

Innehåll

I. Förord

II. Figuranten

III. Allmänt

1. Presentation
2. Uppträdande
3. Återkallandet i slutet av övningarna
4. Allmänna regler

IV. Lydnadsmoment

1. Fritt följ
2. Kvarstannande
3. Framåtsändande
4. Fjärrdirigering
5. Matvägran
6. Apportering
7. Vittringsapportering

V. Hopp

1. Plank
2. Hinder (1,2 meter)
3. Längd

VI. Skyddsmoment

1. Frontal attack med käpp Klass 1 och 2, klass 3 med hinder
2. Frontal attack med störningar
3. Fasttagande
4. Återkallande
5. Sök och transport
6. Förarförsvaret
7. Bevakning av föremål

VII. Poäng per övning

VIII. Hindermått

I. Förord

Reglerna för Mondioring skapades av ett antal delegater från Europa och Amerika, i förhoppning om att detta skulle kunna bli en blandning av de olika, redan existerande, nationella proven. Och att det skulle bli ett positivt förenande av alla förare som tränar sina hundar oavsett om dom var erfarna eller

oerfarna.

Mondioring skall vara:

- underhållande för publiken
- för deltagarna (de passionerade hundförarna) en tävling med stegrande svårighetsgrad.

För att utöva Mondioring krävs det följande:

- En träningsplats med diverse olika utrustning.
- Figuranter, en eller två, som arbetar i hel skyddsdräkt.
- Intresserade hundförare med hundar.
- Domare som är utbildade att döma Mondioring.
- Ett regelverk som behandlar varje enskild övning, övningens poäng, samt eventuella poängavdrag för olika fel i övningarna.

För att alla skall kunna förstå måste Mondioring programmet vara:

- Exakt i sin beskrivning av övningarna.
- Enkelt att träna.
- Enkelt att bedöma.

Varje gång det under tävling uppstår en situation som inte täcks av regelverket, skall domarna alltid ha i åtanke den filosofi som motiverade mondioring grundarna vid utformandet av programmet. Viktigast av allt är att respektera reglerna och förhindra felaktiga tolkningar vilka kan förorsaka skada på hundarna.

Syftet med Mondioringreglerna är att betona vikten av:

- Hundens färdigheter.
- Kvalitén på träningen.
- Förarens skicklighet.
- Framför allt hundens mentalitet och karaktär.

Programmet är indelat i tre discipliner som genomförs i följande ordning:

1. Lydnad.
2. Hopp.
3. Skyddsarbete.

Ordningsföljden av de olika övningarna i varje disciplin avgörs genom lottning i början av varje tävling och är densamma för samtliga deltagare.

Observera: *Mondioring reglerna översätts till många språk och det kan förekomma skillnader från en översättning till en annan (hur bra översättningen än är). Om det skulle uppstå oenighet om reglerna är det alltid de franska Mondioringreglerna som är gällande.*

II. Figuranten.

Genom tiderna har figuranten benämnts på många olika sätt, på *franska heter det l'Homme d'Attack*. I Amerika kallas det "Helper" eller "Decoy". Figuranten attackerar sällan hunden oftast försvarar han sig, flyr eller stjälar ett föremål som hunden har till uppgift att försvara. Förutom att vara en medhjälpare åt hund och förare, så måste figuranten också vara en motståndare eftersom hans arbete skall hjälpa domaren att bedöma hundarna. Om han intar en passiv roll blir han bara en slapp docka, alldeles för enkel att kampa med. *Figuranten skall arbeta på ett sådant sätt att domaren kan bedöma hundarnas kvalité, han måste agera som en motståndare.*

Eftersom figuranten är skyddad av dräkten riskerar han att överdriva sitt agerande. Risken finns också att han inte agerar lika för alla hundarna. Detta är en svår situation och skall alltid lösas genom att figuranten agerar så ärligt som möjligt.

Utan att analysera tekniken i figurantens arbete skall vi fastställa tre regler som aldrig får glömmas bort:

1. Figuranten skall alltid vara opartisk.
2. Han får aldrig på något sätt skada hunden fysiskt.
3. Han skall agera som om han ej var iklädd skyddsdräkt och genom detta utnyttja snabbhet, knep, hot och flykter för att dels försvara sig och dels imponera på hunden.

Det är självklart att domaren är ansvarig för figurantens agerande och den senare måste följa domarens anvisningar.

III. Allmänt

1. Presentation.

Föraren kommer in på tävlingsplanen på provledarens tillsägelse. Han går till domarens bord tillsammans med hunden och presenterar sig. *Hunden skall föras okopplad och vid sidan, hunden får ej ha halsband eller munkorg på sig.* Föraren meddelar vilken höjd och längd han valt för de olika hindren i hoppmomenten. *Vidare meddelar han på vilket sätt hunden kallas in, med rösten eller med visselpipa.* Föraren väljer ett kuvert, vilket innehåller besked om hunden skall stoppas eller bita vid den första flykten i provet. *Utan att öppna kuvertet lämnar föraren det till domaren, som är den ende som skall veta om den första flykten skall stoppas eller fullföljas (se beskrivningen av momentet).* Till sist tar föraren en numrerad träpinne (till momentet vittringsrapportering i MR 3) ur en skål och stoppar den i en ficka, som ej får innehålla något annat.

