 pont) kötelező és a vezető választhat a palánk (2,1 méter – 15 pont) vagy a távolugrás közül (3,5 méter – 15 pont).

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

Az alábbi rendelkezések mindhárom ügyességi feladatra érvényesek: akadály, palánk, távolugrás:

A kutyavezető kényelmes távolságra helyezi el a kutyáját az ugró akadálytól.
A fehér kutyánál a vezető megszámlolhatja a lépéseket, de a feladat alatt már pontlevonás jár érte.
A vezető a lehető leghamarabb a megjelölt helyre fáradszól az akadálytól jobbra vagy balra.
A vezető nem foghatja meg az akadályokat és nem támaszkodhat a palánknak.
Ha a kutya a vezényszó előtt elmozdul a helyéről és a vezetőnek korrálgálnia kell a kutya kezdő pozícióját azt a plusz kísérlet miatti hibaponttal büntetik.
A palánk és a távolugrás esetében a kutya 3-szor próbálhatja meg végrehajtani mindkét gyakorlatot.
Az akadály esetében a kutya 3-szor próbálhat meg ugrani egyik irányba, majd újabb 3 próbálkozási lehetősége van vissza irányba. Amennyiben a kutya hibázik vagy meg sem próbál ugrani vissza irányba a vezető beigazíthatja a kutyát abba a pozícióba ahonnan <b>képes ugrani</b> . Ekkor a vezető visszatér az akadály melletti pozíciójába és vár a bíró jelzésére. <b>A kutyát csak az első ugrás után lehet újra ugrás előtti pozícióba hozni (kifektetni), a vissza irányba történő ugrás után a kutyának lábhoz kell vissza érkeznie.</b>
Ha a kutya bármelyik ugrást elhibázza a vezetőnek nincs több lehetősége emelni vagy csökkenteni a magasságot vagy a távolságot.
Az ugrás vezényszó csakis szóval adható ki. Bármilyen testjel alkalmazása büntetőpontot von maga után, habár a vezető figyelheti a kutyáját, mégsem teremthet vele szemkontaktust. <b>Minden 2 szavas vezényszó a szavak közti szünet tartása nélkül mondható ki, máskülönben extra vezényszónak minősül (-5 pont).</b>

<b>Mielőtt a vezető a kutyával a feladat területére lép és például labda eldobó kézmozdulatot tesz, a feladat tréningnek minősül és elveszti a páros az összes adható pontot.</b>
<b>A bíró jelzése után a vezető kiadja az ugrás vezényszót, és valamilyen kisebb testjelet alkalmaz (-2 pont).</b>
<b>A látványos testjeleket extra vezényszónak értékelik, és 5 hibaponttal díjazják.</b>
Minden egyes ugrásnál a vezető a saját belátása szerint kiadhat egy vezényszót a lábhoz híváshoz vagy az akadály mögötti helyben maradáshoz. Amennyiben a kutyát helyben maradásra utasítja, úgy neki kell a kutyához fáradnia. Behívás esetén a kutyának vezényszóval vagy anélkül 10 másodperce van arra, hogy oda érjen a gazdájához, máskülönben büntetőpontot kapnak. Amennyiben a kutyát behívják az történhet síppal vagy szóval, de mindhárom ugrás esetén meg kell egyezzen a módszer. <b>(lásd még: a távolról behívás kiválasztása a bemutatkozásnál részben)</b>
Abban az esetben is jár büntetőpont, ha a kutya nem marad az akadály mögött a kiadott vezényszó ellenére. A vezető megvárja a feladat végét jelző dudaszót mielőtt elhagyná az akadály területét. Amennyiben a kutya fixen az akadály mögött marad a kiadott vezényszóra, de nem azt a pózt veszi fel, amit a vezető mondott a páros nem veszít pontot.
A vezető nem mutathatja meg a kutyájának az akadályt az ugrás előtt.

## 1. Palánk

### Maximum 15 pont

Magasság és pontozás szabályzat						
Magasság méterben	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3
I szint pontok	15					
II szint pontok	12	13	14	15		
III szint pontok	5	7	9	11	13	15

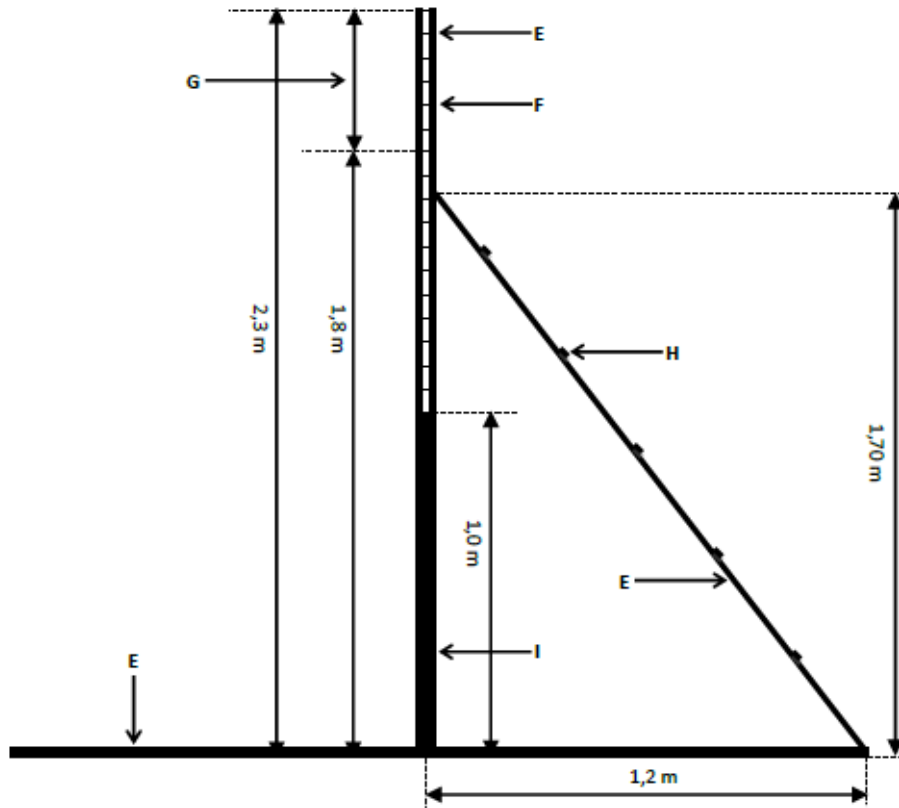
I-es szinten csak egy magasságot lehet ugrani, az 1.8 métert 15 pontért.

#### Feladat leírása

A palánk egy alul 1 méter magasan rögzített táblával kezdődik, amire 10 cm magas és 27-30 mm széles fa léceket lehet rakodni és a palánk teteje nem zárható. A palánk szélessége 1.5 és 1.9 méter között ideális. Annak érdekében, hogy a kutya ne ugorhasson le ebből a magasságból egy ferde deszka van 1.7 méter magasságtól rögzítve a palánk hátoldalához aminek 1.2 méterre kell legyen a széle a palánktól a földön. A deszkára 30 centinként léceket rögzítenek, hogy csillapítsák a kutya érkezését. A deszka a palánk megtámasztására és stabilizálására is szolgál. Annak érdekében, hogy a palánk könnyen mozgítható legyen hosszanti lábakon áll az akadály, ami egy fordított T betű alakot eredményez. Mivel nincsen ugrás ennél a gyakorlatnál visszafelé ezért nincs kerítés az akadály mögött.

