

Kansainvälinen Kennelliitto (FCI)

Mondioringin kansainväliset kilpailusäännöt

versio 0.1

Käännös englanninkielisestä alustavasta versiosta (joka odottaa FCI:n hyväksyntää)

I - Esipuhe	2
I I- Maalimies	2
III - Säännöt	3
1- Esittäytyminen	3
2- Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet	4
3- Irroituskäskyt harjoituksen lopussa	4
4 – Yleiset ohjeet	5
IV – Tottelevaisuusliikkeet	9
V - Hyppyliikkeet	14
VI – Puruliikkeet	17
VII - Pistetaulukko	27
VIII – Hyppytelineiden kuvat	28
IX – Käytetyt lyhennykset	28
X – Lopulliset ehdot	28

I - Esipuhe

Useat tahot Euroopassa ja Amerikassa osallistuivat Mondioringin kehittämiseen, toiveenaan hyödyntää eri osia olemassaolevista kansallisista koiraurheilulajeista, mahdollistaen kaikkien palveluskoiraharrastajien yhdistymisen, oli kyse aloittelijoista tai kokeneemmista. Mondioringin tarkoitus on viihdyttää katselijoita, tarjota asteittain vaikeutuva koiraurheilulaji kilpailusta kiinnostuneille harrastajille.

Voidaksesi harrastaa Mondioringiä, tarvitset aidatun kentän varustettuna erilaisilla välineillä ja yksi tai kaksi kokosuojaopukuun pukeutunutta maalimiestä, jotka ovat koiran ja sen ohjaajan *kumppaneita*; sekä auttavat tuomarin määrittelemään päivän parhaan koirakon, sääntöjen mukaisesti. Nämä säännöt sisältävät koekäytännön, eri liikkeistä saatavat pisteet ja virheitä koskevat vähennykset.

Jotta Mondioring saavuttaisi mahdollisimman suuren harrastajajoukon, tulee sen olla *selkeästi kuvattu*, yksinkertainen kulussaan ja selkeä tuomaroida. Joka kerta kun säännöissä on ristiriitaisuuksia tulee tuomarien muistaa lajin luojien alkuperäinen tarkoitus: ennenkaikkea kunnioittaa näiden sääntöjen henkeä ja *kieltää koiran väkivaltainen kohtelu*.

Mondioringin tarkoitus on korostaa koiran taipumuksia, koulutustasoa, hallintaa ja ennenkaikkea: koiran geneettistä perimää.

Koe muodostuu kolmesta osuudesta jotka suoritetaan seuraavassa järjestyksessä:

1. Tottelevaisuusliikkeet
2. Hyppyliikkeet
3. Puruliikkeet

Näiden liikkeiden järjestys voidaan arpoa kullakin koetasolla (1,2 tai 3) kokeen alussa ja ne ovat samat kaikille kilpailijoille tuolla tasolla.

Huomaa: Mondioring-säännöt on käännetty useille kielille ja näiden käännosten välillä saattaa olla eroavaisuuksia. Jos ristiriitaisuuksia esiintyy, viitataan alkuperäisiin ranskankielisiin sääntöihin.

I I - Maalimies

Lyhyeksi kertaukseksi mainittakoon että menneisyudessa maalimiestä on kutsuttu myös nimellä "Apache" (Apassi), "Malfaiteur" (Lainrikkoja), "Mannequin" ja "Paillasse" (olkinukke). Ameriikassa häntä voidaan kutsua nimellä "Decoy" (syötti) tai "Helper" (avustaja). Jokainen näistä termeistä viittaa filosofiaan harjoittelutavan takana ja olisi mielenkiintoista liittää tähän Saksassa, Espanjassa, Hollannissa, Italiassa ja Sveitsissä käytettävät termit, jos ne ovat erilaisia. Juuri maalimiehestä käytetään lyhennettä H.A. (kirjaimelleen käänneettynä: hyökkäys-

mies), vaikkakaan mies ei todella hyökkää vaan pääosin yrittää puolustaa itseään, pakenee tai varastaa koiralle vartioitavaksi annetun objektin.

Ennen kaikkea hän on, kuten aiemmin mainittiin, koiran ja ohjaajan *kumppani*. Hänen tulee myös olla vastustaja koska hänen täytyy koetilanteessa tehdä yhteistyötä tuomarin kanssa, auttaakseen tuomaria laittamaan koirat koetilanteessa oikeaan järjestykseen.

Jos maalimies ainoastaan käyttäytyy passiivisesti, on hän vain siirrettävä nukke, joka kelpaa vain purtavaksi. Koska hänen tehtävänsä on auttaa tuomaria arvioimaan koiran tasoa, täytyy hänen vastustaa eläintä. Koska hän käyttää kokosuojaapukua on olemassa riski, että hän liioittelee tätä vastustamistaan. On olemassa myös riski, että hän tiedostaen tai tiedostamatta työskentelee eri koirille eri tavoilla.

Maalimies on vaikeassa paikassa, mutta hänen täytyy aina toimia parhaimman urheiluhengen mukaisesti.

Puuttumatta maalimiehen tekniseen työskentelyyn, tulee meidän aina muistaa kolme työskentelyn kultaista sääntöä:

1. Maalimies on täysin puolueeton.
2. Hän ei koskaan aiheuta koiralle fyysistä kipua.
3. Hänen täytyy toimia ikäänkuin hänellä ei olisi suojaapukua ja käyttää nopeuttaa, harhautuksia, uhkaavia eleitä ja väistelyjä puolustautuakseen tai vaikuttaakseen koiraan.

Kun maalimies käyttää revolveria, hän ampuu ilmaan 45 asteen kulmassa.

Kaikkien rohkeuskokeiden alussa maalimies sijoittautuu 10 - 20 metrin päähän koirasta, kentän keskiosaan. Maalimies ei saa tässä käyttää ääntään puhuakseen koiralle tai komentaakseen sitä (fyysiset eleet ovat sallittuja).

Jos maalimiestyöskentelyssä halutaan käyttää nestettä, ainoastaan vesi on sallittu.

Tuomari on vastuussa maalimiehensä työskentelystä, joten maalimiehen täytyy mukautua hänen ohjeisiinsa.

Jokainen Mondioringia harjoittava maa valitsee itse maalimiehensä ja päättää siihen käytettävistä metodeista.

III - Säännöt

1- Esittäytyminen

Ennen kentälle tuloaan kilpailija antaa hihnan, kaulapannan ja kuonokopan aputuomarille. Aputuomarin merkistä kilpailija astuu kentälle koiransa kanssa. Hän seuraa aputuomarin perässä tuomarin pöydän äärelle esittäytyäkseen, koiran seuratessa ilman hihnaa, kaulapantaa tai kuonokoppaa. Hän ilmoittaa hyppyliikkeiden aloituspituudet ja -korkeudet. Hän myös ilmoittaa tuomarille käyttääkö hän koiransa kutsumiseen ääntä vai pilliä.

Jos tarpeen (taso 3), hän ottaa kirjekuoren jossa kerrotaan ensimmäisen pakoliikkeen tyyppi. Hän antaa sen avaamattomana tuomarille, joka on ainoa henkilö joka tietää ennen koiran suoritusta pakoliikkeen tyyppin: hyökkäys vai pysäytetty hyökkäys.

Myöskin, mikäli tarpeen (taso 2 ja 3), ohjaaja valitsee esine-etsintää varten pienen numeroitun puukalikan ja laittaa sen taskuunsa.

2- Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet

Aputuomari vie ohjaajan kunkin liikkeen aloituspisteeseen, noin kolmen metrin päähän valmistautumisviivasta. Koiran valmistelu liikkeeseen on mahdollista valmistautumisviivan takana, noin kolmen metrin päässä aloitusviivasta. Valmistautumisen täytyy olla erillinen ja sitä ei saa tehdä enää tuomarin annettua äänimerkin.

Tuomari antama ensimmäinen äänimerkki ilmaisee liikkeeseen valmistautumisen alkavan. Ohjaajalla on sitten 30 sekuntia aikaa (aikana jonka tuomari mittaa) siirtyä aloitusviivalle ja sijoittaa koiransa lähtöasentoon. Jos ohjaaja ei ole täysin valmis näiden 30 sekunnin jälkeen, liike keskeytetään. Ohjaaja voi antaa vain yhden asentokäskyn (istu, maahan, seiso, liikkeestä riippuen). Hänellä on lupa antaa myös erillinen paikka-komento, esim: paikka, odota, jne. Näistä käskyistä minkä tahansa toistaminen tulkitaan ylimääräiseksi käskyksi ja aiheuttaa 1 pisteen vähennyksen. Jos koiran täytyy antaa 5 ylimääräistä käskyä, liike keskeytetään vaikka 30 sekuntia ei olisi vielä kulunut.

Heti kun ohjaaja ja koira ovat paikoillaan aloitusviivan takana, tuomari antaa toisen äänimerkin mikä tarkoittaa liikkeen aloitusta, jolloin ohjaaja antaa aloituskäskyn jota voi edeltää koiran nimi. Mikä tahansa epätavallinen komento aiheuttaa pistevähennyksen.