2. Brukligt uppträdande för varje moment.

Föraren skall följa provledarens anvisningar, denne visar plats för momentens start (ca 3 meter från utförandeplatsen). Den första signalen (tuta) från domaren tillåter föraren att placera hunden med ett kommando antingen vid sin sida, sittande, liggande eller stående beroende på vilket moment som skall utföras, detta skall ske inom 30 sekunder. *Efter detta får föraren ge ett tilläggskommando för att "fixera" hunden till exempel; "stanna kvar" eller "stanna".* Varje upprepande av ett kommando (placering eller fixering) bedöms som extra kommando och bestraffas med 1 poängs avdrag. Om ett kommando upprepas 5 gånger i rad avbryts momentet även om det ej gått 30 sekunder. När föraren

och hunden intagit sina positioner ger domaren signal (tuta) till föraren att starta momentet och föraren använder lämpligt kommando för momentet. Det är tillåtet att använda hundens namn innan kommandot. Varje felaktigt kommando resulterar i poängavdrag.

3. Inkallning i slutet av övningarna.

Det finns två olika typer av inkallningar:

1. Inkallning på avstånd.
2. Inkallning när föraren är nära hunden (ca 1 meter).

Vid inkallning på avstånd får föraren använda rösten eller visselpipa. Vilken typ föraren använder skall meddelas vid presentationen i början av provet, inkallning på felaktigt sätt resulterar i poängavdrag. När föraren är nära hunden måste inkallningen ske med rösten. Oavsett om föraren använder röst eller visselpipa skall kommandot vara kort och sammanhängande. Om kommandot är uppdelat bedöms detta som extra kommando och bedöms som sådant. Ett kommando är tillåtet.

Alla extra kommandon vid inkallningar bestraffas med poängavdrag (se anvisningar om bedömning). Om hunden ej åtgärdar kommandot och föraren måste upprepa det flera gånger förlorar man dessutom poäng i bedömningen av helhetsintrycket. På samma sätt förlorar man 10 poäng om hunden fortsätter att bita i dräkten 5 sekunder efter det att skyddsmomentet är avslutat (oavsett om föraren gett kommando eller ej). Även här kan poäng dras från helhetsintrycket, detta avgörs av den enskilde domare. Om hunden ej befinner sig vid förarens sida efter den stipulerade tiden (efter det att hunden släppt) medför detta ett avdrag på 10 poäng.

I Mondioring I får föraren låta hunden bevaka istället för att kallas in i slutet av skyddsmomenten. Detta måste dock meddelas domaren vid presentationen.

4. Generella regler

a. Helhetsintryck.

Om ett moment bedöms som ofullständigt kan domaren reducera poängen med upp till 10% av den totala poängen i det specifika momentet. Domaren kan också reducera poäng om föraren uppträder inkorrekt före, under eller efter tävlingen. Domaren avgör hur mycket poäng som skall dras. *Diskussioner med domaren under pågående tävling är ej tillåtet (utom vid anmälan om indisposition av förare eller hund). Om detta sker dras 10 poäng från helhetsintrycket och om det upprepas avstängs föraren från provet. Poängavdraget i helhetsintryck ges som ett avdrag på den totala poängsumman som föraren uppnått. Om det skulle uppkomma en allvarligare diskussion kan domaren stänga av föraren, ta tillbaka dennes tävlingsbok, rapportera detta till ansvarig person i förarens land samt rapportera detta till kennelklubben.*

b. Villkor för deltagande i Mondioring tävlingar.

Om hunden har tävlats i någon ringsport skall hunden starta i samma klass som i sitt hemland. *En hund som tävlar på högsta nivå i sitt hemland skall göra sin debut i Mondioring III.*

För att följa FCI regler skall hunden ha två testiklar samt vara minst 12 månader gammal.

Föraren skall ha en tävlingsbok, framtagen av FCI sanktionerad klubb i hemlandet. Samtliga raser får delta. Hunden skall ha stamtavla godkänd av FCI.

För att få delta vid tävling i klass III skall hunden ha:

- 2 tävlingar i klass I med minst 160 poäng (max 200).
- 2 tävlingar i klass II med minst 240 poäng (max 300).

Föraren äger rätt att tävla i samma klass så länge han önskar. Om hunden ej uppnått 300 poäng i klass III får föraren tävla igen i klass II, om han så vill.

När tävlingsplatsen är iordningställd för tävling får den tävlande ej vara på planen innan han får tillstånd, om detta sker blir vederbörande utesluten.

c. Mondioring mästerskapen.

Varje år, den andra helgen i oktober, anordnas ett mästerskap för de bästa hundarna. Varje land skall göra sin egen uttagning. Antalet deltagande avgörs av mästerskapets arrangörer.

d. Villkor

Varje år, minst 6 månader före mästerskapen, skall arrangörerna tillkännage:

- Ersättningen till domare och figuranter.
- Antal hundar i varje klass.
- Detta sänds till lagledaren för varje land.

Förare som deltar vid VM måste vara bosatt i det land som denne representerar.

e. Domarna i Mästerskapen.

Tre domare tjänstgör vid mästerskapen. En från värdlandet och två från olika nationer, lottade från de länder som ej arrangerar mästerskapet.

f. Figuranter vid Mästerskapet.

Tre figuranter är utsedda för klass III, vilka moment som de skall genomföra avgörs via lottdragning.

g. Organisation vid en tävling.

Tävlingar skall arrangeras så noga som möjligt och inga detaljer skall ignoreras.

Information bör om möjligt skickas ut till olika länders organisationer om tävlingen är öppen för utländska deltagare.