E	Lécek helye
F	10 cm and 27-30 mm vastag gyalulatlan lécek
G	Emelhető magasság 1,8m-2,3 m

H	30 centikénti érkezés csillapító lécek
I	Fix panel 1 m



2. Távolug...

I - II szintek 15 pont  
 III szint 20 pont

Távolság és pontozás szabályzat			
Hosszúság méterben	3.0	3.5	4.0
I szint pontok	15		
II szint pontok	10	15	
III szint pontok	12	16	20

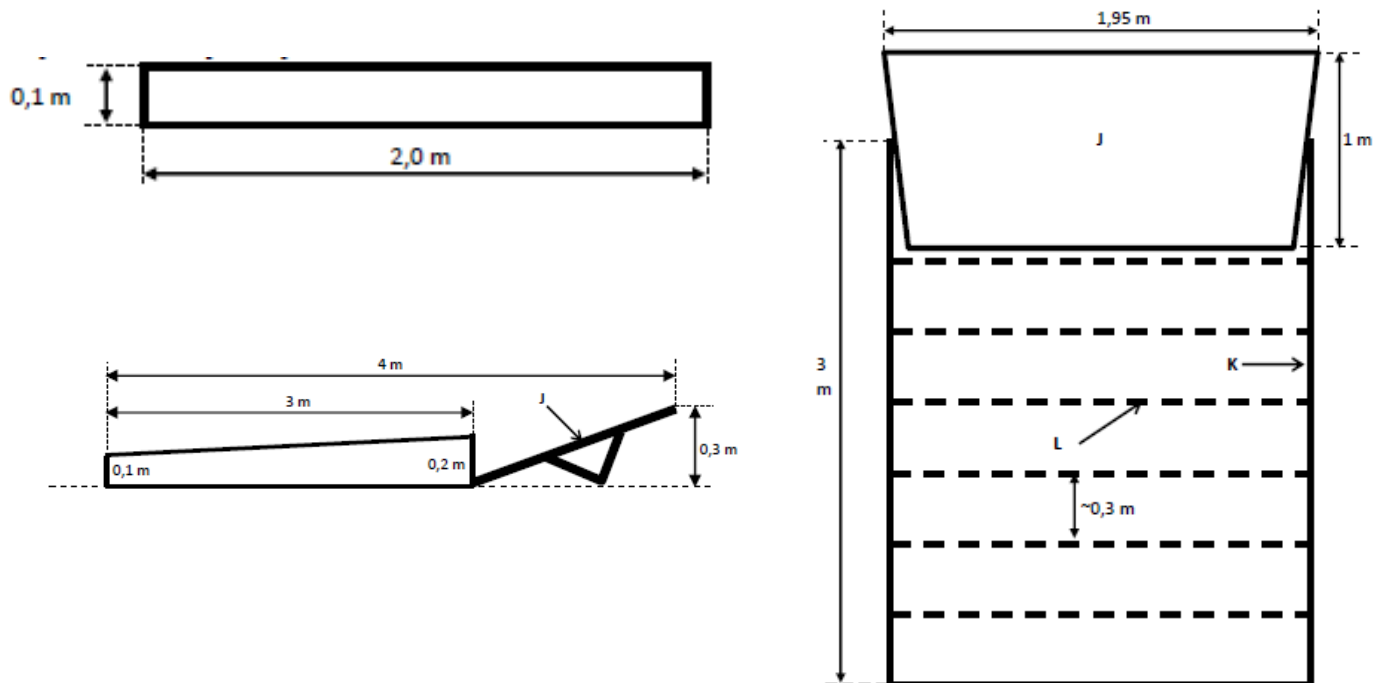
I-es szinten csak egy hossz, 3 méter 15 pontért.

**Feladat leírása**

A feladatban nincsen árok. Ez 3 deszka keretéből áll össze. Az első deszka 2 méter hosszú és 10 centiméter magas, ez a rész helyezkedik el elől. A kettő szélén két lécz található melyek 3 méter hosszúak és az elején 10 centiméter magasak, de a végükön már 20 centiméter magasak. A lécek egy fém keretben vannak rögzítve, hogy ne csúszkáljanak és inogjanak. Ez a keret össze van kötve színes elasztikus szalagokkal, **könnyűfém rudakkal vagy PVC csövekkel**, amik 30 centiként helyezkednek el hosszanti irányban összekötve a két szélt. A kutya anélkül, hogy a keretbe lépne át kell ugorjon egy mozdítható „mérleghintát” ami 1,95 méter széles és 1 méter hosszú. Ez az eszköz mozdítható a kereten belül előre és hátra, anélkül, hogy a szélső lécekhez érne. 3 és

36.5 méteres ugrások kivitelezhetőek így. A 4 méteres ugráshoz egyszerűen ki kell tolni a mérleghintát az akadály keretének a végére. Ezt az eszközt úgy kell megalkotni, hogy mikor az eleje éri a földet a vége a földtől 30 centiméter magasan legyen. Az a kutya amelyik belép a keretbe 4 pontot veszít, plusz a feladat megtagadásért adható pontokat. Ilyenkoör újra kell kezdeni a gyakorlatot.

J	Mozdítható mérleghinta
K	fa vagy fém keret
L	Elasztikus szalagok, könnyűfém rudak vagy PVC csövek, 30 centinként.



### 3. Akadály

I szint 15 pont  
II - III szintek 20 pont

Magasság és pontozás szabályzat			
Magasság méterben	1.0	1.1	1.2
I szint pontok	15		
II szint pontok	16	20	
III szint pontok	12	16	20

I-es szinten csak egy magasság van, 1 méter ami 15 pontot ér. (7.5+7.5 pont)

#### Feladat leírása

Az akadály egy mozdítható panelből áll, ami 1.5 méter széles és 60 cm magas. Az akadály támasztó rúdjaiban hegyezett tengelyek találhatóak. A panel felett található egy kisebb, a tengelye körül forgó panel a naggyal megegyező szélességben, de csak 30 cm-es magassággal. A legkisebb behatásra is le kell esnie és semmilyen

veszélyt nem jelenthet a kutyára. A meghatározott magasságokra állíthatónak kell lennie. Nem lehet semmilyen árok az akadály előtt vagy után.

**Feladat végrehajtása**

- Ahogy a kutya végrehajtja az ugrást a vezetőnek már csak egy vezényszót lehet kiadni, hogy a kutya a landolás pillanatában felvegye a kívánt pozíciót. Amennyiben a vezényszót egy gesztus kíséri, úgy 2 pontot veszít a páros.
- Amikor a bíró jelzi, hogy indulhat az ugrás visszafelé a vezető csak egy jelzést adhat, és az lehet szóban vagy kézzel. Minden olyan plusz vezényszó, ami a kutya pozícióját hivatott pontosítani büntetőponttal jár.
- A vissza ugráskor **a kutyának 10 másodperc alatt lábhoz kell** érkeznie a gazdához. A vezetőnek 1 behívó vezényszó engedélyezett (opcionális) behíváshoz.