3- Irroituskäskyt harjoituksen lopussa

Irroituskäskyjä on kahdentyyppisiä, kaukokäsky ja lähikäsky (1 metri). Läheltä annettavaa käskyä pidetään seuraamiskäskynä.

Kaikki kaukaa annettavat irroituskäskyt voidaan tehdä ääntä tai pilliä käyttäen. Esittäytymisen aikana ohjaajan tulee kertoa tuomarille millä tavalla hän antaa kaukokäskyn ja pitäytyä siinä pistevähennyksen uhalla. Kaikki lähikäskyt (suom. huom. ohjaajanpuolustus ja kuljetus) annetaan äänellä.

Annettiinpä käsky äänellä tai pillillä, käskyjen pitää olla lyhyitä ja ne tulee antaa välittömästi. Pitkäkestoista irroituskäskyä pidetään lisäkäslynä ja pistevähennys tulee sen mukaan.

Vain yksi irroituskäsky on sallittu. Kaikki lisäkäsyt aiheuttavat pistevähennyksen (kts. ko. harjoituksen kohdalta). Jos koira on tottelematon ja tarvitsee lisäkäsyt irroittaakseen, pisteitä vähennetään ”yleinen vaikutelma”-osiosta.

Samoin mikäli koira jatkaa puremista 5 sekuntia pitempään puruliikkeen päättymisestä, olipa sen käsketty irroittaa tai ei, se menettää kaikki irroituksesta (paluusta) annettavat 10 pistettä sekä ”yleisestä vaikutelmasta” tuomarin harkinnan mukaan vähennettävät pisteet.

Koira, joka ei palaa ajoissa ohjaajan luo puruliikkeen päätteeksi, menettää 10 pistettä.

Luokassa 1 voi antaa koiran jäädä vartioimaan maalimiestä (paluun sijasta) liikkeen päätteeksi. Tästä on ilmoitettava tuomarille esittäytymisen aikana.

4 – Yleiset ohjeet

Yleinen vaikutelma

Mikäli tuomarin mielestä liikettä ei ole toteutettu toivotulla tavalla, hän voi suorittaa ylimääräisen pistevähennyksen, suuruudeltaan 10% liikkeen maksimipisteistä. Tätä voidaan myös soveltaa mihin tahansa kilpailijan epäasialliseen käytökseen ennen tai jälkeen vuoroaan tai sen aikana. Vähennyksen suuruus on tuomarin harkittavissa.

Kaikenlainen yhteydenotto tuomaristoon kilpailijan taholta suorituksen aikana, muuten kuin ilmoittaakseen omasta tai koiransa sairaudesta, on ehdottomasti kielletty. Tästä voidaan rangaista 10 pisteen vähennyksellä ”Yleisestä vaikutelmasta” ja kokeesta poistamisella, mikäli rike uusiutuu.

”Yleisessä vaikutelmassa” tehtävät pistevähennykset tehdään kilpailijan saavuttamasta yhteispistemäärästä.

Vakavassa tapauksessa tuomari voi poistaa kilpailijan paikalta ja takavarikoida hänen kilpailukirjansa. Hän jättää myös yksityiskohtaisen raportin SMRY:lle.

Ehdot Mondioring-kokeeseen osallistumiseen

Kilpailijalla täytyy olla kotimaansa Mondioring-järjestön hyväksymä kilpailukirja. Kaikenrotuiset koirat voivat osallistua. Koiralla täytyy olla FCI:iin (Kansainvälinen Kennelliitto) kuuluvat kenneljärjestön myöntämä rekisteritodistus. Koiran pitää olla vähintään 12 kuukautta vanha.

Ennen luokassa 3 kilpailua, koiran täytyy läpäistä seuraavat tasot:

Saada luokasta 1 kaksi kertaa vähintään 160 pistettä 200:sta, ja

saada luokasta 2 kaksi kertaa vähintään 240 pistettä 300:sta.

Jos ohjaaja haluaa, hän voi jäädä haluamaansa luokkaan niin kauaksi aikaa kun haluaa. Ohjaaja voi myöskin kilpailla luokassa 2 niin usein kuin haluaa, kunhan hän ei ole saavuttanut 300:aa pistettä.

Ranskan ringissä tuloksen saanut koira voi aloittaa Mondioringissä siinä luokassa jossa se kilpailee Ranskan ringissä kotimaassaan. Ring-koiran, joka osallistuu kansallisten mestaruuskisojen karsintakokeisiin kotimaassaan ylimässä luokassa, täytyy aloittaa suoraan luokassa 3.

FCI:n sääntöjen mukaisesti, uroskoiralla joka osallistuu Mondioring-kokeisiin täytyy olla 2 normaalisti laskeutunutta kivistä.

Heti kun kilpailukenttä on rakennettu, pääsy sille kilpailijoilta on kielletty kokeesta poistamisen uhalla.

Kokeen järjestäminen

Organisaatioiden jotka haluavat järjestää kokeen täytyy noudattaa äärimmäistä huolellisuutta valmisteluissa pienintä yksityiskohtaa myöten. Niiden täytyisi kaikin mahdollisin tavoin informoida muiden maiden järjestäviä organisaatioita kokeesta, saadakseen osallistujia muista maista.

Kokeen tuomaristo

Tuomaristo koostuu yhdestä tai useammasta hyväksytystä tuomarista, joilla on apunaan valikoituja maalimiehiä. Tuomarin maksimi työskentelyaika on 9 tuntia päivässä.

Organisaation tulee myös valita aputuomari, joka huolehtii aikatauluista ja kokeen sääntöjen noudattamisesta.

1 tai 2 sihteeriä ovat välttämättömiä kokeen läpiviemiseksi. Kaavake tulee olla tuomarin saatavilla koesuorituksen aikana.

Järjestön tulisi nimetä kaksi kenttäavustajaa, esteiden siirtämistä, ruoan heittämistä ja hyppyesteiden asettamista varten.

Kilpailukenttä

Kentän mitat ovat vähintään 60 kertaa 40 metriä ja maksimialue 5000 neliometriä. Kentän pinta ei saa olla kova, asfaltti tai sora eivät tule kysymykseen. Kentällä ei saa olla esineitä jotka voisivat vahingoittaa koira. Kentän tulee olla aidattu. Kentälle tulee olla vähintään 2 sisäänkäyntiä, toinen koirakkoa ja toinen maalimiehiä varten.

Järjestävä organisaatio on vastuussa kentän merkkauksesta. Jokaisen liikkeen aloituspiste on merkittävä. "Objektinvartiointi"-liikettä varten pitää merkitä kaksi sisäkkäistä ympyrää, joiden

säteet ovat 2 ja 5 metriä. Maahan pitää olla merkittynä neliöt aita-, seinä- ja pituushyppyesteitä varten. ”Etsintä ja kuljetus”-liikettä varten pitää maalimiehen piilon kohdalle maahan olla merkitty kaari, säteeltään 2 metriä, koiran vartioinnin aikaisen tarkkaavaisuuden toteamiseksi. Ohjaajan piilopaikassa pitää olla katseluaukko jotta ohjaaja näkee koiransa ”paikallaolo”- ja ”ruuastakieltyminen”-liikkeiden aikana.

”Eteenlähetys”-liikettä varten 20 metrin mittainen viiva merkitään maahan lähetyspaikan vastapäätä, ja sen päähän kaksi merkkiä tai lippua. 5 metriä lippujen sisäpuolelle merkitään kaksi metrin mittaista kohtisuoraa viivaa osoittamaan optimaalista kulkukohtaa (kts. kaavio).

Kilpailujen logistiikka

Järjestäjä toimittaa tuomarien saataville:

6 välinettä hyökkäyksiä varten

1 este hyökkäyksiä varten (kts. säännöt)

6 piiloa ”Etsintä ja kuljetus”-liikettä varten

3 hyppytelinettä (sääntöjen mukaisia)

6 noutoesinettä (katso lista säännöissä)

Ruokaa

Puisia keppejä tunnistusnoutoa varten (10 x 2 x 2 cm)

2 starttipistoolia, 9 mm tai 6 mm patruunoin

Liput pysäytettyä hyökkäystä varten

Arvostelulomakkeet

1 tai 2 häirintävälinettä paikallaoloa varten

3 tai 4 esinettä ”objektinvartiointi”-liikettä varten

Kilpailupäivän aamuna tuomari valitsee noutoesineen ja hyökkäyksen apuvälineen. Nollakoiran suorituksen aikana tuomarin pitää tarkkailla apuvälineen käyttöä (mikä ei saa muistuttaa vartioitavaa objektia) ”hyökkäys”-ja ”objektinvartiointi”-liikkeissä.

Järjestäjä hankkii nollakoirat jokaisen kilpailupäivän jokaista luokkaa varten. Aloitussignaaleja varten järjestäjä hankkii torven. Pilliä ei voida käyttää, vaan se on varattu ainoastaan ohjaajan käyttöä varten.

