

Regulamentos CBKC/CBA

» REGULAMENTO DA F.C.I

A - DISPOSIÇÕES GERAIS

A principal finalidade deste regulamento é estabelecer um padrão para as competições e eventos nacionais, as diretrizes de julgamento e o padrão de equipamentos. Tem como base o Regulamento FCI.

II. Regulamento da F.C.I.

Introdução

O Agility é uma competição canina aberta a todos os cães. Consiste em fazê-los superar diferentes obstáculos com a finalidade de valorizar e potencializar sua inteligência e agilidade.

Trata-se de uma atividade educativa e esportiva que favorece uma boa integração do cão na sociedade. Esta disciplina implica uma relação harmoniosa ente o cão e o seu guia, no que resulta em uma perfeita relação da dupla. Para isso é necessário que os participantes possuem bases elementares de educação e obediência.

CATEGORIAS

Existem 03 categorias:

P (pequeno/MINI) - para cães medindo menos 35 cm na cernelha

M (medio/MIDI) - para cães medindo de 35 cm até menos de 43 cm na cernelha.

G (grande/STANDARD) - para cães medindo de 43 cm na cernelha.

Percursos

Uma pista é construída usando a maior variedade possível de obstáculos; a maneira que os obstáculos são colocados determina o grau de dificuldade e de velocidade. O cão deve terminar o percurso dentro do tempo predeterminado e os obstáculos devem ser negociados na ordem correta. O salto duplo, o pneu e o salto em distância devem sempre ser colocados para uma **aproximação segura do obstáculo precedente**. O pneu, slalom e salto duplo somente poderão ser usado uma vez. O primeiro e último obstáculos devem ser obrigatoriamente saltos com barras.

Geral

A área exigida para construir uma pista de agility deve medir pelo menos 24 m. x 40 m. A área em que a pista será construída deve medir pelo menos 20 m. x 40 m. Quando duas pistas são usadas simultaneamente é aconselhável ter uma divisória fechada entre elas ou uma distância de aproximadamente 10 m separando-as. O comprimento real do percurso estará entre 100 m. e 200 m., com pelo menos 15 obstáculos mas não mais de 22. Obrigatoriamente 7 deles devem ser saltos. Um jogo padrão da competição deve conter pelo menos 14 saltos.

Salto duplo terá uma largura máxima:

P: 30 cm.

M: 40 cm.

G: 55cm.

A distância entre dois obstáculos consecutivos deverá variar.

P: de 4 a 7 metros

M: de 5 a 7 metros

G: 5 a 7 metros (**Adendo 3**)

O condutor deve poder passar entre cada obstáculo por ambos os lados.

Desenho do percurso

O desenho do percurso é deixado inteiramente à imaginação do árbitro, mas deve ter pelo menos duas mudanças de direção. Antes do começo de uma competição o árbitro inspecionará os obstáculos e poderá eliminar os que não se encontrem de acordo com o regulamento, entregará o seu desenho da pista ao comité de organizador que o ajudará a montar o percurso. O árbitro verificará o percurso e medirá o mesmo. Um percurso bem desenhado permitirá que o cão faça um traçado fluido.

O objetivo é alcançar o equilíbrio entre o controle sobre o cão e a velocidade com que o percurso é executado, evitando faltas nos obstáculos.

É aconselhável mudar frequentemente o desenho das pistas e a posição dos obstáculos a fim de evitar a automatização pelos cães.

Progresso da competição

Nenhum treino é permitido na pista, nem no local da prova no dia da competição. Será permitido aos concorrentes, um reconhecimento do percurso, antes do mesmo, de cinco a sete minutos. Este reconhecimento será feito apenas pelos condutores e nunca com os seus cães.. Antes de começar a competição o árbitro reúne-se com os condutores, explicando a eles a natureza da competição, tempo standard do curso (TSP), tempo máximo do curso, a maneira como irá julgar e para lembrá-los das regras. **(Adendo 4)**

Determinando o tempo padrão do percurso (TSP)

O tamanho do percurso será dividido pela velocidade em metros por segundo(m/s)

A velocidade escolhida dependerá do padrão da competição e o grau de dificuldade do percurso e da superfície sobre a qual o cão tem de executar o percurso.

Exemplo:

Para um percurso de 160m e uma velocidade escolhida de 4,0 m/s, o TSP será de $160/4,00 = 40$ segundos.

Determinando o Tempo máximo do Percurso (T.M.P.)

Para um TSP de 40 segundos, o TMP será acrescido de uma vez e meia e nunca mais de duas vezes o TSP, portanto o TMP poderá ser algo entre 40 e 80 segundos.

No Brasil consideramos 1,5 vezes o TSP para calcular o TMP do percurso. Teríamos, portanto, 60 segundos como TMP no exemplo acima.