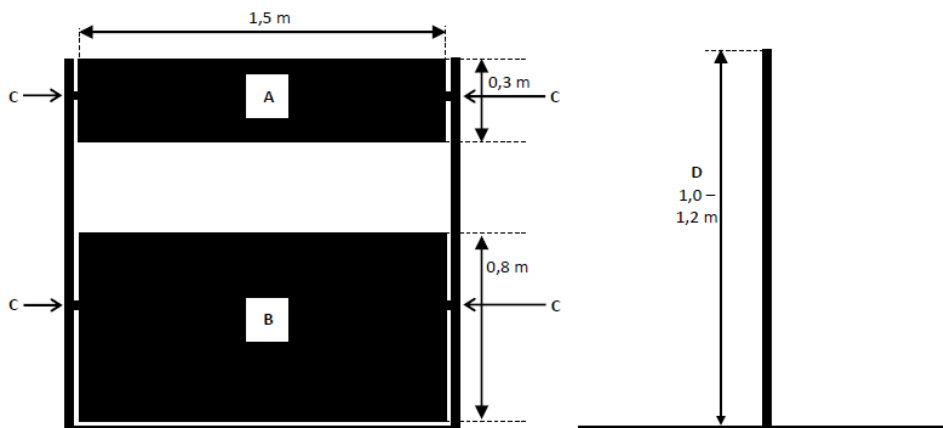
**Pontlevonások (mindhárom ugrásra érvényesek)**

Bíró jelzése előtt kezdés (extra próbálkozás miatti pont)	-4
Kezdés a jelzés után, de a vezényszó előtt.	-2
Vezényszó mellett gesztus használata.	-2
Feladat megtagadása, körbe mászkálás akármelyik irányú ugrásnál.	-4
Az akadály leverése bármelyik irányból.	-2
Bármelyik irány kikerülése.	-2
Az akadály mögötti pozíció hibás felvétele (vezényszó ellenére)	-2
Minden extra vezényszó pózra, helyezkedésre, behívásra.	-2
Minden extra vezényszó az ugrás végrehajtására.	-5
A kutya nem tér vissza lábhoz 10 másodpercen belül.	-2
Bármely szabálytalan vezényszó büntetést von maga után.	

**Pontlevonások (csak az akadály esetén)**

Pozíció vezényszó kiadása szóban és gesztussal az első ugrás után.	-2
A kutya hozzáér az akadályhoz bármelyik irányból.	-1
Ha a kutya nekiugrik az akadálynak de nem esik le a panel (minden alkalommal)	-2

A	Forgó panel , mozdítható 1,5 m x 0,3 m
B	Panel, mozdítható 1,5 m x 0,6 m
C	Tengelyek
D	Állítható magasság 1,0-1,2 m



## VI. ŐRZŐ-VÉDŐ FELADATOK

### 1. Szemből támadás klappéval

I szint – akadály nélkül - 50 pont

II szint – akadállyal - 40 pont

III szint – akadállyal - 50 pont

#### Pontozás

Start: 10 pont

Támadás: 30 pont I és III szinteken (II szinten 20 pont)

Vége és visszahívás: 10 pont

#### Feladat leírása

Időtartam:

10 másodperc

Távolság:

30 méter (I szint)

40 méter (II szint)

50 méter (III szint)

**Engedélyezett:** A kutya feltüzelése, fenyegetése, riogatása, „támadásra hívása” (maximum 2 lépéssel), kitérés a kutya elől, ha támadás közben elereszti a fogást. Az akadályos támadás során használható más eszköz a klappé helyett, de **I-es szinten csak a klappé engedélyezett.** I-es szinten a segéd karja látható, fogásra elérhető a kutya számára.

**Tilos:** Kitérés a kutya elől támadáskor, a kutya ütlegelése, bármilyen gesztus vagy viselkedés a segéd részéről, ami fájdalmat okozhat a kutyának - amennyiben ez megtörténik, a segédet haladéktalanul leküldik a pályáról és jelentés készül róla.

#### Akadály:

- vizes árok vagy műanyag vizes akadály, a vízmélység maximum 20 cm lehet
- szénabálák
- gumibroncsok halomra rakva vagy szabályos egyenesen elhelyezve
- szalagok felfűzve egy vízszintes keresztrúdra
- hálózás

Az akadályok nem lehetnek 80 cm átmérőnél szélesebbek, kivétel ez alól a vizes akadály vagy a laposabb akadályok melynek magassága maximum 25 cm lehet. A gumibroncs, szalmabálák vagy hálózás magassága nem haladhatja meg a 80 cm-et. Az akadály szélessége 8-10 m közötti, és a bírónak aszerint kell engedélyeznie, hogy figyelembe veszi a kutya hajlandóságát az akadályon való áthaladásra. Egy akadály sem okozhat sérülést vagy fájdalmat a kutyának. Az akadály szerepe ebben a feladatban, hogy lelassítsa a kutyát és így a kutya bátorsága bírálható legyen szemből támadáskor valamilyen eszközzel vagy a klappéval szemben, de soha nem lehet a helyzet veszélyes. A segéd az akadály középvonalában 5 méterre mögötte veszi fel végső pozícióját.

Az akadály felé engedélyezett rudakat/oszlopokat helyezni, a segédnek először meg kell magát mutatni az akadály előtt majd egész végig láthatónak kell maradnia a kutya számára.

### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- Amennyiben a kutya viselkedésében nincsen zavar, elküldjük, hogy támadja meg a segédet. A segédnek jeleznie kell, hogy készen áll. Meg kell mutassa magát a kutyának egyértelműen az első 10 méteren, hogy a kutya mindenképp őt vegye üldözőbe. **A szemből támadásokhoz a segédnek a kutyát a klappéval kell „meghívja”.** Amennyiben szükséges bírói utasításra a segéd 10 méter helyett 20 méterig küldhető ki, és a kutyát csak azután lehet küldeni, ahogy a segéd elfoglalta végső pozícióját az akadály mögött. Ahhoz, hogy elfoglalhassa ezt a pozíciót a segédnek minden alkalommal át kell haladnia az akadályon amennyiben ez lehetséges.
- A segédnek minimum 5 méterre az akadály mögött kell elhelyezkedni. Nem ingerelheti a kutyát a segéd, amíg a kutya ugrásban van, ha mégis ingerelni szeretné a kutyát akkor az 5 méteres távolságot szem előtt tartva kell igazodnia az akadály mögött.
- Minden támadáskor a segédnek le kell kötnie a kutya figyelmét, hogy megtartsa a támadás vonalát. A kitérés a kutya elől nem megengedett támadáskor. Amennyiben a „meghívó” mozdulat túl látványosra sikerül, az a segéd részéről ez egy akaratlan elhárító mozdulattá válhat. Ha ez megtörténik, a harapásig eltelt idő nem számít bele a támadásra adott időbe.
- A segéd nem állhat meg amíg a feladat végét jelző vezényszó el nem hangzik, viszont akkor abban a pillanatban mozdulatlanra kell válnia.
- **Minden támadás esetén, ha a segéd már elkezdett dolgozni a bíró utasítására és a kutyavezető még egy stabilizáló vezényszót vagy gesztust tesz, az a jelzés előtti támadás elkerülésének minősül és levonják a Startra adható 10 pontot, illetve 5 ponttal büntetik az ÁM alapján, és a kutyának újra kell kezdeni a gyakorlatot.**
- **Minden támadás esetén, ha a kutya nincs fogásban a lehívás pillanatában vagy a bíró jelzése előtt visszatér, elveszíti a visszahívásra adható 10 pontot (extra pontokat vonnak másodpercenként, amíg a kutya nincs fogásban)**
- **Minden támadás esetén, ha a kutya nincs fogásban a lehívás pillanatában, de próbál újra fogni és a gazdája le tudja hívni a bíró jelzésére, elveszít a visszahívásra adható pontokból 5 pontot (extra pontokat vonnak másodpercenként, amíg a kutya nincs fogásban)**
- **Azok a kutyák, amik már a bíró dudaszó jelzésére elengedik a fogást és visszatérnek a gazdához, 5 pontot veszítenek a visszahívásból.**
- **Minden támadás esetén, azok a kutyák amik előre törekednek a kezdeti vonalról méterenként 1 pontot veszítenek, ez 10 méterig adható: a bíró utasítása ellenére történő korai indulásnak minősül, eszerint büntethető.**

### Pontlevonások

Szintek	I	II	III
Támadás kezdete a bíró jelzése előtt (extra -5 pont az ÁM szerint)	-10	-10	-10
Támadás kezdetének második szabályszegése bíró jelzés előtt	-50	-40	-50
Támadás kezdete a bíró jelzése és a vezényszó elhangzása között.	-5	-5	-5
Adható extra vezényszó támadáshoz (1 megengedett): ha a kutya az első vezényszóra elindult utána semmilyen extra vezényszó nem adható	-10	-10	-10
Bármilyen szabálytalan magatartás a feladat előtt és közben	-50	-40	-50
Másodpercenkénti levonás fogás eresztése miatt	-3	-2	-3
Gyors fogásváltásonkénti levonás.	-1	-1	-1
Másodpercenkénti levonás eresztés vezényszó után ( 1 mp türelmi idő)	-2	-2	-2

Feladat vége után visszafogás	-2	-2	-2
Plusz visszahívás vezényszó (1 engedélyezett)	-5	-5	-5
Nincs fogás a visszahívás pillanatában (plusz hibapont másodpercenként)	-5	-5	-5
Nem tér vissza a kutya 30 másodpercen belül	-10	-10	-10
Bármilyen szabálytalan magatartás a feladat közben vagy után	-10	-10	-10
A kutya nem támad, vagy nem jut el fogásig (a kutya nem tudja végrehajtani a Megállított Támadást vagy elveszíti a támadás során elért pontokat, ha már végrehajtotta)	-50	-40	-50
A kutya vezető elhagyja a start vonalat a feladat közben (oldalazó mozdulat megengedett a vonal mögött, ha a kutya láthatósága múlik rajta, de a vezényszó után mozdulatlanak kell maradnia)	-50	-40	-50
A kutya vezető tréningre használja a pályát.	-50	-40	-50
A kutya hezitál az akadály előtt (a Startra adható pontokból kerül levonásra)		-5	-5
A kutya az akadály mellett halad el (visszahíváskor nem büntethető és a fogásra adható pontokból kerül levonásra)		-10	-15
A kutya előre törekszik a startvonalától, méterenként -1 pont	-1	-1	-1
A kutya mar a bíró dudaszó jelzésére elengedi a fogást és visszatér a vezetőhöz	-5	-5	-5

## 2. Szemből támadás kellekkel

**II szint 40 pont**

**III szint 50 pont**

### Feladat leírása:

Távolság: 30 méter

Minden szabályzat ami a „Szemből támadás klappéval” feladatra vonatkozik szintén alkalmazandó erre a feladatra.

Engedélyezett kellékek (céljuk kizárólag a kutya figyelmének elterelése vagy a kutya eltérítése):

- faág, csörgő, ruházat, újságpapír
- nejlon darab vagy zsák darab, műanyag vizes palack (tele vagy üresen)
- bármilyen zajos (de ártalmatlan) tárgy, stb. A kellék nem lehet túl nagy és a kutya könnyen, sérülés nélkül keresztül tudjon menni rajta. Ugyanolyan állapotban kell legyen a kellék a verseny kezdetekor és végeztével. A segéd nem viselhet semmilyen kézvédőt (pl: kesztyű...) ha a kelléknek van egy fogója az nem lehet nagyobb, mint egy kéz.

A feladtnál használt kellék nem fedheti be a kutyát teljesen fogás közben. Amennyiben a kutya civil agressziót mutat a feladatot azonnal félbe szakítják és az összes feladatra adható pontot levonják. Amennyiben a kutya veszélyesnek minősül a csapat azonnal eltávolítja a pályáról. Amennyiben a segéd úgy



találja, hogy a kutya arcon támadhatja, megengedett számára, hogy eltolja a kutyát magától vagy kitérjen előle.

#### **Feladat végrehajtása**

(Megegyezik a Szemből támadás klappéval feladattal)

Támadáskor a segéd a kelléket a kutya bátorságának tesztelésére használja nem pedig azért, hogy biztos elkerülésre buzdítsa.

#### **Hibapontok**

(Megegyezik a Szemből támadás klappéval feladattal)

### **3. Menekülő támadás**

**I szint 30 pont**  
**II és III szint 50 pont**

#### **Pontozás**

Start: 10 pont (I, II,III szinteken)

Támadás: 30 pont (I szint) és 10 pont (II,III szinteken)

Vége és visszahívás: 10 pont (I, II,III szinteken)

#### **Feladat leírása**

Távolság: 30-40 méter

Időtartam: 10 másodperc

#### **Feladat végrehajtása**

*Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”*

- **A méltányosság érdekében mindkettő menekülő támadás kötelezően ugyanúgy hajtandó végre, ugyanazzal a segéddel. A segédnek mindkettő menekülő támadás során azonosan kell viselkednie.**
- A segéd 10 méterre a **start vonaltól** fog kezdeni, a bíró dudaszóval jelzi az indulást amire azonnal meg kell kezdenie a feladat végrehajtását.
- Ideális esetben a támadásra 30-40 méter között kerül sor.
- A segédnek fel kell gyorsulni menekülés közben amint a kutya 10 méteren belül utóléri, és ezt a sebességet tartania kell a fogásig.
- A segédnek úgy kell szöknie, hogy nem nézeget hátra és nem kerüli ki a kutyát. Fel kell fegyverezni egy revolverrel és fogás közben 2 lövést fog leadni.
- Élénken fogja magát védeni a segéd, de nem brutálisan azért, hogy tesztelje a kutya fogását.
- Amint a kutyavezető kiadja a feladat vége vezényszavát a segédnek abban a pillanatban mozdulatlanra kell válnia.