Katsesuojaan sijoitettu lepopaikka tulee olla maalimiesten käytettävissä silloin kun he eivät työskentele koirien kanssa. Tämän tulee sijaita vähintään 5 metrin päässä kentästä niin etteivät koirat voi havaita maalimiehiä. Vesiastiaa ei saa sijoittaa kentälle tai sen välittömille rajoille. ”Etsintä”-liikkeen valmistelua varten ohjaajalla tulee olla kentän ulkopuolella piilopaikka. Siellä tulee olla vesiastia josta koira voi juoda niin paljon kuin haluaa.

Arvonta

Järjestävä organisaatio järjestää arvonnin määrittääkseen kilpailijoiden suoritusjärjestyksen. Myöskin liikkeiden järjestys arvotaan. Arvonta tehdään kilpailijoiden läsnäollessa. Jos yksikin kilpailija on poissa arvonnin aikana, tuomari saa päättää liikkeiden järjestyksen haluamallaan tavalla.

”Asennot”-liikkeen alkuasento valitaan arpomalla. Toinen arvonta valitsee koiran asennon paikallaoloa varten (suom. huom. luokassa 3)

Nollakoira

Nollakoiran käyttö on pakollista joka luokan alussa.

Ruoka

Ruuan pitää olla vaihtelevaa ja kohtuullisen kokoista (enintään nyrkinkokoista). Se voi koostua raasta tai kypsästä lihasta, luista, kalan päistä, juustosta, kuivakakusta, sokerista tms.

Keppi

Keppi tehdään bambusta joka halkaistu neljänneksittäin.

Komennot

Komennot annetaan sääntöjen mukaisesti ja voidaan antaa ohjaajan äidinkielellä.

Arvostelulomakkeet (tulosaavakkeet)

Lomakkeiden tulee noudattaa yleistä muotoa ja sisältää tarvittavat ohjeet kilpailuun liittyen. Jokaiselle luokalle on oma lomakkeensa. Kilpailun aikana jokaista koira kohden on 3 lomaketta, joista 1 on alkuperäinen ja 2 kopiaita. Alkuperäinen annetaan tuomarille, ensimmäinen kopio kilpailijalle tulosten julkistamisen jälkeen ja toinen kopio järjestävälle kerholle.

Tuomarien tehtävät ja velvollisuudet

Kokeessa toimivat tuomarit ovat kunkin maan virallisen organisaation hyväksymiä. Jos jury koostuu useammasta kuin yhdestä tuomarista, nämä tuomaroivat yhdessä.

Tuomareiden tulee hallita säännöt täydellisesti sekä toimia niiden mukaan. Tuomareilla on kokeen täydellinen kontrolli ja erityisesti valmius säädellä maalimiesten työskentelyä kaikilla

tasoilla. Heidän tulee suorittaa pistevähennykset ennaltamääriteltujen virheiden mukaisesti, sääntöjä tiukasti noudattaen. Jokainen pistevähennys perustuu virheeseen, vajaavaisuuteen koiran toiminnassa tai ohjaajan suorittamaan poikkeamaan. Kaikki ohjaajien, jopa aloittelijoiden, tulee tuntea säännöt ja säännökset, ja tuntea vähennykset.

Tuomarien päätökset ovat lopullisia kaikissa säännöissä kuvaamattomissa tapauksissa. Vain tuomareilla on kokeiden johtajuus. Kaikki liikkeet tulee suorittaa heidän ohjauksessaan. Torven avulla he antavat äänimerkin liikkeen aloituksen ja lopetuksen merkiksi. Tuomarien tulee huolehtia että kaikki liikkeet etenevät samalla tavalla kaikkien kilpailijoiden osalta. Koeolosuhteiden tulee olla samat kaikille kilpailijoille.

Tuomari ilmoittaa yleisölle välittömästi jokaisen liikkeen jälkeen pistemäärän. Tuomari laskee yhteen koiran saavuttamat pisteet ja allekirjoittaa tuloskaavakkeet. Tuloskaavake toimitetaan 15 minuutin kuluessa kilpailijan suorituksen loppumisesta.

IV – Tottelevaisuusliikkeet

Vapaana seuraaminen

6 pistettä

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Ohjaaja seuraa tuomarin tai aputuomarin osoittamaa kaaviota (kaavion tulee olla yksinkertainen), jossa on 3 suunnanvaihdosta, puolittainen, ympyränmuotoinen tai täyskäännös ja kaksi pysäydystä. Asento pysähdyksissä on vapaa. Nämä muutokset ja pysähdykset tehdään tuomarin (ääni)merkistä.
- Aputuomari selostaa seuraamiskaavion. Jos ohjaaja ei suorita kaaviota aputuomarin kuvaamalla tavalla, liikkeessä on virhe, joka aiheuttaa vähennyksen "Yleisessä vaikutelmassa".

Vähennykset:

Koira edistää, kulkee jäljessä tai väljästi (joko suorilla tai käännöksissä, pysähdyksen tai ympyrän aikana) (per virhe) -0.5

Koira jättää ohjaajan tai ei seuraa -6

Paikallaanolo

10 pistettä

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Koira jätetään tuomarin määräämään asentoon, luokissa 1 ja 2 maahan. Luokassa 3 asento (maassa tai istumassa) määrätään arpomalla. Tuomari voi muuttaa määrättyä asentoa kilpailun aikana, kentän olosuhteiden ja sään mukaan.
- Liike kestää 1 minuutin, mikä lasketaan siitä kun ohjaaja menee sisälle piilopaikkaan. Ohjaaja ei saa katsoa taakseen kun hän jättää koiran tai menee piilopaikkaan.
- Paikallaolon aikana tulee häiriöitä, joihin koira ei saa reagoida liikkumalla tai asentoa muuttamalla. Häiriön aste riippuu luokasta. Sitä ei saada tehdä hyökkäyksen tai provokaation muodossa. Maalimies ei saa tehdä häiriötä. Häiriön lähteen etäisyys koiraan on vähintään 10 metriä luokissa 1 ja 2 ja vähintään 5 metriä luokassa 3.

Vähennykset:

Koira vaihtaa asentoa paikallaolon aikana	-10
Koira vaihtaa asentoa kun ohjaaja on menossa piilolle	-10
Ohjaaja katsoo taakseen piilolle tai piiloon mennessään	-10
Koira liikkuu asentoa vaihtamatta (vähennys per metri)	-1
Koira vaihtaa asentoa kun ohjaajan palatessa	-2
Ohjaaja näyttäytyy piilosta liikkeen aikana	-10
Mikä tahansa poikkeuksellinen tai sääntöjen vastainen komento	-10

Eteenlähetys

12 pistettä

Annettavat pisteet

Optimaalisella alueella, sisäpuolisten merkkien välissä	12 pistettä
Ulko- ja sisäpuolisten merkkien välissä	8 pistettä
Ulkopuolisten merkkien ulkopuolella	4 pistettä

Liikkeen kuvaus

Koiran tulee ylittää viiva joka on aloitusviivan suuntainen, merkitty kahdella ulommaisella merkillä molemmissa päissään. 5 metriä ulommaisten merkkien sisäpuolella on 2 yhden metrin mittaista kohtisuoraan merkittyä viivaa, jotka osoittavat optimaalisen alueen. Etäisyydet ovat 20, 30 ja 40 metriä luokissa 1,2 ja 3. (Katso kaavio ohjeineen).

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Koira sijoitetaan aloitusviivan taakse, merkittyyn keskikohtaan.
- Tuomarin merkistä ohjaaja kääntää koiran etenemään. Koiran pitää mennä suoraan eteenpäin ja ylittää loppuviiva.
- Kun koira on ylittänyt loppuviivan, ohjaaja kutsuu koiran sivulle. Koiran pitää palata 20 sekunnin kuluessa.

Vähennykset

Käskyt annettuna äänellä ja elein	-2
Lisäkäskyt eteenlähetyksessä (per käsky)	-4
Koira mutkittelee, jokaista suunnanvaihdosta kohti	-4
Koira palaa ennen komentoa, kertaa kohti	-2
Koira lähtee ennenaikaisesti:	
a) ennen tuomarin antamaa merkkiä	-4
b) tuomarin antaman merkin jälkeen	-2
Ei ylitä loppuviivaa	-12
Ylimääräiset käskyt paluuvaiheessa	-2

Asennot

Luokka 1	10 pistettä
Luokka 2 ja 3	20 pistettä

Annettavat pisteet Luokat 1, 2 ja 3

3 asennonvaihdosta (3 x 3)	9 pistettä
6 asennonvaihdosta (3 x 6)	18 pistettä
Sivulletulo liikkeenlopussa	1 tai 2 pistettä

Esimerkki A, koira luokassa 3

Istu, maahan, seiso	ok = 9
- 1 metri eteen siirtyminen	= 8
Maahan ok, palaa sivulle omatoimisesti (-2)	= 3
Pisteet yht.	= 11

Liikkeen kuvaus

Liike tehdään maassa. Koira ja ohjaaja näkevät toisensa luokasta riippuen 5, 10 tai 15 metrin päästä. Koiran nimen saa sanoa ennen asentokäskyä, mutta se täytyy antaa vain kerran yhdessä käskyn kanssa. Muuten sitä pidetään tuplakäskynä.