Progresso da Prova

O condutor deverá se apresentar no percurso, colocando seu cão em posição (EM PÉ, SENTADO ou DEITADO) atrás da linha de saída, em seguida desatará a guia e retirará a coleira (enforcador) cujo uso não é permitido por razões de segurança. O condutor não deverá conservar qualquer objeto nas mãos durante a prova. O condutor poderá se posicionar em qualquer parte do percurso.

Se um cão passar, sem fazer o primeiro obstáculo, será penalizado com um refugio e será iniciada a cronometragem manual do mesmo.

É permitido ao condutor posicionar-se em qualquer lugar sobre o percurso. O condutor começará a sua prova após o sinal do árbitro. O tempo começará assim que o cão cruzar a linha do começo **(Adendo 5)**. Uma variedade de comandos e sinais são permitidos durante o percurso. O condutor deve assegurar-se de que o cão atravesse os obstáculos na ordem correta sem tocar no cão ou nos obstáculos. Não é permitido ao condutor transpor os obstáculos.

São permitidos todo o tipo de ordens e sinais.

O guia conduzirá o seu cão, realizando os obstáculos na ordem determinada, sem tocar no cão ou os obstáculos. Não é permitido ao guia passar por cima ou por baixo de qualquer obstáculo.

O percurso está terminado e a cronometragem é interrompida quando o cão cruza o último obstáculo corretamente.

O condutor colocará o enforcador e a guia e deixará o percurso.

Obstáculos

Saltos	Contatos	Outros
- Saltos	- Gangorra	- Túnel aberto
- Muro	- Rampa A	- Túnel fechado (casa)
- Pneu fixo ou desmontável	- Passarela	- Slalom
- Salto em distância		- Mesa

As cores das áreas de contato não podem ser brancas, marrons ou pretas

Por questões de segurança os suportes das barras tem de ser ajustáveis, não podendo ser permanente. Apenas poderá ter um por casa asa.

Em nenhuma circunstância os obstáculos devem apresentar perigo ao cão e devem estar dimensionados de acordo com as seguintes medidas:

Saltos:

a) Simples

Altura: G: 55 a 65cm – M: 35 a 45cm – P: 25 a 35cm;

Largura: mínima 1,20m – **Máxima 1,50m;**

Os saltos podem ser construídos com barras (**madeira ou material sintético seguro – metal não é permitido**), sendo que as barras devem ser removíveis.

As barras devem ter um diâmetro de 3 a 5cm e devem ter cores contrastantes em três segmentos.

A haste e a asa de apoio não devem conter qualquer aresta, fixa ou removível.

A haste deve ter pelo menos 1m de altura. A largura da asa deve ser de 40cm no mínimo e 60cm no máximo.

As asas não devem ser fixadas uma à outra.

Os cães não devem poder passar de nenhuma maneira por baixo ou por dentro da armação lateral do salto (asa)

b) Duplos

Dois saltos simples colocados juntos para formar o Salto Duplo. As barras serão colocadas em uma ordem ascendente com uma diferença na altura entre 15 e 25 cm.

A barra mais alta – **que deve estar afastada pelo menos 10 cm da primeira** – é colocada atrás.

Alturas: G: 55 a 65 cm. – M: 35 a 45 cm. – P: 25 a 35 cm.

A profundidade total não deve exceder: G: 55 cm. – M: 40 cm. – P: 30 cm.

Muro:

Altura: G: 55 a 65 cm. – M: 35 a 45 cm. – P: 25 a 35 cm.

Largura mínima: 1,20 m. - **máxima 1,50 m.**

O painel pode possuir 1 ou 2 aberturas em formato de túnel.

O muro deve possuir unidades removíveis no topo. O formato das unidades:

Os pilares devem ter pelo menos 1m. de altura e não podem estar conectados ao painel central. A largura e profundidade dos pilares devem ter o mínimo de 20cm. e máximo de 40cm.

Mesa: Dimensões: 0,90 x 0,90 m mínimo – 1,20 x 1,20 m máximo

Alturas G: 60 cm. – M e P: 35 cm.

A mesa deve ser estável com uma superfície antiderrapante. Um dispositivo eletrônico (com sinal audível após 5 segundos) pode ser acoplado na superfície, exceto a 10cm. de largura em volta da borda.

Os cantos da mesa não deve oferecer perigo ao cão. A estrutura de suporte não deve impedir que o cão passe por baixo da mesa. As laterais devem ser em cores contrastantes com a superfície.

Passarela: Altura: 1,20 m. mínimo– **1,30 m.** máximo

As pranchas devem ter no mínimo 3,60 m. e no máximo **3,80 m.** de comprimento e 30 cm. de largura.