### Hibapontok

(Megegyezik a Szemből támadás klappéval feladattal)

- II és III szinteken a kutyák másodpercenként 1 pontot veszítenek ha nem harapnak
- I szinten a kutyák másodpercenként 3 pontot veszítenek ha nem harapnak

## 4. Megállított támadás

### III szint 30 pont

#### Pontozás

Start: 10 pont

Támadás: 20 pont

A megállított támadás bírálata során az összes szembetámadáskor megszerezhető pontok 1/3-át lehet adni. (totalisan: 30+30=60+ start pont, lásd példa alább...)

#### Feladat leírása

Távolság: 30-40 méter

Minden kutya vezető számára sorsolással dől el, hogy kutyája milyen sorrendben hajtja végre a 2 menekülő támadást. **A sorrendet egyedül a bíró tudhatja. A bírónak jelölnie kell az eredménylapon a menekülő támadások sorrendjét mielőtt a versenyző elkezdene a feladat végrehajtását. Amennyiben 2 bíró vesz részt a versenyen úgy tájékoztatni kell erről a másik felet is.** A segéd nem tudhatja mikor következik a megállított támadás. Amennyiben a kutya nem jut el fogásig egyetlen másik támadás esetében sem, akkor a megállított támadást nem hajtják végre. Ha már mégis lezajlott a megállított támadás akkor a megszerzett pontokat visszavonják.

#### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- amennyiben a feladat megállított támadás a bíró jelzésére a segítő - aki az élelemmegtagadást hajtja végre – felmutat egy vörös zászlót miután a kutya elindult. Egy normál menekülő támadás esetén zöld zászlót emel a segítő a magasba.
- A segédbíró azonnal megérinti a versenyző vállát akinek ekkor le kell hívnia a kutyáját.
- A segédnek folytatnia kell a szökést az elhangzott lehívó vezényszó után is, sebesség változtatás nélkül, a kutya provokálása nélkül és a revolver használata nélkül.

#### Pontlevonások

Start (lásd a startért adható hibapontokat a többi támadásnál)	
A kutya fog	-30
Lehívás 3 méterről (nincs levonás)	nincs büntetés
Plusz megtett méterenkénti hibapont hívás után	-2

Adható extra lehívó vezényszó (1 megengedett):	
- ha a kutya a gazda 5 méteres körzetébe érkezik vissza	-5
- ha a kutya az 5 méteres sugaron kívül érkezik vissza (plusz vezényszó tiltott, viszont megtarthat 10 pontot a start miatt)	-20

**1 PÉLDA:**

megszerzett pontok  $28 + 26 = 54 / 3 = 18$

pont megszerzve a startkor +10

max pont =28

távolság lehíváskor: 5 m -4

**Megállított támadás pontja =24**

**2 PÉLDA:**

megszerzett pontok  $30 + 30 = 60 / 3 = 20$

a kutya a bírójelzése és a vezényszó között indul: 10-5 +5

max pont =25

távolság lehíváskor: 2 m -0

**Megállított támadás pontja =25**

**3 PÉLDA:**

megszerzett pontok  $30 + 30 = 60 / 3 = 20$

pont megszerzve a startkor +10

max pont =30

távolság lehíváskor: 4 m -2

visszahíváskor 5 méteren kívül áll meg a kutya -20

**Megállított támadás pontja =10**

## ***5. Keresés és kísérés***

**II és III szint 40 pont**

**Pontozás**

Keresés 10 pont

Kísérés 30 pont

### Feladat leírása

Rejtekhelyek száma: 6 fix és egy mobilis rejtekhely, amit a bíró utasítása alapján helyeznek el. **Ezalatt a feladat alatt a másik segédnek a pályától minimum 5 méteres távolságra lévő zárt helységben kell tartózkodnia azért, hogy ha a kutya kijutna a pályáról ne láthassa őt és ne tudja megkeresni őt.**

A keresésre és felugatásra adott idő 2-3 perc között lehet melyet a bíró határozhat meg a pálya méretétől függően. Fontos továbbá, hogy a bíró vagy a zsűri egy másik tagja úgy helyezkedjen el, hogy láthassa mi történik a rejtekben. Amennyiben a bíró úgy ítéli meg, hogy a kutya nem éber utasíthatja a segédet arra, hogy próbáljon meg elszökni és minden megtett méter után pontot vonhatnak. A segédnek feltétel nélkül követnie kell a bíró által megjelölt útvonalat a pályán azért, hogy minden kutya számára egyenlő feltételeken biztosíthasson. A járásának természetesnek kell maradnia és a viselkedésének azonosnak kell maradni amennyire csak lehet minden kutyával szemben, anélkül, hogy provokatív lenne. A rejtekből is lehetséges szökésen kívül a segédnek háromszor kell megkísérelnie a szökést, a kutya viselkedésétől és érdeklődésétől függően saját döntése szerint. Amennyiben a kutya elveszíti a kontaktot a harmadik szökés után, a bíró büntethető pontot adhat és újabb szökést kérhet a segédtől, **de még a dudaszó előtt ami a segéd őrzését jelzi.**

A segéd nem tölthet túl sok időt egy akadályon azért, hogy minél több méter előnyhöz juthasson. Egy adott akadályon maximum 3 alkalommal mehet keresztül mielőtt szökni próbál. **Mikor másodjára haladnak át az akadályon a bíró jelezheti a segéd számára, hogy van még egy lehetősége áthaladni az adott akadályon. Egy akadályt nem használhat többször a szökések közben.**

Ez a feladat azt próbálja demonstrálni, hogy a kutya képes egy szökésben lévő bűnözőt hatástalanná tenni, és a segédnek ez esetben úgy is kell viselkednie, mint egy rabnak aki szökésben van.

A Fehér Kutya alatt a bíró elmagyarázza a segédnek milyen viselkedést és hozzáállást vár el, és meghatározza a bejárandó területet, mindig szemelőtt tartva, hogy a feladat végrehajtásának és szellemiségének egyensúlyban kell lennie.

Az ügyességi akadályok használata a szökés közben tilos.

Az akadályok használhatóak maximum 2 szökési alkalommal, de csak figyelem elterelésre.