Jokaista asentoa kohti ohjaaja saa käyttää 2 ylimääräistä käskyä. Jos koira ei ole ottanut oikeaa asentoa 2 ylimääräisen käskyn jälkeen, liike keskeytetään ja kaikki saavutetut pisteet säilyvät. Koira joka ennakoi asentoa, vähintään yhden kerran, voi menettää toisen, mikäli se sattuu ottamaan seuraavaksi vuorossa olevan asennon. Välttääkseen tilannetta jossa koira tottelee aputuomarin merkkiä suosittelimme "kolmio-systeemiä" merkkienantoa varten (koira on sijoitettu poispäin tuomareista ja jokainen kolmesta asennosta osoitetaan muutettavalla kolmiosisella taululla).

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Ohjaaja asettautuu koiransa kanssa aloitusviivalle. Hän käskee koiralle tuomarin merkistä aloitusasennon (istu, maahan tai seiso), ja jättää koiran annettuaan paikkakomennon.
- Ohjaajalla pitää aina olla mahdollisuus nähdä koiransa liikkeen suorituksen aikana. Aloituksessa koira asetetaan tuomarin ohjauksen mukaan joko seisoma-, istumis- tai makuuasentoon.
- Luokassa 1 jokainen asento otetaan kerran. Luokissa 2 ja 3 jokainen asento otetaan 2 kertaa, aputuomarin antamien merkkien mukaan.

Vähennykset	luokka 1	2 ja 3
Koira vaihtaa alkuasentoa	-2	-2
Koira ei vaihda asentoa	-3	-3
Koira siirtyy ohjaajaa kohti, joka metriltä *	-1	-1
Koira palaa ohjaajan luokse ennen liikkeen loppua; se menettää pisteet luoksetulosta, mutta pitää asennonvaihdoksista saamansa pisteet	-1	-2

*(vähennys tehdään asennonvaihdospaikasta edetyn matkan perusteella)

Ruoastakieltäytyminen

luokka 1 5 pistettä, luokat 2 ja 3 10 pistettä

Liikkeen kuvaus

Luokissa 2 ja 3 kuusi erilaista tuomarin valitsemaa palaa ruokaa, sijoitetaan maahan. Luokassa 1 maahan ei sijoiteta mitään. On kiellettyä sijoittaa ruokaa 5 metriä lähemmäksi keppejä tunnistusnoudon aikana. Sama pätee sisempään 2 metrin ympyrään Objektin vartiointiliikkeen aikana. Ruoastakieltäytyminen on harjoitus, mitä ei voida suorittaa toisen liikkeen aikana.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Luokassa 1, ainoastaan yksi pala ruokaa heitetään tottelevaisuusosan aikana, paikan ja hetken valitsee tuomari.
- Luokissa 2 ja 3 kaksi palaa heitetään (samalla kertaa tai erikseen).
- Ruoan pitää olla samaa kaikille koirille.

Vähennykset	luokka 1	2 ja 3
Koira nuolee, syö tai ottaa ruokaa suuhunsa (joko heitettyä tai maasta)	-5	-10
Koira liikkuu kun ruokaa heitetään (per metri)	-1	-1
Ohjaaja keskeyttää tai puuttuu	-5	-10
Koira liikkuu kun ruokaa heitetään. 1 piste per metri, 3 metriin saakka; sen yli : 0		
Koira liikkuu ohjaajan palatessa sen luo, tuomarin harkinnan mukaan	-2	-2

Nouto

12 pistettä

Liikkeen kuvaus

Noutoon käytettävissä oleva aika on 15 sekuntia. Esine valitaan arpomalla ennen kokeen alkua, tuomareille toimitetusta listasta (noutokapula, keila, lieriö, muovipullo, pieni laukku, rat-
taiden pyörä, tms.) Koiran pitää pystyä pitämään sitä suussa ja maksimipaino on 1 kilo. Kaikki lasi- ja metalliesineet ovat kiellettyjä.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Tuomarin merkistä esine heitetään vähintään 5 metrin päähän.
- Merkin jälkeen ohjaaja voi käskää koiraa etsimään esinettä. Vain yksi komento on sallittu.
- Ohjaaja odottaa äänimerkkiä liikkeen lopussa ennen poistumistaan paikalta.

Vähennykset

Mikä tahansa poikkeuksellinen tai sääntöjen vastainen komento	-10
Käsky annettuna äänellä ja elein	-2
Koira ei tuo esinettä 15 sekunnin kuluessa	-12
Koira lähtee ennenaikaisesti:	
a) ennen tuomarin antamaa merkkiä	-4
b) tuomarin antaman merkin jälkeen	-2
Koira leikkii esineellä tai pureskelee sitä	-1
Koira pudottaa esineen maahan palatessaan, joka kerrasta	-1
Koira tuo esineen mutta ei luovuta sitä istualteen	-1

Tunnistusnouto

Luokat 2 ja 3

15 pistettä

Liikkeen kuvaus

Käytettävissä oleva aika: 1 minuutti

Esineen tulee olla pieni käyttämätön pala puuta, numeroitu, 15 cm pitkä ja 2 cm halkaisijaltaan (suurusuisten koirien takia). Sen valitsee ohjaaja samanlaisten numeroitujen kappaleiden joukosta. Esittäytymisen aikana, tuomarin pöydän luona, ohjaaja ottaa puukepin ja laittaa sen taskuunsa näyttämättä sitä koiralleen ja ilmoittaa tuomarille sen numeron. Kaikkien ohjaajien pitää kantaa puuta saman aikaa. Identtiset, numeroimattomat esineet laitetaan ohjaajan puukepin lähettyville samaan aikaan. Esine pitää laittaa maahan näyttämättä sitä koiralle. Puukepin pitää olla kohtuullisesti saatavilla. Tämän liikkeen aikana ei saada tuottaa häiriötä. Aikaisempien koirien poimimat numeroimattomat "häiriö" puuesineet täytyy vaihtaa ja häiriöesineet laitetaan lautaselle liikkeen lopuksi, jotta niitä ei käsiteltäisi liian paljoa.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Ohjaaja jättää koiransa aputuomarin osoittamaan paikkaan. Ohjaaja asettaa sitten koiran näköpiirissä puuesineen, 30 metrin päähän kuvitteelliseen neliöön, kooltaan 1 m x 1 m.
- Kun ohjaaja palaa koiransa luokse, muita identtisiä puuesineitä (numeroimattomia) sijoitetaan lähelle ensimmäistä (vähintään 25 cm päähän) neliön sisälle. Näitä on 3 esinettä luokassa 2 ja 4 luokassa 3.
- Tuomarin merkistä ohjaaja lähettää koiransa etsimään käskyllä "etsi ja tuo". Yksi äänellä annettu käsky on sallittu. Ohjaaja voi antaa koiransa haistaa käsiään ennen käskyä, jotta tämä ymmärtäisi liikkeen luonteen.
- Ohjaaja antaa noudetun esineen aputuomarille, tuomarin tarkastettavaksi.

Vähennykset

Käsky annettuna äänellä ja elein	-2
Ylimääräiset lähetyskäskyt	-15
Esinettä ei tuoda takaisin lainkaan tai 1 minuutin kuluessa	-15
Koira lähtee ennenaikaisesti:	
a) ennen tuomarin antamaa merkkiä	-4
b) tuomarin antaman merkin jälkeen	-2
Koira pureskelee esinettä	-1
Koira pudottaa esineen maahan palatessaan, joka kerrasta	-1
Koira tuo esineen mutta ei luovuta sitä istualteen	-1
Koira lähtee paikaltaan ennen ohjaajan paluuta (2 m pidemmälle)	-15
Koira liikkuu 2 metrin säteellä, joka metrissä	-1
Koira valitsee väärän esineen	-15

V - Hyppyliikkeet

Luokassa 1 ohjaajan täytyy valita 1 hyppy 3:sta. Hän ilmoittaa valintansa tuomarille esittäytymisen aikana. Luokassa 2 aitaeste (20 pistettä) on pakollinen, ja ohjaajan täytyy valita seinäesteen (2.1 m = 15 pistettä) ja pituushypyn (3.5 m = 15 pistettä) välillä.

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

Seuraavat tavat ovat sopivia 3:ssa hyppyliikkeessä (seinä, pituus, aita):

- ohjaaja jättää koiran sopivalle etäisyydelle esteestä
- ohjaaja menee merkitylle paikalleen esteen vasemmalle tai oikealle puolelle
- jos koira lähtee paikaltaan ennen aloituskäskyä niin että ohjaajan täytyy uudellen asettaa se, vähennetään 1 yrityskerta sekä pisteitä
- koiralla on jokaista hyppyliikettä (seinä, pituus, aita) kohden 3 yritystä, johon lasketaan ainoastaan eteenpäin hypyn yritykset.