Tävlingsplanen skall vara minst 60x40 meter och max 5000 m². *Underlaget får ej vara "hårt" det vill säga ej asfalt, gatsten eller hårt packad grus. Det får inte finnas några saker på planen som kan skada hunden. Runt planen skall det finnas ett staket. Två personer skall finnas tillgängliga för att flytta föremål, kasta mat etc. Det skall finnas ett domarbord placerat på ett sådant sätt att domaren därifrån kan se alla momenten. En eller två tävlingssekreterare skall finnas för poängräkning etc. Varje moments startpunkt skall vara utmärkt. För momentet "bevakning av föremål" skall det finnas två cirklar utmärkta med 2 respektive 5 meters radie.*

Till domarens förfogande skall det finnas följande:

- 6 tillbehör för skyddsarbetet.
- Hinder för skyddsarbetet.
- 6 gömslen för ”sök och transport” momentet.
- Dom tre hindren som ingår i lydningen.
- 6 olika apporteringsföremål.
- Matbitar (se reglerna).
- Vittringsföremål (träpinnar 10x2x2 cm).
- Två startrevolvrar med ammunition (9mm).
- 2 flaggor för signalering vid återkallning.
- Officiella domarprotokoll.
- 1-2 föremål som distraktion vid moment ”förarens frånvaro”.
- 3-4 föremål som kan användas till momentet ”bevakning av föremål”.

Föremålen till apporteringen och tillbehören i skyddsarbetet väljs av domaren strax före tävlingen. *Organisatören är skyldig att ha tillgång till en testhund i varje klass och varje dag.*

För signalering av start och stopp tillhandahåller organisatören ett horn till domaren. Visselpipa används endast av förarna. Det skall finnas två grindar in på planen, en för hundekipaget och en för figuranterna. Ett tält eller ett rum skall finnas tillgängligt för figuranterna när skyddsarbetet ej pågår. Detta måste ligga minst 5 meter från tävlingsplanen där hundarna ej kan se figuranterna. Det får inte finnas några vattenskålar på eller i närheten av planen som störning för hundarna. Utanför men i omedelbar närhet skall finnas ett ”gömsle” där hund och förare skall vistas när man förbereder ”sök och transport”, i detta gömsle kan det få finnas en skål med vatten så att hunden kan dricka.

h. Lottdragning.

Strax före start sker lottdragning för startordningen. Dessutom skall momentens ordningsföljd lottas. Förarna deltar vid lottdragningen. Startpositionen vid ”fjärrdirigeringen” avgörs också via lottdragning. *Vidare avgörs om hunden skall sitta eller ligga i momentet ”förarens frånvaro” i MR III. Om föraren ej är närvarande vid lottningen avgör domaren.*

i. Provhund.

En provhund skall visa samtliga moment innan start i varje klass.

j. Mat

Matbitarna skall vara av varierande storlek (max handstorlek). Det kan vara kokt kött, ben, fisk, kakor, socker etc.

k. Belastningskåpen.

Belastningskåpen skall vara tillverkad av kluven bambu.

l. Kommandon.

Kommandon skall följa reglerna och får ges på den tävlandes eget språk.

m. Domarprotokoll.

Landets officiella domarprotokoll skall användas och skall innehålla datum för provet. Det finns ett officiellt formulär för varje klass i tre delar: Ett original och två kopior.

- Originalen ges till domaren.
- En kopia ges till föraren vid prisutdelningen.
- En kopia behålls av den arrangerande klubben.

n. Domarens funktion och skyldigheter.

Om tävlingen döms av fler än en domare skall dessa döma som en grupp och ej som enskilda individer.

Domaren får fritt använda provhunden och bestämma figuranternas agerande i skyddsmomenten.

Domaren äger rätt att göra poängavdrag om uppenbara fel begås. Varje poängavdrag är kopplat till ett fel eller ett felaktigt utförande av momentet av hund eller förare. Dessa avdrag skall delges föraren. Deltagaren är skyldig att kunna reglerna innan man tävlar.

Domarens beslut är enväldiga och kan ej överklagas.

Endast domarna bestämmer hur momenten skall utföras. Samtliga moment skall organiseras med tanke på riktningen av momentet, domaren meddelar via hornet när momentet startar och slutar. Domaren skall vara noga med att momenten presenteras på samma sätt för alla deltagare, villkoren skall vara dom samma för samtliga tävlande. Domaren räknar samman ekipagets poäng och skriver under protokollet. Senast 15 minuter efter det att ekipaget är klart anslås domarprotokollet.

Om fler tävlande uppnår samma poäng avgörs placeringen enligt följande:

1. Högsta poäng i skyddsmomenten.
2. Högsta poäng i lydnaden.
3. Högsta poäng i hoppmomenten.

Domaren får tjänstgöra max 9 timmar per dag.

Figuranten.

Figuranten får under inga omständigheter träffa hunden med belastningskäppen.

När figuranten avlossar revolvern skall den hållas upp i luften i en 45o vinkel. Före starterna av angreppen placeras figuranten 10-20 från hunden, längs mittlinjen av planen.

Det är ej tillåtet för figuranten att prata med eller ge hunden några kommandon med rösten (endast godkända gester är tillåtna).

Om vätska används som tillbehör är det endast tillåtet att använda vatten.

IV. Lydnadsmoment.

1. Fritt följ, 6 poäng.

Domaren och provledaren informerar föraren om den specifika väg som denne skall följa. Den skall innehålla tre vinklar (räta eller spetsiga), en helomvändning och två halter på signal från domaren.

Poängavdrag:

Hunden går för långt fram, bakom eller för långt ifrån, oavsett om det är i en vinkel eller rakt fram	-0,5
Hunden lämnar föraren alternativt följer ej med	-6

2. Kvarstannande – 1 minut, 10 poäng.

Domaren anvisar plats där hunden skall placeras liggande i klass I och II.

I klass III avgörs genom lottnings om hunden skall sitta eller ligga.