A superfície do obstáculo deve ser antiderrapante. Cada rampa deverão ter barretes antiderrapantes em intervalos regulares (a cada 25cm.) para evitar escorregões e facilitar o acesso, mas não deverão ser colocados a menos de 10 cm. do início da área de contato. Esses barretes deverão ter 20mm de largura e de 5mm. a 10mm. de espessura e não poderão ter qualquer ponta cortante. As partes inferiores e laterais deverão ser pintadas em cor contrastante a uma distância de 90cm. em relação ao solo, indicando as zonas de contato. **Pode-se utilizar contatos eletrônicos.**

As estruturas de suporte não podem impedir a colocação de um túnel debaixo da Passarela com segurança.

Gangorra: As pranchas devem ter no mínimo 3,60 m. e no máximo 3,80 m. de comprimento e 30 cm. de largura.

A altura do eixo central **deve ser de 60 cm., medida do solo ao topo da prancha.**

Áreas de contato: idênticas às da passarela. **Contatos eletrônicos pode ser utilizado.**

O obstáculo deve ser estável e a superfície deve ser antiderrapante. Contudo, barretes antiderrapantes não são permitidos.

A gangorra deve ser adequadamente balanceada (sem virar muito rápido ou muito lentamente) e permitir que cães pequenos a abordem sem problemas.

Verificação: A gangorra deve baixar entre 2 e 3s quando um peso de 1kg é colocado no no **centro da área de contato de saída do obstáculo.**

O eixo de balanço não deve estar a mais de 10 cm. do nível superior da prancha.

Rampa A: Duas rampas idênticas, formando um “A”.

Largura: 90cm. no topo, aumentando para 1,15cm. na base;

O topo deve estar a 1,70m. do chão para todos os cães. O comprimento das rampas deve ser entre 2,65m. e 2,75m.

A superfície do obstáculo deve ser antiderrapante. Cada rampa deverão ter barretes antiderrapantes em intervalos regulares (a cada 25cm.) para evitar escorregões e facilitar o acesso, mas não deverão ser colocados a menos de 10 cm. do início da área de contato. Esses barretes deverão ter 20mm de largura e de 5mm. a 10mm. de espessura e não poderão ter qualquer ponta cortante. As partes inferiores e laterais deverão ser pintadas em cor contrastante a uma distância de 1.06cm. em relação ao solo, indicando as zonas de contato.

O topo da rampa não deverá apresentar nenhum perigo ao cão. Se necessário, poderá ser colocada uma proteção de borracha.

As estruturas de suporte não podem impedir a colocação de um túnel debaixo da Rampa A com segurança para cão e condutor.

Slalom: Número de estacas: **12**

As estacas são rígidas, com diâmetro entre 3cm. e 5cm. A altura das estacas é de 1m. a 1,20m. e são colocadas em intervalos de 60cm. (**medidos entre as estacas**).

As estacas não poderão ser de metal (madeira ou material sintético seguro são recomendados). A moldura deve ter espessura máxima de 8mm e largura máxima de 8cm. Os apoios da moldura não devem estar no caminho percorrido pelo cão durante a abordagem normal do obstáculo.

Túnel Aberto: Diâmetro: 60 cm. - Comprimento: 3 a 6 m.

Flexível, permitindo formar uma ou mais curvas

Túnel Fechado (casa) Deve ter uma entrada rígida com 90cm. de profundidade, 60cm. de altura e 60cm. a 65cm. de largura;

A saída é feita de material maleável, medindo de 2,50m. a **3,00m.** de comprimento e 60cm. a 65cm. de diâmetro;

Se possível, a saída deve ser fixada no chão com fixadores separados a no máximo 50 cm. entre si e com relação à borda do tecido, permitindo que cães de todos os tamanhos saiam com facilidade. **A superfície do piso de entrada deve ser de material antiderrapante;**

A entrada do túnel deve ser estar segura para prevenir que se mova. O contorno da entrada deve estar coberto com material de proteção para não oferecer qualquer risco ao animal.

Pneu: Diâmetro da abertura: 45 cm. a 60 cm;

Centro da abertura em relação ao solo: G: 80 cm. – M e P: 55 cm.

O pneu deve ser ajustável na altura por correntes ou cordas. Os pneus fixos nas armações não serão permitidos;

A parte inferior interna do pneu deverá ser protegida por razões de segurança.

A espessura do pneu deverá ser de **8cm. no mínimo a 18cm. no máximo;**

Pneu desmontável poderá ser usado;

A base deste obstáculo deve medir aproximadamente 1,5 vezes a altura da borda superior do pneu em relação ao solo, na categoria Standard;

A largura da moldura não deve exceder 1,50m. **A distância entre a haste e a borda lateral do pneu deve ser de 15cm. no mínimo.**

Não é permitido o uso de material leve. O obstáculo deve ser robusto e estável.

Salto em distância:

Formado por 2 a 5 elementos;

G: 1,20m. a 1,50m. (4 a 5 elementos);

M: 70cm. a 90cm. (3 a 4 elementos);

P: 40cm. a 50cm. (2 elementos);

Largura do elemento: 1,20m.;

Os elementos são posicionados em ordem ascendente. O elemento mais baixo com 15cm, na frente. O elemento mais alto com 28cm. de altura. A profundidade de cada elemento: 15cm, aumentando na altura.