- aitaesteellä koira saa yrittää yhteensä 3 kertaa, meno tai paluu. Jos koira epäonnistuu tai kieltäytyy palaamasta, ohjaaja asettaa koiran tarkalleen siihen paikkaan johon koira pysähtyi. Sitten ohjaaja palaa paikalleen aitaesteen eteen ja odottaa merkkiä tuomarilta.
- jos koira epäonnistuu missä tahansa hypyssään, ohjaaja ei voi pyytää korottamaan tai laskemaan korkeutta tai pituutta
- hyppykäsky voidaan antaa ainoastaan äänellä. Jokainen vartalon ele tai liike aiheuttaa vähennyksen, mutta ohjaaja saa katsoa koiraansa luonnollisella tavalla, tuijottamatta.
- jokaisen hypyn jälkeen ohjaaja voi antaa yhden valitsemansa käskyn saadakseen koiran sivulle tai pitääkseen sen hyppesteen takana. Jos hän komentaa koiran paikalleen, ohjaajan täytyy mennä koiransa luokse. Jos koira palaa luokse, sillä on 10 sekuntia aikaa tulla sivulle, käskyllä tai ilman käskyä, muuten seuraa vähennys.
- Mikäli koira ei pysy esteen takana käskystä huolimatta, aiheutuu myös pistevähennys.
- Ohjaaja odottaa äänimerkkiä liikkeen päättymisen merkiksi ja poistuu vasta sitten hyppesteeltä
- Ohjaaja ei saa näyttää hyppestettä koiralleen ennen liikettä.

Seinä

max. 15 pistettä

Korkeudet ja pisteet

Korkeus(m)	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3
Luokka 1	15					
Luokka 2	12	13	14	15		
Luokka 3	5	7	9	11	13	15

Luokassa 1, vain yksi korkeus: 1.8 m = 15 pistettä

Liikkeen kuvaus

Seinäeste on tehty alimmaiseksi kiinnitetystä paneelistä, korkeudeltaan enintään 1 metri; sen päällä kovia 10 cm korkuisia ja 27-30 mm paksuja höyläämättömiä lautoja. Palisaadi voi olla 1.5 – 1.9 m leveä. Koiran alastulon takia siinä on 1.7 metrin korkeudelle kiinnitetty luiska jonka toinen pää on maassa noin 1.2 m päässä seinästä. Poikkipuita on astettu 30 cm välein laskeutumista varten. Luiskan tehtävä on myös tukea seinäestettä. Liikuttelun helpottamiseksi seinäeste on palkkien varassa, muodoltaan käänteinen T. Liikkeessä ei ole paluuhyppyä joten esteen takana ei tarvita aita.

Pituushyppy

luokka 1 15 pistettä, luokat 2 ja 3 20 pistettä

Pituudet ja pisteet

Pituus(m)	3.0	3.5	4.0
Luokka 1	15		
Luokka 2	10	15	
Luokka 3	12	16	20

Luokassa 1 vain yksi pituus: 3 m = 15 pistettä

Liikkeen kuvaus

Tässä liikkeessä ei ole ojaa (suom.huom. esteen molemmilla puolilla olevaa kaivantoa). Esteen runko on tehty kolmesta lankusta. Ensimmäinen on 2 metriä leveä ja 10 cm korkea, asetettu etupuolelle ja yhdistetty kahteen sivuilla olevaan lautaan, molemmat 3 metriä pitkiä ja 10 cm korkeita edestä, ja 20 cm korkeita takaosasta. Nämä on kiinnitetty maahan metallisella kehyksellä, estämään sitä heilumasta.

Tässä rungossa on elastisia värillisiä nauhoja, jotka on kiinnitetty sivulautoihin 30 sentin välein, sivujen pituudelta.

Koiran on hypättävä runkoon osumatta (päässä olevan) keinulaudan yli, joka on 1.95 leveä ja metrin pituinen, ja jota voidaan liikutella rungon päällä ylös tai alaspäin ilman että se osuu reunoihin.

Näin saadaan aikaan 3 ja 3.5 metrin pituudet. Jotta saadaan 4 metrin hyppy, irroitetaan keinuosa rungosta. Keinu pitää olla rakennettu siten että kun alempi osa ottaa maahan, ylempi osa on n. 30 cm irti maasta. Koiralta joka astuu rungolle vähennetään 4 pistettä, sekä yksi yritys joka vastaa kieltäytymistä. Tämän jälkeen sen täytyy aloittaa hyppy uudelleen.

Aitaeste

luokka 1 15 pistettä, luokat 2 ja 3 20 pistettä

Korkeudet ja pisteet

Korkeus(m)	1.0	1.1	1.2
Luokka 1	15		
Luokka 2	12	16	20
Luokka 3	12	16	20

Luokassa 1 vain yksi korkeus = 1 m = 15 pistettä (7.5 + 7.5)

Liikkeen kuvaus

Aita on tehty siirrettävästä paneelistä, 1.5 metriä leveä ja 60 cm korkea, joka on akseloitu sivulta. Paneelin yläpuolella on samanlevyinen ja 30 cm korkea kääntyvä levy. Sen täytyy pudota keveimmästäkin kosketusta eikä se saa olla vaarallinen koiralle. Se täytyy olla säädettävissä halutun korkuiseksi. Aidan edessä tai takana ei ole ojaa.

Liikkeen kulku

Heti koiran ylitettyä esteen, ohjaaja voi antaa yhden käskyn pitääkseen sen haluamassaan asennossa sen laskeuduttua. Jos komento annetaan äänellä ja elein, seuraa 2 pisteen vähennys. Tuomarin paluuhyppyä varten antamasta merkistä ohjaaja voi antaa yhden käskyn, joskin se voidaan antaa sekä äänellä että elein. Kaikki ylimääräiset käskyt paikan tai asennon suhteen aiheuttavat pistevähennyksen.

Paluuhypyn jälkeen ohjaaja voi antaa yhden vapaaehtoisen käskyn kutsuakseen koiran sivulle.

Vähennykset (yhteiset kaikille 3:lle hyppyliikkeelle)

Koira lähtee ennenaikaisesti ennen merkkiä (sekä 1 yrityksen vähennys)	-4
Koira lähtee ennenaikaisesti merkin jälkeen	-2
Käsky annettuna äänellä ja elein	-2
Hypystä kieltäytyminen, esteen kiertäminen meno- tai paluuhypyssä	-4
Levyn pudottaminen, meno- tai paluuhypyssä	-2
Asentokäskyn noudattamattajättäminen (jos käsky annetaan) esteen takana	-2
Kaikki lisäkäskyt paikan, asennon tai luoksetulon varmistamiseksi	-2
Kaikki lisäkäskyt lähetettäessä	-5
Koira ei palaa sivulle 10 sekunnin kuluessa	-2
Kaikki poikkeukselliset käskyt aiheuttavat vastaavat vähennykset	

Vähennykset (vain aita)

Paikkakäsky annettuna äänellä ja elein, menohypyn jälkeen	-2
Koira osuu esteeseen, meno- tai paluuhypyssä	-1
Koira ponnistaa esteestä, vaikka se ei putoaisi	-2

VI – Puruliikkeet

Keppihyökkäys

Luokka 1	ilman estettä	50 pistettä
Luokka 2	esteen kanssa	40 pistettä
Luokka 3	esteen kanssa	50 pistettä

Pisteiden muodostuminen:

Aloitus	10 pistettä
Hyökkäys	40 pistettä luokassa 1 ja 3 (20 luokassa 2)
Irroitus ja luoksetulo	10 pistettä

Liikkeen kuvaus

Kesto:	10 sekuntia
Etäisyys:	30 m (Luokka 1) 40 m (Luokka 2)

50 m (Luokka 3)

Sallittua: keppiblokki (engl. Barrage), uhka, pelottelu, hyökkäys koiraan kohti (max. 2 askelta), väistely mikäli koira irtoaa purusta. Kepin sijasta voidaan käyttää muuta välinettä, esteen kanssa tapahtuvan hyökkäyksen yhteydessä. Luokassa 1 käsivarsien pitää olla koiran saatavilla (purtavissa).

Kiellettyä: väistely ennen koiran puruun tuloa, koiran lyöminen, kaikki eleet ja käyttäytyminen maalimieheltä joka voi aiheuttaa kipua koiralle – jos tämä tapahtuu maalimies poistetaan kentältä välittömästi ja tapahtunut voidaan raportoida.

Esteet:

- vallihauta tai muovinen vesiamme, maksimi vedensyvyys 20 cm
- heinäpaalit
- renkaat pinottuna tai pystyyn asetettuina
- kehykseen pystysuunnassa asetetut nauhat
- verkot

Esteet eivät ole 80 cm syvempiä, paitsi 25 cm korkeat matalat esteet ja vesiesteet. Renkaat, heinäpaalit ja verkot eivät saa olla 80 cm korkeampia. Esteiden leveys on 8 – 10 metriä ja niiden pitää antaa tuomarin arvioida koiran asennetta sen hyökätessä. Esteet eivät saa satuttaa tai vahingoittaa koiraan. Tämän liikkeen henki on etteivät esteet saa hidastaa koiraan sen rohkeuden arvioimiseksi kepin tai välineen edessä, eikä esteen pitäisi koskaan olla vaarallinen. Maalimies sijoittuu 3 metrin päähän esteestä sen keskiosan kohdalle.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Jottei koiran hengestä jäisi epäselvyyttä, pyydämme sitä käymään maalimiehen kimpuun. Jos maalimies on sijoittautunut esteen taakse ennen lähetystä, hänen täytyy näyttäytyä. Jos tarpeellista, tuomari lähettää maalimiehen 10 tai 20 metrin päästä, ja antaa koiran lähetykseen luvan heti kun maalimies on esteen takana. Ottaessaan paikkansa, maalimiehen tulee ylittää este aina kun mahdollista.
- Maalimiehen pitäisi asettautua 3-5 metrin päähän (esteestä), koiran vauhdista riippuen ja välttääkseen liian kovan iskun, ja noudattaakseen sääntöjen henkeä.
- Maalimies ei lakkaa liikkumasta ennen liikkeen loppumista, minkä jälkeen hänen täytyy välittömästi jähmettyä täysin liikkumattomaksi.