Domaren kan skifta plats för momentet under tävling beroende på yttre omständigheter. *Föraren skall vara borta i en minut, taget från det att denne befinner sig på anvisad plats. Föraren får ej titta bakåt mot hunden när han lämnar den eller när han går in i gömslet. Under det att föraren är frånvarande skall det förekomma störningar. Hunden skall ej låta sig störas eller byta position. Distractionens typ är olika för klasserna. Distractionen får ej vara aggressiv eller provocerande. Inblandning av figuranter är ej tillåtet. Avståndet mellan hund och distraction skall minst vara 10 meter i klass I - II och 5 meter i klass III.*

Poängavdrag:

Hunden byter ställning under tiden (1 min) eller när föraren går in i gömslet	-10
Hunden flyttar sig utan att byta ställning, per meter	-1
Hunden byter position när föraren anländer	-2
Föraren kommer fram utan tillstånd	-10
Felaktigt kommando	-10
Föraren vänder sig om mot hunden när han går mot eller in i gömslet	-10

3. Framåtsändande, 12 poäng.

Hunden placeras bakom startlinjen, på en central plats, markerad med en vit linje. På signal från domaren kommenderar föraren ”framåt”. Hunden skall röra sig från föraren i en rak linje bort från startlinjen och passera två koner eller flaggor placerade på ömse sidor av planen. Avståndet är 20, 30

respektive 40 meter i klass I, II och III. 5 meter innanför markeringarna finns det två vertikala linjer som indikera det optimala avståndet. När hunden passerat in i den optimala zonen kallar föraren in hunden.

Poäng:

Hunden i den optimala zonen (mellan de inre markeringarna)	12
Hunden utanför den optimala zonen men inom de yttre markeringarna och över linjen	8
Hunden utanför de yttre markeringarna men över linjen	4

poängavdrag:

Kommando med både röst och tecken	-2
Extra kommando för att få ut hunden	-4
Hund zig-zackar, per riktningsändring	-1
Hunden återvänder innan kommando, per gång	-2
Hunden startar för domarens signal	-4
Hunden startar på domarens signal	-2
Hunden passerar ej linjen	-12
Extra kommando vid inkallning (ett tillåtet, tid att återvända: 20 sek), per kommando	-2

4. Fjärrdirigering, klass I, 10 poäng. Klass II+III, 20 poäng.

Momentet skall utföras på marken. Förare och hund skall kunna se varandra på ett avstånd av 5, 10 och 15 meter i klasserna I, II respektive III. Hunden placeras i sittande, liggande eller stående i enlighet med domarens anvisning. I klass I skall varje position utföras en gång och i klass II och III två gånger, på signal från domaren.

Poäng:

Klass I: 3x3 poäng positioner + 1 poäng inkallning = 9 poäng+1 poäng= 10 poäng

Klass II+III: 6x3 poäng positioner + 2 poäng inkallning = 18 poäng+2 poäng = 20 poäng.

Poängavdrag:

Hunden byter position innan första kommandot	-2
Hunden lyder ej och byter ej position	-3
Hunden flyttar sig mot föraren under momentet, per meter	-1

Om hunden kommer till föraren innan momentet är slut förlorar den 2 poäng (1 poäng i klass 1) för

en oriktig inkallning men får behålla poängen för positionerna (efter eventuella avdrag för att den flyttat sig mot föraren).

Exempel:

En hund i klass III.

A, C, D bra = 9 p, 1 meter förflyttning(-1p) = 8 p, C bra (3p) sedan går hunden till föraren = totalt 11 poäng.

5. Matvägran, klass I, 5 poäng, Klass II+III, 10 poäng.

I klass II och III 6 olika typer av mat, valda av domaren, är placerade på marken. I klass I är ingen mat placerad på marken. I klass I kastas en bit mat och i klass II+III två bitar (samtidigt eller var för sig) på marken under lydnadsmomenten, på uppmaning av domaren. Lika för alla deltagare.

Observera: Det är inte tillåtet att placera mat närmare än 5 meter från ”vittringsapporeringen” eller att placera mat innanför 2 meters cirkeln vid ”Vaktande av föremål”.

Poängavdrag:

	Klass I	Klass II, III
Hunden slickar på eller äter en bit mat som kastas på marken	-5	-10
Hunden flyttar sig när mat kastas, per meter	-1	-1
Föraren påverkar med tecken eller står mellan hunden och kastad mat	-5	-10

6. Apportering, 12 poäng.

Föremålet måste kastas minst 5 meter från hunden. Momentet skall vara utfört inom 15 sekunder. Föremålet avgörs av domaren och skall vara lika för samtliga deltagare i klassen.

Föremålet kan vara: hantel, kon, sandpåse, bitring, plastflaska, liten väska, däck etc. Föremålet måste vara av sådan form att hunden kan ta det i munnen och får *max väga 1kg*. Föremål av glas eller metall är ej tillåtet. Ett kommando från föraren är tillåtet.

Poängavdrag:

Extra kommando, ej tillåtet	-12
Kommando med både röst och tecken	-2
Hunden startar före domarens signal	-4
Hunden startar på domarens signal	-2
Hunden leker eller tuggar på föremålet	-1

Hunden tappar föremålet och tar upp det igen, per tapp	-1
Föremålet apporteras men hunden avlämnar ej i sittande position	-1

6. Vittringsrapportering, 12 poäng.

Maxtid för momentet: 1 minut.

Föremålet skall vara av trä 10 x 2 x2 cm stort (ohanterat). Föraren får föremålet vid presentationen. Föraren talar om vilket nummer som står på det och lägger det därefter i fickan.

Samtliga förare skall bära föremålet lika lång tid. Provledaren visar föraren var denne skall placera hunden därefter går föraren 30 meter bort och placerar föremålet i en tänkt ruta 1x1 meter. När föraren återvänder till hunden placeras andra likadana (men onummerade) träbitar i närheten av förarens föremål, inuti rutan (minst 25 cm från förarens föremål). I klass II lägges 3 pinnar (förutom förarens) och i klass III 4 pinnar. Föraren får låta hunden lukta på sin hand, för att låta hunden förstå vilket moment det är frågan om, innan han sänder hunden (på domarens signal). Ett kommando med rösten är tillåtet.