Os quatro cantos deverão ser sinalizados por hastes de aproximadamente 1,20m. de altura (não fixados ao obstáculos) e com proteção na parte superior para proteger o cão ou condutor, se necessário. **Estes postes não fazem parte do obstáculo, sendo apenas uma ajuda para o árbitro;**

Saída- Chegada

As linhas de saída e chegada no máximo a 1m. do primeiro e último saltos.

A distância entre as hastes de referência deverá ser a largura das barras de salto mais 50cm. à direita e à esquerda.

Caso um cão passe pelo primeiro obstáculo, será penalizado com um refugio e será iniciada a cronometragem manual como se o cão tivesse passado pela linha de chegada.

Deverá haver espaço suficiente (6m. no mínimo) para o cão iniciar e terminar o percurso

JULGAMENTO

Todas as decisões do árbitro são inapeláveis.

Generalidades

O objetivo é fazer com que o cão ultrapasse o conjunto de obstáculos na ordem indicada, sem cometer faltas, dentro do TSP. Uma pista de agility deve equilibrar a habilidade e a velocidade.

Entretanto o TSP é somente um índice de referência, em nenhum caso a velocidade deve ser considerada como principal critério. Agility não é uma prova de velocidade, e sim de habilidade.

Em caso de empate, o cão com menos faltas no percurso deverá ser favorecido. O tempo somente será levado em consideração quando o total de faltas são idênticos.

Se por casualidade dois cães estiverem empatados nas faltas e no tempo, o árbitro poderá pedir um percurso suplementar para desempatar os competidores. **(Adendo 6)**

Penalidades

Serão aplicadas dois tipos de penalidades:

- Penalidades por faltas no percurso
- Penalidades por ultrapassagem do TSP

Faltas

Ultrapassando o TSP = 1 ponto por segundo ultrapassado

Faltas de ordem geral:

O condutor não deverá passar entre as estacas de largada e chegada. Caso o faça será penalizado em 05 pontos, além disso a cronometragem será acionada no momento de sua passagem pela linha de saída.

O Slalon deve ser realizado completamente antes de abordar o próximo obstáculo.

Cão e condutor não serão penalizados com falta quando tocarem ou derrubarem os postes de marcação do salto em distância, mesmo que este ao cair derrube um ou mais elementos. Exceção para o caso do refugio em que ao derrubar o poste e este derrubar um ou mais elementos, neste caso será destruição do obstáculo e acarretará em eliminação.

O condutor que obtenha vantagem ao tocar no seu cão durante o percurso, será penalizado com 01 falta.(05 pontos).

O condutor que ao tocar no seu cão durante o percurso, evite a eliminação, será eliminado.

Condutor que toca deliberadamente em um dos obstáculos: 05 pontos a cada vez.

O condutor que invada ou destrua um obstáculo será penalizado com a DESCLASSIFICAÇÃO.

Faltas nos Obstáculos

Todas as faltas são penalizadas em cinco pontos (05).

Quedas

Constitui falta cada vez que qualquer parte de qualquer obstáculo se desloque de sua posição inicial até o chão.

Refugos

Será penalizado com um refugio o cão que pare em frente de um obstáculo, que pare no percurso sem ordem expressa do árbitro ou inverta o sentido da corrida.

O cão que desvia pela lateral para evitar um obstáculo, pule entre a armação e o pneu, ande sobre o obstáculo de salto em distância, colocar uma pata ou a cabeça em qualquer túnel e saia novamente.

Zonas de Contato Obrigatórias

Na Rampa A, Passarela e Gangorra, o cão deverá tocar obrigatoriamente a área de contato com uma das patas tanto na subida como na descida. Penalidade: 05 pontos cada vez.

Refugos devem ser corrigidos, do contrário resultará em eliminação.

O mesmo aplica-se para o Slalom, onde erros devem ser corrigidos imediatamente.

Outras Faltas:

Quedas de obstáculos e não tocar as zonas de contato, o cão será penalizado, mas continuará o

percurso.

Faltas Específicas nos Obstáculos

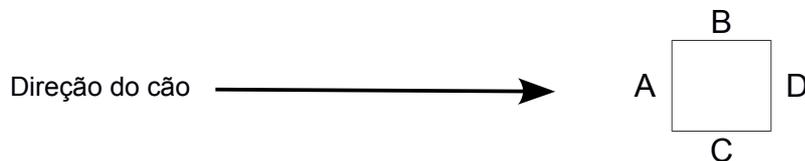
Mesa

Haverá uma pausa de 5 segundos na mesa, com o cão em qualquer posição, que pode ser alterada durante a espera.