Vähennykset	Luokka 1 & 3	Luokka 2
Koira lähtee ennaikaisesti ennen merkkiä (sekä -5 irroituksesta)	-10	-10
Sama virhe toisen kerran	-50	-40
Koira lähtee ennaikaisesti tuomarin merkin jälkeen	-5	-5
Ylimääräiset hyökkäyskäskyt (vain 1 sallittu)	-10	-10

Kaikki poikkeava käyttäytyminen ennen tai liikkeen aikana	-50	-40
Koira ei purussa, per sekunti	-3	-2
Nopea puruotteenvaihdos	-1	-1
Koira puree irroituskäskyn jälkeen, per sekunti (1 sekunti on sallittu)	-2	-2
Ylimääräinen puru liikkeen loputtua	-2	-2
Ylimääräinen luoksetulo/irroituskäsky (vain 1 sallittu)	-5	-5
Koira ei palaa 30 sekunnin kuluessa	-10	-10
Kaikki poikkeava käytös liikkeen loputtua	-10	-10
Koira ei hyökkää tai pure (koira ei voi suorittaa pysäytettyä hyökkäystä tai se menettää jo tässä hyökkäyksessä saavuttamansa pisteet	-50	-40
Ohjaaja poistuu aloitusviivalta liikkeen aikana (sivuttainen liike viivan takana on sallittua jos tarvitaan koiran näkemiseksi, mutta hänen täytyy jäädä paikalleen irroituskäskyn jälkeen	-50	-40
Ohjaaja toimii kuin harjoituksessa	-50	-40
Koira epäröi esteen edessä	-5	-5
Koira kiertää esteen (ei vähennystä paluussa)	-15	-10

Hyökkäys apuvälinein

Luokka 3 **50 pistettä**

Luokka 2 **40 pistettä**

Liikkeen kuvaus:

Etäisyys: 30 metriä

Kaikki tätä koskevat säännökset ovat samat kuin "keppihyökkäyksessä".

Sallittuja välineitä: (näiden tarkoitus on ainoastaan vaikuttaa koiraan)

- oksa, räikkä, riepu, sanomalehti
- muovi- tai juuttisäkin pala, muovinen vesiastia (tyhjä tai täysi)
- mikä tahansa äänekäs mutta koiralle harmiton esine, jne.

Apuvälineet pitävät olla sellaisia etteivät ne peitä koira kokonaan tämän purressa.

Liikkeen kulku

Identtinen "keppihyökkäyksen" kanssa.

Hyökkäyksessä maalimiehen tulee käyttää välinettä testataakseen koiran rohkeutta, mutta ei houkutellakseen koira ohitse.

Vähennykset

Identtiset ”keppihyökkäyksen” kanssa.

Pakohyökkäys

Luokka 2 ja 3

30 pistettä

Luokka 1

50 pistettä

Pisteiden muodostuminen:

Aloitus

10 pistettä

Hyökkäys

30 pistettä luokassa 1,

10 luokassa 2 ja 3

Irroitus ja luoksetulo

10 pistettä

Liikkeen kuvaus

Etäisyys:

30 m (Luokka 1)

40 m (Luokka 2 ja 3)

Kesto:

10 sekuntia

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Maalimies pakenee taakseen katsomatta tai yrittämättä väistellä. Hän on aseistautunut revolverilla ja ampuu 2 laukausta sinä aikana koiran purun aikana.
- Hän puolustautuu voimakkaasti, mutta ei brutaalisti, testatakseen koiran purua.
- Kun ohjaaja antaa käskyn liikkeen lopussa, maalimies jähmettyy välittömästi täysin paikoilleen.

Vähennykset

Identtiset ”keppihyökkäyksen” kanssa.

Pysäytetty hyökkäys

Luokka 3

30 pistettä

Pisteiden muodostuminen:

Aloitus
Hyökkäys

10 pistettä
20 pistettä

Pysäytetty hyökkäys arvostellaan käyttäen perusteena kolmasosaa muissa hyökkäyksissä saavutetuista pisteistä (lähtöpisteet yht: 30 + 30 = 60 + aloituspisteet, katso esimerkkejä).

Liikkeen kuvaus

Etäisyys: 30 – 40 m

Ohjaaja vetää arvan, joka ilmaisee pakohyökkäyksen ja pysäytetyn hyökkäyksen välisen järjestyksen, minkä tietää ainoastaan tuomari. Maalimies ei tiedä onko kyseessä pysäytetty hyökkäys. Jos koira ei pure pakohyökkäyksessä, pysäytettyä hyökkäystä ei suoriteta. Jos pysäytetty hyökkäys on jo suoritettu, pisteet poistetaan.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Jos liike on pysäytetty hyökkäys, ruuan tarjoamisesta vastaava toimitsija nostaa punaisen lipun koiran lähdettyä liikkeelle. Aputuomari välittömästi koskee ohjaajan olkapäähän joka käskää koiran olemaan purematta.
- Pakohyökkäyksessä toimitsija nostaa vihreän lipun.
- Maalimies jatkaa pakoaan luoksekutsunkäskyn jälkeen, vauhtiaan muuttamatta tai koira provosoimatta, ampumatta

Vähennykset

Aloitus (katso aloitukseen liittyvät vähennykset muissa hyökkäyksissä)

Koira puree	-30
Takaisinkutsu 3 m säteellä maalimiehestä (ei vähennystä)	0
Lisämetriä kohden	-2
Lisäkäskey luoksetulossa (vain yksi sallittu)	
- jos koira palaa 5 metrin säteellä ohjaajasta	-5
- jos koira palaa 5 metriä kauempaa (lisäkäskeyn antaminen kielletty, hän saa 10 pistettä aloituksesta)	-20

Ensimmäinen esimerkki:

Pisteitä saatu	$28 + 26 = 54 / 3 =$	18
Pisteitä saatu aloituksesta		10
Maksimipisteet		28
Etäisyys kutsuttaessa	5 m =	-4
Pisteet pysäytetystä hyökkäyksestä		24

Toinen esimerkki:

Pisteitä saatu	$30 + 30 = 60 / 3 =$	20
Koira lähti ennenaikaisesti merkin jälkeen	$10 - 5 =$	5
Maksimipisteet		25
Etäisyys kutsuttaessa	$2 \text{ m} =$	0
Pisteet pysäytetystä hyökkäyksestä		25

Kolmas esimerkki:

Pisteitä saatu	$30 + 30 = 60 / 3 =$	20
Pisteitä saatu aloituksesta		10
Maksimipisteet		30
Etäisyys kutsuttaessa	$4 \text{ m} =$	-2
Palasi yli 5 metrin päähän		-20
Pisteet pysäytetystä hyökkäyksestä		8

Etsintä ja kuljetus

Luokka 2 ja 3

40 pistettä

Pisteiden muodostuminen:

Maalimiehen löytäminen	10 pistettä
Kuljetus	30 pistettä

Liikkeen kuvaus

6 kiinteätä sekä yksi siirreltävä, joka voidaan asettaa tuomarin haluamaan paikkaan,

Aikaa käytössä etsinnälle ja vartioinnille: kahdesta kolmeen minuuttia tuomarin harkinnan mukaan, riippuen kentän muodosta. On tärkeätä että tuomari tai tuomariston jäsen on sijoitautunut siten että hän näkee mitä piilon sisällä tapahtuu. Seurauksena, mikäli koira ei ole tarkkaavainen, tuomari voi antaa maalimiehelle luvan paeta, ja paetuista metreistä tulee pistevähennys.

Maalimiehen täytyy kulkea tuomarin osoittamaan reittiä, jotta kaikki koirat saisivat saman kohtelun. Hänen pitää kävellä normaalisti ja samalla tyylillä kaikkien koirien kohdalla, ilman provokaatiota osaltaan. Hänen täytyy yrittää paeta kolme kertaa, omasta aloitteestaan, riippuen koiran käyttäytymisestä ja tarkkaavaisuudesta, riippumatta mahdollisesta paosta piilosta. Mikäli koiran tarkkaavaisuus lopahtaa kolmannen paon jälkeen, tuomari voi asettaa ylimääräisen pakoyrityksen.

Tämän harjoituksen täytyy demonstroida koiran kykyä estää rikollista pakenemasta ja maalimiehen täytyy toimia tässä tilanteessa kuin vanki joka yrittää paeta.