Poängavdrag:

Kommando med både röst och tecken	-2
Extra kommando	-15
Föremålet är ej apporterat inom en minut	-15
Hunden startar före domarens signal	-4
Hunden startar på domarens signal	-2
Hunden tuggar på föremålet	-1
Hunden tappar föremålet på vägen in till föraren, per tapp	-1
Hunden apporterar men avlämnar ej i sittande position	-1
Hunden flyttar sig innan föraren återvänder (mer än 2 meter)	-2
Hunden flyttar sig mindre än två meter när föraren återvänder, per meter	-1
Hunden tar fel föremål	-15

Observera: Föraren skall ge provledaren föremålet för identifikation.

V. Hoppmoment.

I klass I har föraren att välja mellan ett av de tre hoppmomenten. I klass II måste man genomföra det låga (1.20m)hindret samt välja mellan plankhinder och längdhindret. Föraren skall vid presentationen meddela sitt val samt ingångshöjd.

Följande gäller för samtliga tre hoppmoment:

-Föraren bestämmer från vilket avstånd hunden skall hoppa hindret.

-Föraren skall direkt inta sin plats vid markeringen intill hindret, höger eller vänster.

-Om hunden lämnar sin plats innan kommandot skall föraren placera om den. Ekipaget förlorar ett försök och får poängavdrag på momentet

- Man har tre försök på samtliga hinder.

När det gäller 1,2 meters hindret har ekipaget tre försök för att klar hoppet i båda riktningarna. Om hunden ej klarar återhoppet skall föraren placera hunden där den stannade och själv återvända till utgångspositionen och där invänta domarens signal. Om ett försök misslyckas har föraren ingen rätt att justera höjden eller längden på hindret. Kommando till hunden får endast ges med rösten. Varje kommando med kroppen eller tecken ger poängavdrag. Föraren får dock, utan att stirra, på ett naturligt sätt titta på hunden. Efter det att hunden hoppat får föraren använda ett kommando för att kalla in den eller placera hunden. Hunden har 10 sekunder på sig att komma till föraren efter hoppet eller att inta position, med eller utan kommando. Om hunden ej bibehåller sin position efter hoppet trots att föraren kommenderat den leder detta till poängavdrag. Innan föraren lämnar ett hinder skall han invänta klartecken från domaren. Föraren får ej ”visa” hindret för hunden innan momentet. Hindrens stödben skall vara tydliga på 1,2 meters hindret och planket.

1. Plankhinder, 15 poäng.

Föreskrivna höjder och poäng.

Väggen på planket skall vara tillverkat i trä där varje bräda är 10 cm hög, 27-30 mm tjock och oklädd. Planket skall vara 1,50 – 1,90 meter brett. På baksidan skall planket ha en sned nedgång som börjar på 1,70 meters höjd och sträcker sig 1,20 meter ut från hindret. Detta för att avlasta hunden vid nedhoppet samt stabilisera hindret. Hoppet sker endast i en riktning.

Föreskrivna höjder och poäng.

Höjd 1,80 1,90 2,00 2,10 2,20 2,30

MR I 15p - - - -

MR II 12p 13p 14p 15p - -

MR III 5p 7p 9p 11p 13p 15p

2. Längdhinder, klass I+II 15 poäng. Klass III, 20 poäng.

Föreskrivna längder och poäng.

Höjd 3,00 3,50 4,00

MR I 15p - -

MR II 12p 15p -

MR III 12p 16p 20p

I klass I endast en längd; 3,0 meter/ 15 poäng.

Hindret får ej utgöras av ett ”dike”. Hindret består av en ram med tre sidor. Den första sidan, fronten, är 2,0 meter bred och 10 cm hög den är sammankopplad med de två långsidorna som är 3,0 meter långa och 10 cm höga vid fronten samt 20 cm höga i andra ändan. Denna del förankras i marken för att ge stabilitet åt hindret. Mellan sidorna spännes expanderlinor med 30 cm mellanrum. Hindret avslutas med en rörlig ”skiva” som är 1,95 cm bred och 1,0 meter lång den högsta punkten skall vara 30 cm. Denna skiva skall vara rörlig dvs om hunden landar på den skall den tippa över. Den skall var byggd på ett sådant sätt att sidan som är in mot ramen alltid ”väger över”. Denna skiva skall gå att justera så att längden på hindret lätt förändras.

Om hunden trampar innanför ramen vid hoppet medför detta 4 poängs avdrag samt ett förlorat försök.

3. Hopp över hinder, klass I, 15poäng. Klass II+III, 20 poäng.

Föreskrivna höjder och poäng.

Höjd 1,00 1,10 1,20

MR I 2x7,5=15p - -

MR II 2x6=12p 2x8=16p 2x10=20p

MR III 2x6=12p 2x8=16p 2x10=20p

I klass I endast en höjd: 1 meter / 15 poäng (7,5 + 7,5).

Hindret skall ha två ”skivor” som är justerbara i höjddled. Den övre skivan skall vara lös så att hunden ej skadar sig vid islag. Hindret skall vara 1,5 meter brett.

Undre skivan skall vara 1,5x0,6 meter och den övre 1,5x0,3 meter. Det får ej finnas något dike före eller efter hindret.

Direkt efter det att hunden har landat efter uthoppet skall föraren ge hunden ett kommando för att placera hunden. Om kommandot ges med både röst och tecken leder detta till poängavdrag. På domarens signal sker återhoppet. Föraren skall ge kommando för detta, kommandot får ges med både röst och tecken. Alla extra kommandon för hopp eller placering av hunden leder till poängavdrag. Efter återhoppet får föraren ge hunden ett kommando för att kalla in den.

Poängavdrag gällande samtliga hoppmoment.