A contagem do tempo terá início assim que o cão estiver sobre a mesa

Caso o cão abandone a mesa antes do término da contagem do tempo e ordem do árbitro, será penalizado em 5 pontos e deverá retornar à mesa para reinício da contagem. Falha na correção resulta em eliminação.

O cão pode subir na mesa por 3 lados: A, B ou C. Caso o cão passe pela mesa e suba pelo lado D, será penalizado com um refugio (5 pontos) mas não será eliminado por ter abordado o obstáculo pelo lado errado.



Caso o cão escorregue da mesa, será penalizado em 5 pontos e terá de voltar ao obstáculo por qualquer lado, reiniciando a contagem do tempo; O cão que passar por debaixo da mesa será penalizado com um refugio (5 pontos).

O condutor que acionar a contagem eletrônica será eliminado.

Passarela

O cão que saltar do obstáculo antes de haver tocado com as quatro patas a parte descendente será penalizado com um refugio (05 pontos).

Se o cão regressar ou parar, sem descer do obstáculo, deve ser considerada apenas a perda de tempo. Se descer do obstáculo pela entrada do mesmo será penalizado com um refugio, devendo retornar e abordá-lo corretamente.

Gangorra

O cão que saltar do obstáculo antes de haver ultrapassado o eixo da gangorra será penalizado com um refugio (05 pontos). A Gangorra deverá tocar o solo antes que o cão deixe o obstáculo, senão será penalizado em 05 pontos.

Supondo-se que o cão tenha passado com as quatro patas o eixo central do obstáculo e que salte antes da prancha tocar o piso e sem tocar na zona de contato, deverá ser penalizado com duas faltas.

Rampa A

O cão que saltar do obstáculo antes de haver tocado com as quatro patas a rampa descendente, será penalizado com um refugio: 05 pontos.

Slalom

A primeira estaca deverá estar a esquerda do cão, a segunda a direita e assim por diante.

Cada entrada incorreta será penalizada com um refugio (05 pontos). Os demais erros, o cão

deverá ser penalizado com uma única falta (05 pontos). Todas as faltas no Slalom deverão ser corrigidas imediatamente.

Voltar fazendo ao contrário mais de DUAS estacas resultará em eliminação.

O obstáculo deve ser completado corretamente, caso não seja e o próximo obstáculo é abordado o cão será desclassificado. **(Adendo 7)**

Salto em Distância

O obstáculo é armado e espaçado em uma ordem ascendente para formar um salto entre 0,40 cm a 1,50 de comprimento.

Pequenos: 40 a 50 cm (02 unidades)

Médios: 70 a 90 cm (03 a 04 unidades)

Grandes: 1,20 a 1,50 (04 a 05 unidades)

Andar através do obstáculo, passar pelo obstáculo sem aborda-lo e saltar pelos lados não atravessando completando o salto será considerado um refugo, com penalização de 05 pontos.

Apoiando ou Derrubando um dos elementos ou colocar uma pata entre eles será penalizado com uma falta - 05 pontos.

O cão que colocar uma das patas entre os elementos do salto em distância, será penalizado com uma falta.

Contatos casuais não serão penalizados.

Terão de estar em aproximação segura com a trajetória ideal do cão a partir do obstáculo anterior

Túnel Rígido(ABERTO)

Não poderá ser colocado abaixo da rampa A ou da passarela de forma transversal, por razões de segurança para o condutor. É permitido que seja colocado de forma longitudinal, no máximo provocando um ligeiro desvio do condutor. Se o túnel rígido for o obstáculo seguinte e o cão, em lugar de entrar no obstáculo, saltá-lo, será penalizado com um refugo e não com eliminação.

Pneu, Muro e Viaduto

Não se considerará falta roçar o elemento durante o salto, salvo se o cão realizar "banking", ou seja, se apoiar com as patas para impulsionar o corpo.

Pneu desmontável

Se o pneu abre em função de um refugo a dupla será eliminada. Se o pneu abre na passagem do cão será marcada uma falta.

Saltos Duplos

Trata-se de duas barras simples que devem ser ultrapassadas de um único salto. O cão será penalizado com uma falta se uma ou as duas das barras caírem.

Eliminações

- Sumário
- Comportamento inadequado para o árbitro
- Comportamento incorreto para com o cão
- Excedendo o tempo máximo do curso
- Começando o percurso antes do sinal de começo do árbitro
- Três recusas

- Fazer obstáculo fora da seqüência
- Esquecimento de fazer um obstáculo
- Abordar um obstáculo na direção errada
- O cão ou o condutor destruam um obstáculo de tal maneira que pode já não ser negociado corretamente, em caso de refugio ou de a dupla ter de voltar a fazer o obstáculo.
- O condutor negocia um obstáculo ele mesmo, salta ou passa-o sob o obstáculo.
- O condutor começa a contagem regressiva eletrônica na mesa, se uma mesa com sincronismo eletrônico é usada
- O condutor leva algo em sua mão
- Recolocar o cão no início depois que cruzou a linha do começo (a menos que instruído pelo árbitro) **(Adendo 8)**
- Cão que leve um colar.
- Parar no curso sem autorização do árbitro
- O cão saia do perímetro da pista e não esteja mais sob controle do condutor
- Cão que mordisque constantemente o seu condutor.
- Cão que defeca ou urina na pista

Eliminação acarreta a desqualificação e saída imediata do condutor e seu cão. As eliminações deverão ser assinaladas claramente (apito, etc.) pelo árbitro. Todos os casos não previstos serão decididos pelo árbitro, que deverá ser consistente.