Ennen nollakoiran suoritusta tuomari painottaa maalimiehelle oikeanlaista asennetta ja käyttäytymistä, määrittelee reitin ja huolehtii oikeasta tasapainosta hyvän hengen ja harjoituksen toteutuksen välillä.

Hyppytelineiden hyväksikäyttö paoissa on kiellettyä.

Esteitä käyttö harhautuksena paoissa on sallittua, mutta ei kahta kertaa enempää. Paikka-komennot pakojen (irroitus) jälkeen ovat kiellettyjä. Liikkene lopetus koostuu koiran nimestä ja ohjaajan valitsemasta komennosta.

Piilolla, valkoiset merkit maasta on poistettava (täsmennetty Malagassa).

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Koira ja ohjaaja poistuvat kentältä aputuomarin saattamana. He palaavat tuomarin merkistä, kun maalimies on piiloutunut.
- Jos koira maalimiehen löydettyään on tarkkaavainen, ohjaaja (tuomarin hyväksynnästä) käskää maalimiehen ulos piilosta. Hänen täytyy kävellä vauhtiaan muuttamatta; jos ohjaaja juoksee piilolle suoritetaan vähennys "Yleisessä vaikutelmassa". Myöskin, mikäli koira poistuu maahanmerkityltä "vartiointialueelta", tuomari voi antaa maalimiehen yrittää paeta. Mikäli koira ei löydä maalimiestä annetussa ajossa, liike keskeytetään. Jos koira löytää maalimiehen muttei hauku, se menettää pisteet löytämisestä, mutta ohjaaja palaa tuomarin merkistä piilolle jatkamaan liikettä. Tuomari ei saa antaa lupaa maalimiehelle lähteä piilosta, ennen kuin koira on ilmaissut haukkumalla löytäneensä tämän – ei edes vaikka koira olisi ohittanut piilon ja jatkaa etsintää. Koira voi käyttää sääntöjen mukaisen ajan etsintään. Jos koira palaa 3 metrin säteelle ohjaajasta ennen etsintään käytettävän ajan loppumista, ohjaaja voi antaa ylimääräisen etsintäkäskyn, mikä aiheuttaa pistevähennyksen. Jos koira puree maalimiestä, se menettää 5 pistettä riippumatta siitä onko se haukkunut vai ei. Jos koira hälyttää ohjaajansa haukkumalla, ilman että se on löytänyt maalimiestä, siltä vähennetään 5 pistettä.
- Liikkeen aikana maalimiehen täytyy väistellä koira yrittäessään paeta, ja päästä mahdollisimman kauas koirasta. Paoissa on yhden metrin toleranssi (suom. huom. joka ei aiheuta pistevähennystä). Maalimies lopettaa pakoyrityksen vasta kun tuomari soittaa trovea ja ohjaaja antaa käskyn, noin 3 sekuntia puremisen jälkeen. Purun aikana liikutusta matkasta ei vähennetä pisteitä, mutta mikäli koira irroitaa ennen ohjaajan käskyä, maalimies jatkaa pakenemista. Maalimies saa jatkaa kävelyä irroituskäskyn jälkeen vasta tuomarin merkistä. Ohjaajan pitää pysyä koko kuljetuksen ajan vähintään 3 metrin päässä maalimiehestä, tämän sivulla tai takana, muttei koskaan etupuolella.
- Tuomari ilmoittaa liikkeen päättymisen useammalla torven törädyksellä. Ohjaaja kommentaa "seis" ja maalimies lopettaa kävelyn. Kun kuljetus loppuu, koira jää vartioimaan, jolloin voimassa ovat samat vähennykset kuin "Ohjaajan puolustuksessa". Ohjaaja kutsuu koiran sivulleen ja odottaa jatko-ohjeita.

Vähennykset liikkeessä "Etsintä ja kuljetus"

Lisäkäskey etsintävaiheessa (vain yksi sallittu)	-10
Koira ei löydä maalimiestä annetussa ajassa	-40
Koira löytää maalimiehen muttei hauku	-10

Koira puree piilolla	-5
Koira ei vartioi piilolla tarkkaavaisesti, per paettu metri	-1
Ohjaa juoksee piilolle (vähennys "Yleisestä vaikutelmasta")	-2
Ylimääräiset purut kuljetuksen aikana tai irroituksen jälkeen	-2
Ylimääräinen irroituskäsky	-2
Koira päästää maalimiehen pakenemaan, per metri	-1
Ohjaaja ei pidä 3 metrin etäisyyttä kuljetuksen aikana	-10
Ohjaaja häiritsee maalimestä pakoyrityksissä	-30
Koira ei vartioi liikkeen lopussa 5 sekuntia	-5
Koira haukkuu vaikkei ole löytänyt maalimestä	-5

Ohjaajanpuolustus

30 pistettä

Liikkeen kuvaus

Kesto: 10 sekuntia (suom. huom. puruvaiheen kesto)

Liike perustuu seuraaviin periaatteisiin:

- 1 - Alussa on aina maalimiehen ja ohjaajan välinen tapaaminen (kättely), keskustelun kanssa tai ilman. Ohjaaja voi vastata maalimiehen tervehdykseen aivan tavallisella äänensävyllä.
- 2 – Harjoitus vaikeutuu koiraan kohtaan progressiivisesti luokittain
- 3 – Jokaisessa luokassa maalimiehen hyökkäys on selkeä ja ilmeinen, ja se tehdään molemmilla käsillä
- 4 – Hyökkäyshetkellä maalimies ja ohjaaja jäävät liikkumattomiksi 2 sekunnin ajaksi. Jos koira puree 2 sekunnin aikana, työskentely jatkuu normaalisti; jos koira ei pure 2 sekunnin aikana, tuomari keskeyttää liikkeen
- 5 – Koira saa reagoida ainoastaan kun sen ohjaajan kimppuun hyökätään
- 6 – Kättelyn tekee hyökkäyksen suorittava maalimies
- 7 – "Ohjaajanpuolustus"-liikkeen skenaario selitetään ohjaajalle "Vapaana seuraamisen" tavoin ainoastaan kerran, nollakoiran suorituksen aikana. Tarkennukset ja lisäykset voidaan antaa nollakoiran suorituksen jälkeen, ohjaajan pyynnöstä.
- 8 – Häiriöistä ei saa tulla provaatioita koiraan tai ohjaajaa kohtaan, vaan niiden tarkoitus on saada koira ennakoimaan itsensä tai ohjaajansa puolustamista

Maalimiehen on lyötävä ohjaajaa ja pidettävä ote 2 sekunnin aikana jolloin koiran on purtava.

"Ohjaajan puolustuksen" aikana (suom. huom. purun aikana) ohjaajan on pysyttävä vähintään 3 metrin päässä maalimiehestä, irroitus-käskyyn ja koiran sivulletuloon saakka.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Liikkeen eteneminen, alkuun muutama esimerkki mahdollisista tilanteista:

- Yksinkertainen keskustelu, kun maalimies ja ohjaaja ovat tavanneet, päättyy hyökkäykseen.

- Keskustelun jälkeen maalimies kävelee pois ja palaa epäröimättä ohjaajan luo.
 - Sama, mutta maalimies yrittää hämätä koira houkuttelemalla sitä.
 - Maalimies yrittää provosoida koira ennenaikaisesti hyökkäämällä kolmannen osapuolen kimppuun.
 - Kolmas osapuoli esittää aloittavansa riidan ohjaajan kanssa.
 - Maalimies käyttäytyy aggressiivisesti ohjaajaa kohtaan arkipäivän tilanteessa, jne.
- Tuomari antaa torvella merkin irroitus-käskyä varten. Koiran täytyy vartioida maalimiestä tiiviisti 5 sekunnin ajan, jonka jälkeen tuomari ilmaisee liikkeen loppumisen ja ohjaa ja kutsuu koiran.

Vähennykset

Ohjaaja puhuu koiralle alkukomennon jälkeen	-30
Koira puree keskustelun (tapaamisen) aikana tai sitä ennen	-30
Koira puree keskustelun jälkeen, mutta ennen hyökkäystä: vähennys metriä kohti laskettuna aiottuun hyökkäyspisteeseen	-2
Koira siirtyy ohjaajan luota, mutta ei pure, missä vaiheessa liikettä tahansa (1 metrin toleranssi) , vähennys per metri	-1
Koira jättää ohjaajan ja poistuu yli 10 metrin etäisyydelle	-30
Koira puree kolmatta henkilöä	-30
Koira ei puolusta ohjaaja 2 sekunnin aikana hyökkäyksestä	-30
Ohjaaja kehottaa koira, ei pysy 3 metrin päässä purun aikana tai kun irroitus-käsky annetaan	-30
Koira puree uudelleen irroituksen jälkeen, per puru	-2
Koira ei palaa 10 sekunnin aikana luokse (sivulle) kutsumisesta	-5
Koira ei vartioi tiiviisti 5 sekuntia	-5

Objektinvartiointi

Luokka 3

30 pistettä

Liikkeen kuvaus

Esine sijoitetaan säteeltään 2 metriä olevan ympyrän sisäpuolelle toinen samankeskinen ympyrä on 5 metrin päässä esineestä. Tuomari voi käyttää yhtä tai kahta maalimiestä, mutta toisen maalimiehen täytyy pysyä vähintään 10 metrin päässä toisen työskennellessä. Joka tapauksessa esine yritetään varastaa 3 kertaa, vähennykset ovat kumulatiivisia ja ne lasketaan samalla tavalla kunkin 3 yrityksen osalta, aiheutuneiden virheiden mukaan. Jos maalimies onnistuu varastamaan objektin, millä tahansa yrityskerralla, koira menettää liikkeen 30 pistettä.