A „marad” vezényszavak a szökések végén tilosak. A feladat végét jelző vezényszó tartalmazhatja a kutya nevét és a kutyavezető által választott vezényszót, **de nem lehet szünet a két szó elhangzása között.**

### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- A kutya és a kutyavezető a segédbíró kíséretében elhagyják a pályát. A bíró jelzésére térhetnek vissza amikor a segéd elbújt. Amikor a kutya éber őri a segédet a megtalálása után, a bíró jóváhagyásával a kutyavezető kihívja a segédet a rejtekből. A vezetőnek azonos sebességgel kell haladnia a rejtek felé. Amint a kutya jelzett, a kutyavezető a bíró jelzésére megjelenik a rejtektől mintegy **3 méterre, egy előre kijelölt helyen** és ezután hívhatja ki a segédet. Amennyiben a vezető futva igyekszik a rejtek felé úgy az Általános Magatartás szerint kaphat büntetőpontokat. Amennyiben a kutya elveszíti az érdeklődését a rejtekben, úgy a bíró megkérheti a segédet, hogy kíséreljen meg egy szökést. A kutya akkor tartja a kontaktot, ha figyel, követi és szemmel tartja a segédet...stb. Ha a bíró egyedül van akkor olyan helyen kell állnia, hogy a rejteket szemmel tudja tartani és tisztán lássa mi történik. Ha a kutya nem találja meg a segédet a megadott időn belül akkor a feladat befejeződik. Amikor a kutya megtalálja a segédet, de nem jelzi ugatással azt az adott időkereten belül, akkor elveszíti a keresésre adható pontot; viszont a bíró jelzésére a vezető odamehet a rejtekhez és folytathatják a gyakorlatot. Egész addig, amíg a kutya nem jelzi

ugatással a segéd megtalálását nem engedheti a bíró a segédnek, hogy elhagyja a rejteket még akkor sem ha a kutya elhaladt mellette és folytatja a keresést. A szabály szerinti idő jár a keresésre. Ha a kutya visszatér a vezetőjéhez egy 3 méter sugarú körön belül még az adott idő letelte előtt, a vezető adhat egy extra vezényszót számára amit hibaponttal súlytanak majd. Ha a kutya megfogja a szökésen kívül a segédet, veszít 5 pontot akkor is ha ugatással jelezte a találatot. Ha a kutya ugatással jelez a vezetőnek anélkül, hogy megtalálta volna a segédet szintén 5 hibapontot szerez.

A segédnek el kell rejtőznie, hogy a feladat élethű lehessen. **Abban az esetben ha a kutya elhagyja a pályát (például nincs rendes kerítés körben) akkor a vezetőnek azonnal vissza kell hívnia, nem kapnak büntető pontot és az időt megállítják addig. A bíró jelzésére a vezető egy helyben marad és behívja a kutyát. A feladat akkor folytatódik ha a kutya újra a pályán van, de ha a kutya a gazda 3 méteres körzetébe tér vissza kiadható egy extra keresés vezényszó amit nem fognak büntetőpontokkal súlytani. Viszont ha a kerítés jól meg van oldva és a kutya mégis elhagyja a pályát az órát nem állítják meg a feladat folytatódik. A bíró jelez a vezetőnek, hogy hívja vissza a kutyáját, és az időkeret nem változik.**

- ha a kutya folytatja a keresést a vezető utasítása nélkül akkor nincs büntető pont

- ha extra vezényszó hangzik el akkor -10 pont

- miután megvan a segéd és a kutya ugatás nélkül 15 másodpercig legalább fogja a segédet elveszíti a 10 pontot, plusz 5 pontot az ÁM szerint. A bíró jelzi a vezetőnek, hogy fáradjon a 3 méterre lévő jelzésre és kiadható egy „eresztés” vezényszó ami szintén büntetőpontot ér.

**1. Ha a kutya nem ereszt el a fogást 30 másodperc alatt sem akkor a páros diszkvalifikált lesz.**

**2. Ha a kutya eresztette a fogást akkor a vezető felszólítja a segédet, hogy lépjen ki.**

- A pályán a feladat közben a segédnek végig azon kell lennie, hogy minél távolabb kerüljön a kutyától azért, hogy megszökhesen. Nincs egy méter a túréhatár a szökéskor. Akkor fejezheti be a szökést a segéd ha a bíró dudaszó jelzésére elhangzik a vezető által adott vezényszó 3 másodperccel a fogás után. A szökési távolság, amíg a kutya fog nem eredményez büntető pontot, de ha a kutya a vezető jelzése előtt elereszt el a fogást akkor a segéd tovább szökhet. A segéd nem sétálhat tovább az „ereszd” vezényszó után, csak a bíró jelzésére. A teljes kísérés ideje alatt a kutya vezető legalább 3 méteres távolságot kell, hogy tartson a segédetől, mögötte vagy mellette elhelyezkedve, de sohasem előtte. **Amennyiben a veszített méterek száma eléri a 30-at, akkor a páros megtarthatja a keresés alatt gyűjtött pontokat, csökkentve az esetleges keresés közbeni hibapontokkal.**
- A bíró a feladat végét többszöri dudaszóval jelezheti. A vezető megállítja „stop” vezényszóval a kutyát és a segédnek is meg kell állnia. Amikor a kísérésnek vége a kutyának fel kell vennie az őrző pozíciót, ezt a részt hasonlóan pontozzák, mint a személyőrzést. A vezető lábhoz hívja a kutyát és a ring biztos utasítására vár.

#### Pontlevonások

Pluszban kiadott vezényszó (1 megengedett)	-10
A kutya nem keres tovább a második vezényszó ellenére sem	-40
A kutya nem találja meg a segédet az adott idő alatt	-40
A kutya nem ugat az adott idő alatt	-10
A kutya befog a rejtekben	-5

A kutya nem őrzi a segédet szorosán, méterenként büntetőpont	-1
A kutyavezető futva halad a rejtek felé (ÁM alapján)	-2
Kísérés közbeni fogások után illetve eresztés vezényszó után fogásonként	-2
Plusz adott eresztés vezényszó	-2
A kutya szökni hagyja a segédet (méterenként)	-1
A vezető nem tartja a 3 méter távolságot kíséréskor	-10
A vezető akadályozza a segédet szökés közben	-30
A kutya több, mint 5 másodpercig nem őríz közel	-5
A kutya ugat anélkül, hogy megtalálta volna a segédet	-5

## 6. Személyőrzés

### 30 pont

#### Feladat leírása

Feladat hossza: 10 másodperc

A feladat 5 fő részre alapul:

- Mindig történik egy előzetes bemutatkozás (kézfogás) a segéd és a vezető között, szóváltással vagy anélkül. A vezető válaszolhat normál hangnemben a segéd üdvözlésére. **A bíró megtilthatja a kutyavezető számára, hogy a továbbiakban kommunikáljon a segéddel a bemutatkozást követően, vagyis nem szólalhat meg a feladat végrehajtása közben.**
- A kutya számára kialakított feladat bonyolultsága az adott szintnek megfelelően növekszik fokozatosan.
- Minden szinten a segéd támadó viselkedése tiszta és egyértelmű, ehhez mindkettő kezét használnia kell.
- A támadás pillanatában mind a segéd, mind a kutyavezető 2 másodpercig mozdulatlan marad. Amennyiben a kutya ezalatt a 2 másodperc alatt harap, akkor a feladat folytatódik a normál ütemében, ha nem sikerül harapnia ezalatt a bíró leállítja a feladatot.
- A kutya csakis abban az esetben reagálhat, ha a segéd a gazdáját támadja meg.
- A kézfogást az a segéd kezdeményezheti, aki a támadó fél lesz.
- A személyőrzés feladat menete épp úgy, mint a póráz nélküli láb mellett követés minden versenyző számára egyszer kerül bemutatásra a Fehér Kutya segítségével. A vezető kérésére módosítás és plusz magyarázat adható a Fehér Kutya után is.
- Az eszközök használatával nem provokálható a kutya vagy a vezető, a segéd csak arra használhatja, hogy védje magát vagy akadályozza a vezető védelmét.
- A segéd nem terelheti el a kutya figyelmét szánt szándékkal, de követnie kell a Fehér Kutyaival bemutatott rutint. A bíró dönti majd el, hogy a segéd képes-e a kutyát 10 méterig elcsalni a gazdától. A vezető feladata, hogy a kutyát a segéd és maga között tartsa a jobb- vagy baloldalon, de nem láb között, ott csak akkor, ha épp nincsenek mozgásban. Kézfogás minden esetben történik, dialógus nem mindig. Mindkettő segéd kezét foghat a vezetővel. A bíró kérheti, hogy a vezető ne szólaljon meg a feladat alatt a kezdő vezényszó után. A vezető normálisan válaszolhat az elhangzott köszöntésre abban az esetben, ha nem utasították az ellenkezőjére, **vagyis, hogy nem szólalhat meg közben.** A segéd a kézfogás előtt nem ingerelheti a kutyát. A kézfogás után, ha a forgatókönyv szerint 2 segéd van, az a segéd aki nem támad soha nem végezhet provokáló mozdulatot eltereléskor a vezető 3 méteres körzetén belül. Az a kutya, amelyik nem ereszt legfeljebb 10 pontot veszíthet (1 másodperc türelmi idő megengedett) 20 pont adható a fogás részre, a maradék pont kumulálódik. Ha a kutya nem reagál a támadásra 2 másodpercen belül, minden pontot elveszít a páros. Különbséget kell tenni a nem reagálás és a megkéssett fogás

próbálkozás között. Az akadályok és szokatlan testhelyzetek miatti fogás késés engedélyezett. A segédnek meg kell ütnie a vezetőt és 2 másodpercig tartania a kezét, amíg a kutyának reagálnia kell. A személyőrzés feladat közben (a fogás után) a vezetőnek minimum 3 méterre kell elhelyezkednie a segédétől, amíg az „ereszd” vezényszó elhangzik, és a kutya visszatér láb mellé.

**A támadó segéd kézfogásakor különbséget kell tenni a gyors befogás és a teli fogás között. A büntetőpont -2 ilyenkor a másodpercenkénti -2 helyett, és ha a harapás nem a támadó segédet éri a feladat érvénytelen.**

### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

A feladat menete pár példával szemléltetve:

- egyszerű beszélgetés, miután a segéd és a vezető találkoznak, az támadással végződik
- a beszélgetés után a segéd elsétál és egyenesen visszatér a vezetőhöz, akit megtámad
- ugyanaz, de megpróbálja próbára tenni a kutya éberségét eltereléssel
- a segéd támadást imitál egy harmadik személyen, hogy idő előtti reakciót provokáljon ki a kutyából
- a harmadik személy verekedést szimulál a kutyavezetővel
- a segéd agressziót mutat a kutyavezető irányába valamilyen mindennapos tevékenység közben...stb
- a bíró dudaszóval jelzi a vezető számára az eresztés vezényszó alkalmazását, ezután a kutyának 5 másodpercig kell őriznie közelről a segédet, majd ennek végén a bíró jelzi a feladat végét és a vezető magához hívhatja a kutyát
- **az a kutya aki 5 másodpercig őrzi a segédet, de a bíró dudaszó jelzése és a behívás vezényszó között tér vissza a vezetőhöz elveszít 2 pontot**

### Pontlevonások

A vezető beszél a kutyához az elhangzott kezdő vezényszó után.	-30
<b>A vezető megszólal a feladat közben anélkül, hogy előzetes engedélyt kapott volna rá.</b>	<b>-30</b>
A kutya a találkozó/beszélgetés előtt vagy közben harap.	-30
A kutya a segéddel való találkozás után, de a támadás előtt harap, amit méterenkénti pontlevonással büntetnek a támadás tervezett pontjától számítva.	-2
A kutya elhagyja a vezetőt, de nem harap (egy méter táv engedélyezett) bármikor a feladat közben méterenkénti pontlevonással jár.	-1
A kutya ott hagyja a gazdáját több, mint 10 méterre.	-30
A kutya megtámadja a harmadik személyt.	-30
A kutya nem harap a 2 másodperces időn belül.	-30
A vezető bíztatja a kutyát és nem tart 3 méter távolságot az őrzés alatt vagy mikor az „ereszd” vezényszót adja ki.	-30
Az eresztés után is fog a kutya, fogásonként jár a büntetőpont.	-2
<b>Másodpercenkénti pontlevonás mikor nem fog a kutya.</b>	<b>-2</b>
A kutya nem tér vissza a vezetőhöz 10 másodperc alatt visszahíváskor.	-5
A kutya nem őrzi a segédet 5 másodpercig közelről.	-5

## 7. Tárgyórzés

### III szint 30 pont

#### Feladat leírása

A tárgy minden versenyző számára 3 méterre lesz elhelyezve az 5 méter sugarú körtől (előkészítő zóna). A vezető a bíró jelzésére megfogja a tárgyat és az 5 méter sugarú kör vonalára helyezi, majd a bíró újabb jelzésére a tárgyat a körön belüli kisebb sugarú kör közepére helyezi. A vezető kiadja a tárgyórzéshez a vezényszót a kutyának majd és a kijelölt rejtekhelyhez megy anélkül, hogy visszanézne.

A tárgyat egy 2 méter sugarú körbe kell helyezni. Egy másik koncentrikus 5 méter sugarú rajzolt kör veszi ezt körül. A bíró kijelölhet a feladatra 1 vagy 2 segédet is, de a másik segéd mindig minimum 10 méterre kell, hogy várakozzon, míg az első segéd munkában van. Minden esetben 3-szor köteles a segéd megkísérelni a tárgy ellopását, az elkövetett hibák a 3 kísérelt tárgy lopás szerint pontozhatóak. Amennyiben a segédnek bármely próbálkozáskor sikerül ellopnia a tárgyat a kutya elveszíti a feladatra adható 30 pontot.

A 3 próbálkozás közül (melyek mindegyike azonos minden versenyző számára) az egyik során a segéd köteles valamilyen eszközt használni, amivel elvonhatja a kutya figyelmét. Soha nem használható az eszköz pajzsként, hogy megakadályozza a kutyát a fogásban. Olyan eszközök használata melyeken a kutya nem tud áthatolni szigorúan tilos. A tárgyórzésnél használt eszköz nem lehet azonos a verseny egyéb feladataiban használt eszközökkel. A használt eszközt tilos direkt bedobni az 5 méter sugarú körön belülré. Amennyiben a kutya összetévesztheti az eszközzel az őrzendő tárgyat abban az esetben 3. próbálkozásnál kell használni az eszközt.

Olyan tárgy használata amely veszélyes lehet a kutya számára szigorúan tilos.