Start innan domarens signal, poängavdrag samt ett förlorat försök	-4
Start på domarens signal	-2
Kommando ges med både röst och tecken	-2
Vägran eller undvikande av ut eller återhopp	-4
Rivning av övre skivan på ut eller återhopp	-2
Hunden intar ej rätt position efter uthoppet (trots kommando)	-2
Extra kommando för att få hunden i rätt position innan återhoppet	-2
Extra kommando för att hunden skall hoppa	-5
Hunden har ej återvänt till föraren sida inom 10 sekunder efter återhoppet	-2
Kommando med både röst och tecken för att få hunden att inta rätt position efter uthoppet	-2
Hunden slår i hindret vid ut eller återhopp	-1
Hunden slår i övre skivan, hårt, utan att riva den	-2

VI. Skyddsmoment.

1. Frontalt angrepp med belstningskäpp

Utan hinder (klass I) 50 poäng.

Med hinder (klass II) 40 poäng.

Med hinder (klass III) 50 poäng.

Observera: Istället för belastningskäpp kan något annat tillbehör användas.

Poängfördelning

Klass Start Angrepp Släppande och inkallning

MR I & III 10p 30p 10p

MR II 10p 20p 10p

Varaktighet (i bett): 10 sekunder.

Avstånd: Klass I = 30 meter, Klass II = 40 meter, Klass III = 50 meter.

Tillåtet: Attack mot hunden (max 2 steg), försöka fly om hunden tappar greppet.

Ej tillåtet: Undanmanöver när hunden anländer och justa skall till att bita, att träffa hunden med käppen, åtgärder från figuranten som kan skada hunden- om så sker blir figuranten avstängd och rapporterad.

Hinder:

- Vallgrav eller bassäng med vatten, max vattendjup 20cm.

- Halmbalar, däck stående eller staplade på höjden, vertikala band som sitter fast i ställning etc. Förutom vattenhindret är hindret begränsat till max 80 cm djupt och 80 cm högt. Hindret bör vara 8-10 meter brett. Hundens inställning (attityd) när den hoppar hindret skall tas med i bedömningen. Inget hinder får skada eller göra ont på hunden. *Figuranten skall vara placerad 3 meter bakom samt i mitten av hindret.*

Poängavdrag.

	Klass I, II	Klass III
Tjuvstart innan domarens signal (dessutom -5 poäng i helhetsintryck)	-10	-10
Andra tjuvstart innan domarens signal	-50	-40
Tjuvstart efter domarens signal	-5	-5
Extra kommando för att skicka hunden (ett är tillåtet)	-10	-10
Felaktigt beteende för eller under momentet	-50	-40
Missat angrepp, per sekund	-3	-2
Ändring av bettet, per ändring	-1	-1
Sent släppande, per sekund (en sekunds tolerans)	-2	-2
Ombett efter släppandet, per ombett	-2	-2
Extra kommando för att kalla in (ett är tillåtet)	-5	-5
Inkallning om hunden ej angriper (samt avdrag för sent angrepp)	-5	-5
Hunden har ej, inom 30 sekunder, kommit till föraren efter inkallning	-10	-10
Otillåtet beteende efter släppandet	-10	-10
Hunden startar eller biter ej, (hunden får ej göra momentet "återkallande", alternativt förlorar samtliga poäng erhållna i det momentet om det redan är genomfört)	-50	-40
Föraren lämnar startlinjen under momentet, (föraren får röra sig längs linjen under momentet för att kunna se hunden, under inkallningen måste han dock vara stilla)	-50	-40
Föraren tränar hundens angrepp under tävlingen	-50	-40
Hunden tvekar vid hindret	-5	-5
Hunden går runt hindret på vägen ut. Vid inkallningen det är tillåtet för hunden att gå runt hindret.	-15	-10

Observera: På släppande-kommando skall figuranten bli helt stilla.

2. Frontalt angrepp med tillbehör, klass II - 40 poäng. Klass III – 50 poäng.

Avstånd: 30 meter.

Samma regler som i föregående moment (Frontalt angrepp med belastningskäpp).

Exempel på tillåtna tillbehör (skall endast användas som störning för hunden):

- Kvist, gren
- Skallra
- Tyg
- Tidning
- Plastskynke eller säck
- Plastdunk (tom eller med innehåll)
- Föremål som låter (oljud), skall dock vara ofarligt för hunden.

Föremålen får ej helt täcka hunden när den biter.

Poängavdrag se föregående moment (Frontalt angrepp med belastningskäpp).

3. Fasttagande, klass I: 50poäng, klass II & III: 30poäng.

Poängfördelning

Klass Start Angrepp Släppande och inkallning

MR I 10p 30p 10p

MR II & III 10p 10p 10p

Varaktighet (i bett): 10 sekunder.

Avstånd: 30 – 40 meter.

Figuranten springer, utan att titta bakåt och utan att försöka komma undan hunden. Figuranten har en revolver och avlossar två skott efter det att hunden har angripit. Han försöker sedan försvara sig själv, utan att vara brutal, för att testa effektiviteten i hundens bett. När föraren kommenderar hunden att släppa blir figuranten omedelbart stilla.

Poängavdrag samma som i moment 1 (Frontalt angrepp med belastningskäpp).

4. Fasttagande med återkallande, 30 poäng.

Avstånd: 30 – 40 meter.

Poängfördelning

Start	Återkallande
-------	--------------

10p

20p

Figuranten skall uppträda på precis samma sätt som vid fasttagande med bett. Varje förare har genom lottdragning fastställt ordningsföljden mellan moment 3 och 4. Denna ordningsföljd är endast känd för domaren. Om första momentet är ”Fasttagande med återkallande” kommer domaren att indikera detta genom att visa en röd flagga efter det att föraren sänt hunden och provledaren lägger då omedelbart handen på förarens axel så att föraren vet att han skall återkalla hunden. På samma sätt visar ringassistenten genom en vit flagga att momentet är ett normalt ”Fasttagande” (utan återkallning). Figuranten fortsätter sin flykt efter återkallandet utan att skifta riktning eller att agera provocerande för hunden. Ingen skottlossning sker.