Caso de Força Maior

1) Por razões independente da vontade do condutor, como a queda de obstáculos, enrolar do tecido do túnel, etc. o árbitro poderá interromper o percurso e a cronometragem. Quando o obstáculo tiver sido reconstruído, o árbitro recomençará a cronometragem pedirá para que o condutor continue o percurso de onde parou. Todas as penalidades dadas antes do momento da parada serão mantidas.

2) À dupla é concedida uma nova largada, sendo que as faltas ou refugos cometidos até o momento da interrupção são mantidas e a dupla só pode ser eliminada ou cometer faltas por acontecimentos posteriores ao obstáculo em que se deu a interrupção, No entanto terá de realizar a prova com *fair play*, pela ordem e corretamente os obstáculos.

As penalizações anteriores impostas serão mantidas.

Certificados / Qualificações

Nas provas de Agility são dadas as seguintes qualificações:

- 00 a 05,99 pontos de penalidade total > Excelente
- 06 a 15,99 pontos de penalidade total > Muito Bom
- 16 a 25,99 pontos de penalidade total > Bom
- acima de 26 pontos > Sem qualificação

"Penalidade Total"

Significa todas as faltas ocorridas nos obstáculos, somadas às faltas por exceder o TSP.

O Certificado Agility FCI será concedido aos cães que obtiverem 03 qualificações Excelentes ZERADOS (SEM NENHUMA FALTA DE PERCURSO OU TEMPO) sob julgamento de dois árbitros diferentes na competição Agility 1.

Resultados

A classificação será computada da seguinte maneira:

- Total de Faltas (Penalidade no percurso + penalidade de tempo);
- Em caso de igualdade no total das penalidades, será classificado em primeiro o cão que tiver o menor número de faltas no percurso.
- Em caso de igualdade da penalidade total e penalidade de percurso, o cão mais rápido será colocado em primeiro.

exemplo: TSP: 60 segundos:

Cão	Penalização	Tempo	Pen. Tempo	Pen. Total	Classificação
7	5	58,71	0,00	5,00	3
12	0	65,00	5,00	5,00	1
18	5	57,25	0,00	5,00	2
4	0	68,31	8,32	8,32	4
15	10	59,17	0,00	10,00	6
2	5	65,00	5,00	10,00	5

Organizando uma Competição

Clubes querendo organizar uma competição de Agility deverão ter:

- Área de 24 x 40 m, no mínimo. A superfície não poderá apresentar perigo para os cães e condutores (sem vidros quebrados, pregos, etc.).
- Um árbitro aprovado pelo seu próprio Kenel Clube e da FCI devidamente qualificado ou estagiário.
- Provisionar um número suficiente de atendentes necessários para que a competição tenha um desenrolar tranquilo como segue:
 - 01 Auxiliar para anotar as faltas sinalizadas pelo árbitro, para que ele não precise tirar os olhos do cão. **(Adendo 9)**
 - 02 Cronometristas responsáveis pela cronometragem do cão (01 oficial - 01 stand by).
 - 02 ajudantes de equipamentos encarregados de remontar os obstáculos e arrumar o tecido do túnel.
 - 02 Secretários no mínimo encarregados dos resultados e preenchimento da carteira de resultados e resultados das colocações.
 - 01 auxiliar para pré-pista para mostrar ao competidores a entrada e saída do percurso.
 - Ter um time de seis pessoas disponíveis para construir o percurso de acordo com a instrução do árbitro.
- Idoneidade para inscrição na competição

Provas de Agility oficiais reconhecidas pela F.C.I.

Com atribuição de certificado de Agility F.C.I., elas também dão a chance de classificar para as competições nacionais e para o campeonato Mundial de Agility da F.C.I. Todas as raças acima de 18 meses de idade e com pedigree reconhecido pela F.C.I..

Os competidores deverão possuir o livro de resultados reconhecido pela FEDERAÇÃO na qual os resultados das competições serão marcados.

Provas de Agility não-oficiais

Todos os cães acima de 18 meses com ou sem pedigree, entretanto deverão ser tatuados e sócios de um clube pertencente à Federação, afiliado à F.C.I.

Não serão aceitos para competição:

- Cadelas em gestação, cães aparentemente doentes ou machucados.

- Cães vindo ou indo para uma região infectada com raiva deverão ter carteira de vacinação atualizada.