A távolság meghatározása a fogáshoz a következőképp történik: **eszköz nélkül** a tárgy és a segéd legközelebbi testrésze közötti távolság számít, **eszköz használat esetén** pedig az eszköz és a tárgy közötti távolság számít. Amint a segéd belép bármelyik testrészével bármelyik körbe (5 méter és 2 méter sugarú koncentrikus körök), köteles onnan tovább haladni előre és amint a belső körhöz ér onnan 30 másodperce van, hogy megkísérelni a tárgy ellopását. Amennyiben a kutya a 2 és 5 méter sugarú körök közötti részre kitámad a segédnek engedélyezett blokkolni vagy elkerülni a fogást, legyen az eszközös vagy anélküli próbálkozás. Ennek ellenére, az eszközt itt sem használhatja a kutya akadályoztatására. Amikor az eszköz a 2 méteres körön belülré ért az éppen úgy számít, mintha a segéd lépett volna be és ugyanúgy megpróbálhatja ellopni a tárgyat a kutyától. Tilos egynél több tárgyat őriztetni a földön a kutyával.

A segéd feladata ellopni a tárgyat, amíg a 2 méteres körhöz ér semlegesen kell, hogy viselkedjen addig amíg a kutya nem lép fel támadólag.

Harapás leírása: megtalálható a megállított támadás vagy a keresés és kísérés részeknél.

A földre rajzolt körök referencia mértékként szolgálnak, hogy megállapítható legyen a távolság amennyire sikerül a tárgyat elhurcolni eredeti helyéről. Ha ez megtörténik, ezek segítségével kell a továbbiakban megállapítani a távolságot. Példa: A kutya 4 méternél harap és 6 méteren hagyja magát húzni, a büntetés duplázódik.

1. A kutya 4 méternél harap -5 pont
2. Még 2 méteren hagyja magát húzni -2 pont    tehát **összesen -7 pont**



Amennyiben a feladat végén vagy a segéd megjelenésekor a kutya oda megy a segédhez : büntetés az ÁM szerint. Viszont amennyiben a kutya azelőtt mozdul el a tárgyról, hogy a feladat végét jelző dudaszó elhangzik, méterenként 1 pont levonással büntetik 10 méterig, ahonnan már a feladat értéke 0 pont.

### Feladat végrehajtása

Lásd még: „Általános leírás minden feladathoz”

- a kutya vezető a 2 méter sugarú kör közepére helyezi a tárgyat és utasítja a kutyát annak őrzésére mielőtt a rejtekbe megy
- a segéd természetes viselkedéssel belép az 5 méter sugarú körbe, agresszív fellépés nélkül a kutyát nem ingerelve, miután be tudott lépni a 2 méteres körön belülre azután a segéd minden módot, ingerlést, fenyegetést, elterelést belátása szerint használhat arra, hogy a kutya ne őrizze tovább a tárgyat. 30 másodperce áll rendelkezésre, hogy el tudja lopni a tárgyat.
- amennyiben a kutya azelőtt megfogja a segédet, hogy annak sikerül a tárgyhoz férkőzni, 2 másodpercet vár a segéd, mielőtt normálisan vagy a fogást tartó kutyával kifelé lép. Miután a segéd ellopta a tárgyat és a kutya mégis megfogja őt a segédnek a leghamarabb le kell tennie a tárgyat a lába mellé és anélkül haladnia tovább.
- Előfordul, hogy a kutya a szájába veszi a tárgyat vagy legalább egy mancsát beleakasztja vagy ráhelyezi és közben nem fogja meg a segédet aki épp el akarja lopni a tárgyat. Ekkor a segéd feladata, hogy kihúzza a tárgyat a 2 méteres körön kívülre mielőtt a bíró megállítja a feladatot azzal az okkal, hogy a tárgyat a kutya nem hatékonyan védte.
- annak megállapításához, hogy hol fog a kutya a bíró a segéd helyzetét veszi számításba. Annak megállapításához pedig, hogy meddig engedi magát a kutya vonszolni fogás közben a kutya helyzetét veszi figyelembe a bíró, mégpedig mind a 4 lábának el kell hagynia az adott kört.
- a bírónak minden esetben joga van büntetőpontot adni az ÁM szerint abban az esetben is, ha az őrzés hatékony, de mégsem tökéletes
- a vezetőnek nem engedélyezett a kutyára visszanéznie, míg halad a rejtek felé vagy amikor belép a rejtekbe, máskülönben elveszítenek minden pontot ami a feladatra adható
- az a kutya amelyik megharapja a tárgyat elveszíti az ÁM szerint adható pontokat, illetve ha megrongálja a feladatra adható összes pontot elveszíti

### Pontlevonások

A kutya megfogja a segédet a 2 méteres körön belül mielőtt az a tárgyhoz érne.	nincs büntetés
A kutya megfogja a segédet a 2 méteres körön belül, engedi magát kifelé vonszolni, de nem a körön kívül.	nincs büntetés
A kutya megfogja a segédet a 2 méteres körön belül, engedi magát kifelé vonszolni a körön kívülre, méterenként jár a büntetőpont.	-1
A kutya megfogja a segédet és engedi magát 5 méteren keresztül vonszolni attól a ponttól ahol befogott.	-15
A kutya engedi magát 5 méteren túl vonszolni és nem ereszt 10 másodpercen belül.	-30
A kutya engedi a segédnek, hogy megfogja és elmozdítsa a tárgyat, majd befog, (távolságtól függetlenül) a körön belül járó büntetőpont méterenként.	-1
A kutya engedi a segédnek, hogy megfogja és elmozdítsa a tárgyat, majd befog 5-10 méter között.	-15
A kutya engedi a segédnek, hogy megfogja és elmozdítsa a tárgyat 10 méteren túl.	-30
A kutya megfogja a segédet 2-5 méter között.	-5
A kutya megfogja a segédet 5 méter kívül. (A feladatnak vége)	-30

## VI. PONTOZÓ TÁBLA

200 pont I szinten

300 pont II-es szinten

400 pont III-as szinten

Feladatok:	Szintek:	I	II	III
<i>Láb mellett követés</i>		6	6	6
<i>Helyben maradás</i>		10	10	10
<i>Előre küldés</i>		5	10	10
<i>Pozíciók</i>		12	12	12
<i>Élelem megtagadás</i>		12	12	12
<i>Apport</i>		10	20	20
<i>Tárgykeresés</i>		-	15	15
<i>Palánk</i>		15*	15*	15
<i>Távolugrás</i>		15*	20	20
<i>Akadály</i>		15*	15*	20
<i>Szemből támadás klappéval</i>		50	40	50
<i>Szemből támadás kellelkel</i>		50	30	30
<i>Menekülő támadás</i>		30	30	30
<i>Megállított támadás</i>		-	-	30
<i>Segédkeresés és kísérés</i>		-	40	40
<i>Személyőrzés</i>		-	40	50
<i>Tárgyőrzés</i>		-	-	30
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>200</b>	<b>300</b>	<b>400</b>

\*Opcionálisan választható feladatok

### Értékelés:

0-299 Sikertelen

300-319 Megfelelt

320-339 Jó

340-359 Nagyon jó

**360-400 Kiváló**



[mondioringfanclub@gmail.com](mailto:mondioringfanclub@gmail.com)

MONDIO  
RING  
FAN CLUB | #HUN

+3670/2500822