Minkä tahansa 3 yrityksen aikana, jotka ovat samat kaikille kilpailijoille, maalimies voi käyttää tiettyjä apuvälineitä häiritäkseen koiran keskittymistä. Välineitä ei käytetä kilpenä koira puremasta estämiseksi. Läpipääsemätön apuväline on kielletty; koiran on päästävä välineen läpi. Välineen ei tarvitse olla identtinen muiden kokeessa käytettyjen välineiden kanssa. Välinettä ei saa tarkoituksellisesti pudottaa 5 metrin ympyrän sisäpuolelle. Tapauksessa jossa koira sekoittaa vartioivan esineen ja apuvälineen, käytetään kolmatta reittiä. Vartioinnissa käytettä-

vät esineet, jotka voivat olla vaarallisia koiralle, ovat kiellettyjä. Arvioitaessa etäisyyttä jossa koira puree, mitataan etäisyys koiran ja maalimiehen koira lähimmän ruumiinosan välillä. Apuvälineitä käytettäessä lasketaan etäisyys apuvälineen lähimmästä osasta. Maalimiehen täytyy varastaa esine; hänellä täytyy olla neutraali olemus siihen saakka kun hän on 2 metrin päässä koirasta, paitsi jos koira hyökkää.

Purun määritelmä: sama kuin "Pysäytetyssä hyökkäyksessä" tai maalimiehen löytämisessä piilosta ("Etsintä ja kuljetus").

Mikäli esine siirretään sen alkuperäisestä paikasta, maahan merkityillä ympyröillä on sen jälkeen ainoastaan viitteellinen merkitys. Tällöin on tarpeen arvioida mielessä samat etäisyydet esineen sen hetkisestä sijainnista. Esimerkki: Koira puri viimeisen kerran 4 metrissä, raahutui 6 metriin, jolloin pistevähennys tuplaantui.

- | | |
|-----------------------------------|----|
| 1. Koira puree 4 metrissä | -5 |
| 2. Antaa raahata itseään 2 metriä | -2 |
- => Vähennystä **yhteensä 7 pistettä.**

Liikkeen lopussa, ohjaajan saapuessa koira menee hänen luokseen = vähennys "Yleisessä vaikutelmassa"; mutta mikäli koira liikkuu esineeltä ennen ohjaajan palaamiseksi annettavaa äänimerkkiä, 1 pisteen menetys per metri, 10 metrin jälkeen = 0.

Liikkeen kulku

Katso " Kaikille harjoituksille yhteiset ohjeet."

- Ohjaaja sijoittaa esineen 2 metrin ympyrän keskelle ja kääntää koiraansa vartioimaan sitä ennen poistumistaan piilopaikkaan.
- Maalimies tulee neutraalilla tavalla 5 metrin ympyrään, ilman että käyttäytyy aggressiivisesti tai yrittää kiinnittää koiran huomioon. Jos koira päästää hänet 2 metrin ympyrään, maalimiehen tulee käyttää kaikkia mahdollisia juonia, uhkailuja, pelotteluja ja väistöjä, joita hän ajattelee tarvitsevänsä vaikuttaakseen koiraan ja saadakseen sen lopettamaan vartioinnin. Hänellä on 30 sekuntia aikaa objektin varastamiseen.
- Jos koira puree ennen kuin maalimies pystyy koskettamaan tai ottamaan esineen, maalimiehen täytyy odottaa 2 sekuntia ennen normaalilla tavalla tapahtuvaa liikkumistaan pois tai vetää koira, mikäli se jatkaa puremistaan. Jos koira puree maalimiehen varastettua esineen, maalimiehen tulee laittaa esine alas jalkoihinsa niin nopeasti kuin mahdollista, ja jatkaa ylläkuvatulla tavalla.
- Jos koira ottaa esineen suuhunsa tai laittaa vähintään toisen tassunsa esineen sisälle tai päälle maalimiestä purematta, maalimiehen täytyy vetää objekti 2 metrin ympyrän ulkopuolelle ennen kuin tuomari lopettaa liikkeen puutteellisen vartioinnin vuoksi.
- Määrittääksen paikan jossa pureminen tapahtuu, tuomari ottaa huomioon maalimiehen asennon. Määrittääkseen etäisyyden johon saakka koira on antanut vetää itsensä, tuomari ottaa huomioon koiran asennon, neljä tassua yhden ympyrän ulkopuolella.
- Tuomarilla on aina mahdollisuus suorittaa vähennys "Yleisestä vaikutelmasta", jos objektin vartiointia, sen tehokkuudesta huolimatta, ei voida pitää täydellisenä.

Vähennykset

Koira puree maalimestä 2 metrin alueella ennen kuin hän on koskenut esineeseen	ei vähennystä
Koira puree maalimestä 2 metrin alueella ja antaa vetää itsensä ympyrälle, muttei sen ulkopuolelle	ei vähennystä
Koira puree maalimestä 2 metrin alueella ja antaa vetää itsensä ympyrän ulkopuolelle, per metri	-1
Koira puree 2 metrin alueella ja antaa vetää itsensä 5 metrin viivan ulkopuolelle	-15
Koira antaa vetää itsensä 5 metrin viivan ulkopuolelle, ei irroita 10 sekunnin kuluessa	-30
Koira antaa maalimiehen ottaa ja siirtää esinettä, puree kuitenkin, etäisyydestä riippumatta, ympyröiden sisäpuolella, per metri	-1
Koira antaa maalimiehen ottaa ja siirtää esinettä, puree kuitenkin, 5 – 10 metrissä	-15
Koira antaa maalimiehen ottaa ja siirtää esineen yli 10 metrin päähän	-30
Koira puree maalimestä 2 ja 5 metrin välissä	-5
Koira puree maalimestä 5 metrin alueen ulkopuolella (liike päättyy)	-30

VII - Pistetaulukko

Jotta voitaisiin huomioida tarpeellinen luokittain tapahtuva vaikeutuminen, on loogista tarkastella kokeita kolmella tasolla, joista jokaisessa annettavat maksimipisteet ovat:

200 pistettä luokassa 1
300 pistettä luokassa 2
400 pistettä luokassa 3

Alapuolella oleva taulukko ilmaisee maksimipisteet liikkeittäin:

Liikkeet	Luokka 1	Luokka 2	Luokka 3
Vapaana seuraaminen	6	6	6
Paikallaolo	10	10	10
Ruoastakieltäytyminen	5	10	10
Eteenlähetys	12	12	12
Nouto	12	12	12
Asennot	10	20	20
Tunnistusnouto	-	15	15
Seinä	15*	15*	15
Pituushyppy	15*	20	20
Aitaeste	15*	20	20

Keppihyökkäys	50	40	50
Pakohyökkäys	50	30	30
Ohjaajanpuolustus	30	30	30
Etsintä ja kuljetus	-	-	30
Pysäytetty hyökkäys	-	-	30
Hyökkäys apuvälinein	-	40	50
Objektinvartiointi	-	-	30
Yhteensä	200	300	400

* valinnaiset liikkeet

Asteikot

0 - 299 Riittämätön
300 – 319 Riittävä
320 – 339 Hyvä
340 – 359 Erittäin hyvä
360 – 400 Erinomainen

Tasapisteissä koirat järjestetään seuraavin kriteerein:

1. Eniten pisteitä puruliikkeissä
2. Eniten pisteitä tottelevaisuusliikkeissä
3. Eniten pisteitä hyppyliikkeissä

VIII – Hyppytelineiden kuvat

IX – Käytetyt lyhennykset

m metri
P piste

X – Lopulliset ehdot

1995

Tämänhetkiset kansainväliset MONDIORING-säännöt (RCI-MR) hyväksyttiin palveluskoirakomission kokouksessa, maaliskuun 17. päivänä 2001, Nova Goricassa, Sloveniassa.

Ainoastaan toimivaltainen kansallinen yhdistys saa järjestää kokeita omassa maassaan. Kansallisilla liitoilla on oikeus kieltää Mondioring omassa maassaan. Sääntöjen käännöksissä olevien epäselvyyksien tulkinnassa käytetään ranskankielisiä sääntöjä.

FCI:n palveluskoirakomissio

Presidentti: Eberhard Strasser

17. päivä maaliskuuta, 2001, Nova Gorica, Slovenia

Tämä RCI-MR on FCI:n Yleisen Komitean hyväksymä, toukokuussa 2002 (Weissbad). Se tulee voimaan 1. päivä tammikuuta, 2003.

Käännetty toukokuussa 2008.