Os condutores devem pertencer à uma entidade filiada à FEDERAÇÃO / F.C.I. e ser competidores em seu próprio país.

Todos os competidores deverão estar adequadamente vestidos.

Todo o tipo de violência, física ou verbal, por parte do condutor para com o seu cão, será punida com eliminação, independente de qualquer reclamação ou alegação que possa ser apresentada.

O clube organizador tem o direito de recusar qualquer inscrição.

Provas, Categorias e Classes

Dois tipos de provas são organizadas:

- Provas de Agility oficial reconhecida pela F.C.I.
- Provas de Agility não oficiais

Categorias

Existem três categorias:

- P (pequenos) = Mini;
- M (médios) = Midi;
- G (grandes) = Standard.

Nota:

Cães só podem competir em uma categoria. É recomendado que as alturas dos cães competindo nas Categorias Mini e Midi sejam registradas na carteira de resultados. Um árbitro de beleza aprovado pela FCI ou um árbitro de agility pode medir os cães.

Provas de Agility reconhecidas pela F.C.I.

Aberta somente aos cães com pedigree, reconhecido pela F.C.I., acima de 18 meses de idade e em posse do livro de resultado ou licença emitida por sua FEDERAÇÃO.

Existem 02 classes oficiais:

Agility - incluindo os obstáculos de zona de contato e a mesa.

Jumping - excluindo os obstáculos de zona de contato e a mesa, a menos que essa seja utilizada no início da competição e não é considerada como um obstáculo.

Estas provas estão divididas em três níveis:

Agility / Jumping 1- aberta apenas aos cães que não obtiveram o certificado de Agility.

Agility / Jumping 2 - aberta apenas aos cães que já obtiveram o certificado de Agility.

Agility / Jumping 3 -aberta apenas aos cães três vezes colocado zerados entre os três melhores cães nas provas de Agility2 (**Adendo 10**)

Rebaixamentos são permitidos, de acordo com as regulamentações de cada Confederação. Quando construindo o percurso, o árbitro deverá usar sua iniciativa própria e os obstáculos aprovados pela F.C.I.

Notas

Um percurso de Agility 1 terá o máximo de três obstáculos de zona de contato e não poderá conter o salto duplo. O máximo de quatro obstáculos de zona de contato serão utilizados no percurso do Agility 2 e Agility 3. O slalom e o pneu só poderão ser negociados uma vez na prova.

O pneu, salto duplo e o salto em distância deverão sempre estar posicionados em uma aproximação segura em relação a trajetória ideal do cão ao obstáculo anterior.

O primeiro obstáculo tem de ser salto simples de barra

O último salto deverá ser salto simples ou duplo de barra, nunca fazendo parte do combinado.

A diferença entre Agility 1, Agility 2 e Agility 3 deverá ser a extensão do percurso, o seu grau de dificuldade e a velocidade escolhida para determinar o T.S.P.

REGRAS

Tudo o que foi mencionado acima aplica-se para as categorias Mini, Midi e Standard, exceto que os obstáculos devem ir ao encontro das especificações definidas para cada categoria.

Os resultados das provas oficiais serão registrados nas carteiras de resultados que permitirão a participação nos campeonatos nacionais e até nos campeonatos mundiais.

Provas Não-Oficiais

Deixadas a critério de cada país, devem estar conforme aos ideais do Agility e garantir a segurança dos cães e seus condutores.

Em sua palestra o árbitro deverá explicar as regras antes do início da competição.

A categoria Standard pode ser aplicada ou pode variar de acordo com a competição que estiver sendo organizada.

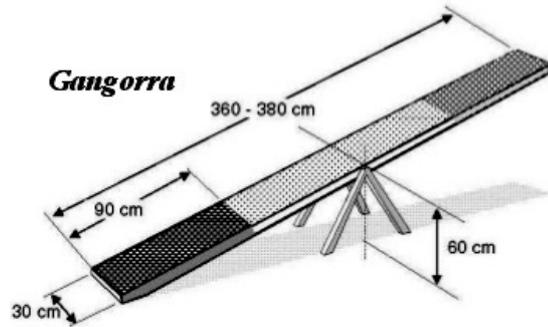
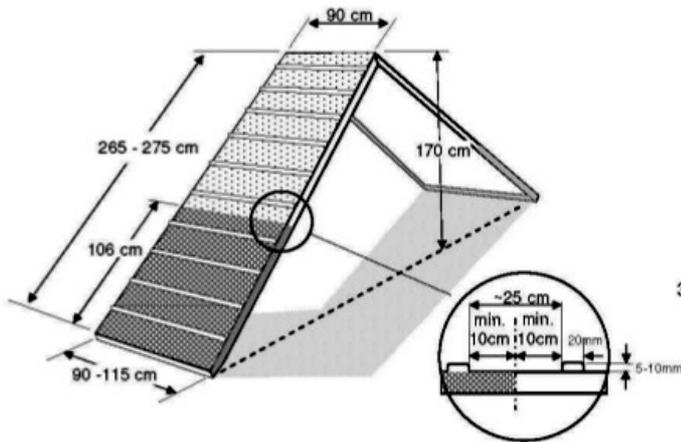
O número de provas não-oficiais é determinada pelo clube organizador e dependerá do número de inscrições e do tempo disponível.