Poängavdrag.

Start Se anvisningar för övriga sändanden

Hunden angriper -30

Återkallande inom 3 meter från figuranten medför inga avdrag i övriga fall, per meter -2

En extra inkallning behövs, om hunden återvänder till en radie av 5 meter -5

Poängen för återkallande räknas ut som $1/3$ av de poäng som uppnåtts i angreppen i de två frontala momentet (1 och 2). Totala poäng : $30+30 = 60$ ($1/3 = 20$) + startpoäng.

Exempel 1: Uppnådda poäng: $28 + 26 = 54/3 = 18 +$ start 10 = 28 poäng, avstånd vid återkallandet : 5 meter = -4 poäng gör summan 24 poäng ($28 - 4 = 24$).

Exempel 2: Uppnådda poäng: $30 + 30 = 60/3 = 20 +$ start 10 = 30p, tjuvstart efter domarens signal = -5p, avstånd vid återkallandet: 2 meter (inget avdrag).

Summa: 25 poäng ($30 - 5 = 25$).

5. Sök med transport, 40 poäng.

Poängfördelning:

Söket	Transporten
10p	30p

Antal gömslen: 6 fasta och ett flyttbart som placeras på valfri plats av domaren. Det skall finnas en linje i form av en halvcirkel som markerar inom vilket avstånd som hunden måste bevaka figuranten. Domaren kan endast signalera till figuranten att fly om hunden är utanför denna linje. Max tiden för rondningen är 2-3 minuter beroende på storleken på tävlingsplanen (avgörs av domaren).

Genomförande:

Ekipaget lämnar tävlingsplanen tillsammans med provledaren. När figuranten är på plats i sitt gömställe återvänder ekipaget på domarens signal. Figuranten får placeras var som helst på planen. Gömställe varierar från en tävling till en annan. Se ”generella regler”. Om hunden ej hittat figuranten inom maxtiden avbryts övningen. Om hunden hittar figuranten, men ej markerar inom maxtiden

förloras poängen på sökandet och föraren går på domarens signal till hunden och momentet ”transport” vidtar. Om hunden är vid figuranten men inte markerar så ger man hunden möjlighet att göra detta tills maxtiden löper ut. Om hunden lämnar figuranten utan att ha markerat är det inte tillåtet för figuranten att fly. Om hunden återvänder till föraren, inom ett avstånd av tre meter, innan maxtiden löpt ut, är det tillåtet för föraren att ge hunden ett kommando att fortsätta sökandet (detta medför dock poängavdrag). Om hunden biter figuranten i gömslet medför detta poängavdrag oavsett om hunden markerat eller ej.

Det är viktigt att domaren eller någon medlem ur juryn är så placerad under momentet att denne kan se vad som händer hos figuranten i gömstället. Om hunden markerar, men ej bevakar tillfredsställande skall figuranten, på domarens signal, försöka fly och för varje meter denne kan ta sig sker ett poängs avdrag. Om hunden markerar och bevakar effektivt går föraren, på domarens signal, till gömslet och beordrar figuranten att lämna det. Figuranten skall noggrant följa den av domaren utsedda vägen så att alla hundar hanteras lika. Figurantens sätt att gå och agera skall var naturligt och lika för samtliga hundar. Figuranten försöker under transporten, på eget initiativ, att fly tre gånger (eventuell flykt från gömstället ej inräknat). Under flykten skall figuranten försöka att fly undan hunden och försöka lägga så stort avstånd som möjligt mellan sig och hunden.

Figuranten flyr tills det att föraren, på domarens signal, kommenderar loss hunden. Hunden måste bita i tre sekunder. Distansen som figuranten flyr medan hunden är i bitt leder ej till poängförlust. Om hunden släpper innan förarens kommando skall figuranten fortsätta sin flykt. På domarens signal, efter släppandet, fortsätter transporten. Under transporten måste föraren vara minst tre meter från figuranten, bakom eller vid sidan av denne. Föraren får aldrig befinna sig framför figuranten.

Domaren markerar slutet av transporten genom flera signaler med hornet. Föraren kommenderar ”stanna” och figuranten blir stilla. På domarens signal kallar föraren in hunden till sin sida och följer därefter provledarens anvisningar. Det finns ingen tolerans i meter vid transporten, varje meter som figuranten lyckas fly räknas.

Poängavdrag:

Extra kommando i starten (endast ett tillåtet)	-10
Hunden söker ej	-40
Hunden hittar ej figuranten inom maxtid	-40
Hunden hittar men markerar ej figuranten	-10
Hunden biter figuranten i gömslet oavsett om hunden markerat eller ej	-5
Hunden markerar/bevakar ej figuranten i gömslet, per meter flykt	-1
Bett efter släppande kommando eller i transporten, per bett	-2
Extra kommando för släppande, per kommando	-2
Hunden låter figuranten fly, per meter	-1

Föraren är mindre än tre meter från figuranten i transporten	-10
Föraren hindrar figuranten vid flyktförsök	-30
Poängavdrag för bevakningen i slutet av transporten är den samma som vid ”försvar av föraren”	-

6. Förarförsvar, 30 poäng.

Förarens agerande innan momentets start finns i avsnittet; ”generella regler”.

Bettet skall vara i tio sekunder.

Momentet utförs enligt följande:

1. Förare och den figurant som utför attacken möts alltid och hälsar på varandra.
2. Svårigheten för hunden avgörs av klassen, dvs klass 1, 2 eller 3.
3. I varje klass måste figuranten attackera föraren tydligt och distinkt samt attackera med båda händerna.
4. Attacken måste vara i minst två sekunder.
5. Hunden får endast bita när föraren blir attackerad. Figuranten attackera föraren i minsta två sekunder och under denna tid måste hunden angripa.

Exempel på utförande:

- Figuranten möter föraren, dom talar med varandra, figuranten uppträder aggressivt men angriper ej föraren utan drar sig undan.
- Efter detta återvänder figuranten och attackerar föraren.
- Samma utförande men figuranten försöker olika tricks för att förvilla hunden.
- Figuranten attackerar en tredje person för att provocera hunden att angripa.
- Några andra personer bråkar för att försöka få hunden att reagera.
- En andra figurant kan användas som förledning.
- Etc etc...

Domaren ger signal till föraren när hunden skall släppa, efter släppandet skall hunden bevaka figuranten i fem sekunder. Därefter ger domaren signal och föraren kallar in hunden.

Observera: Efter det att hunden angripit figuranten måste föraren hålla sig minst tre meter bakom figuranten.

Poängavdrag:

Föraren talar med hunden efter startsignalen	-30
Hunden angriper innan första kontakten	-30
Hunden angriper efter första kontakten men innan figurantens attack, per meter från den plats där attacken skulle ägt rum	-5

Hunden lämnar föraren oavsett när, en meters tolerans, per meter	-1
Hunden lämnar föraren mer än 10 meter	-30
Hunden angriper ”tredje person”	-30
Hunden angriper ej inom de två sekunder som attacken varar	-30
Föraren uppmuntrar hunden eller är närmare figuranten än tre meter efter angreppet	-30
Ombett efter släppande kommando, per bett	-2
Ingen inkallning inom tio sekunder efter domarens tillåtelse	-5
Hunden bevakar ej fem sekunder	-5

7. Bevakning av föremål 30 poäng.

Domaren kan använda två figuranter i denna övning. Medan den ene arbetar måste den andra befinna sig minst 10 meter bort. Tre försök att stjäla föremålet är tillåtet. Poängavdragen läggs samman och är lika för varje försök, beroende på vilka fel som hunden begår. Om figuranten klarar att stjäla föremålet förloras samtliga 30 poäng oavsett om det är på det första, andra eller tredje försöket.

Föremålet placeras i mitten av en uppmärkt cirkel med radien 2 meter. Den andra uppmärkta cirkel är 5 meter i radie.

Figuranten passerar den yttre cirkel på ett naturligt sätt utan att attackera hunden, försöka få hunden att lämna föremålet eller försöka stjäla det. Om hunden låter figuranten komma innanför 2 meters cirkeln skall figuranten genom olika trick och hot försöka förleda hunden och stjäla föremålet. Figuranten har 30 sekunder på sig att försöka stjäla föremålet efter det att han kommit innanför 2 meters cirkeln. Under de tre försöken att stjäla föremålet (som skall vara lika för samtliga hundar), får figuranten använda olika saker för att avleda hundens uppmärksamhet. Dessa får dock aldrig användas för att hindra hunden att bita figuranten. Efter det att hunden angripit skall figuranten vänta 2 sekunder innan han retirerar, med eller utan hund. Om hunden angriper efter det att figuranten tagit föremålet måste denne omedelbart sätta ner föremålet vid sin sida och därefter agera utefter ovanstående anvisningar. Om hunden biter i föremålet eller håller det med tassarna utan att angripa figuranten, även om figuranten håller i föremålet, skall figuranten dra föremålet ut ur 2 meters cirkeln så att domaren kan bedöma om föremålet bevakas eller ej. Domaren har alltid möjlighet att göra poängavdrag med hänvisning till ”generella regler” om hunden bevakat föremålet, men ej gjort det på ett tillfredsställande sätt.

Poängavdrag:

Hunden angriper figuranten innanför 2m cirkeln innan figuranten rört föremålet	----
Hunden angriper inne i 2 m cirkeln, kämpar med figuranten fram till gränslinjen men släpper innan dom går in i nästa 5m cirkel	----

Hunden angriper inne i 2 m cirkeln, kämpar med figuranten och dom går in i nästa 5m cirkel, per meter	-1
Hunden angriper och kämpar med figuranten utanför 5m cirkeln	-15
Hunden angriper, kämpar med figuranten dom är utanför 5m cirkeln och hunden släpper ej inom 10 sekunder	-30
Hunden låter figuranten att flytta föremålet innan angreppet, oavsett på vilket avstånd innanför cirklarna, per meter	-1
Hunden låter figuranten ta föremålet och sätta ner det längre bort än 10 meter	-30
Hunden lämnar föremålet och angriper figuranten mellan 2 och 5m cirklarna	-5
Hunden lämnar föremålet och angriper figuranten utanför 5m cirkeln: Momentet avbryts.	-30

VII. Poäng per klass.

Moment	Klass 1	Klass 2	Klass 3
Fritt följ	6	6	6
Förarens frånvaro (1 min)	10	10	10
Matvägran	5	10	10
Framåtsändande	12	12	12
Apportering	12	12	12
Fjärrdirigering	10	20	20
Vittringsappotering	-----	15	15
Plankhopp (klass 1 ett valfritt hopp)	15	15	15
Hopp över hinder (1,2m)	15	20	20
Frontalt angrepp med belastningskäpp (hinder i klass 2 och 3)	50	40	50
Fasttagande	50	30	30
Förarförsvar	30	30	30
Sök och Transport	-----	40	40
Frontalt angrepp med störningar	-----	40	50
Bevakning av föremål	-----	-----	30
Å terkallande	-----	-----	30
Helhetsintryck (upp till 10% av varje moment) reducering av det totala	200	300	400