OBSTÁCULOS DE AGILITY

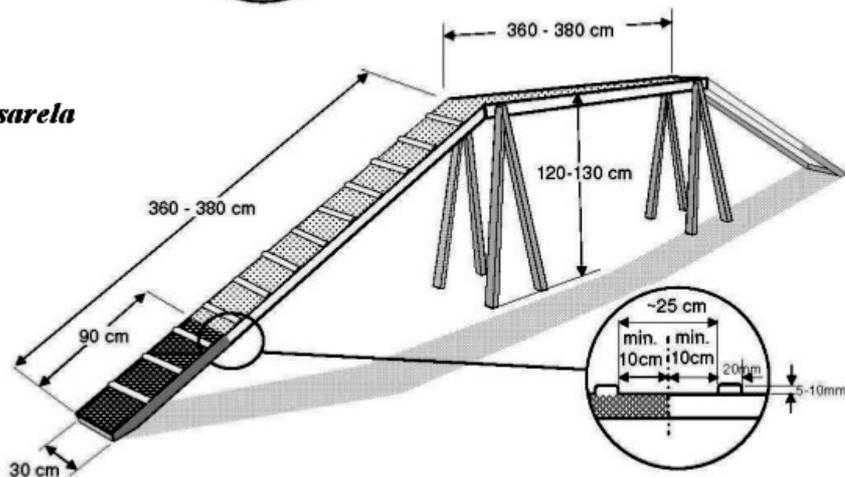
Regulamentados pela FCI

Contatos

Rampa A

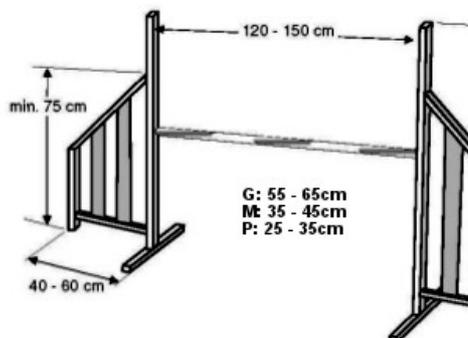


Passarela

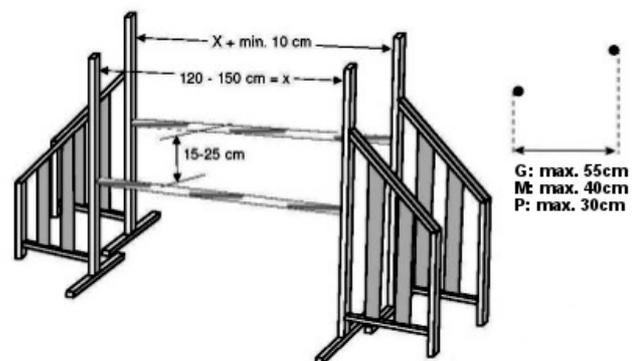


Salto:

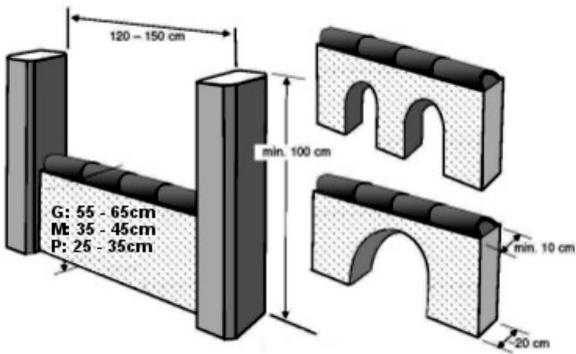
Salto Simples



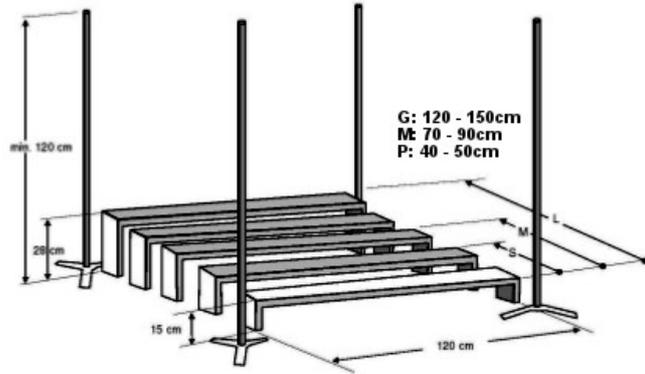
Salto Duplo



Muro/Viaduto

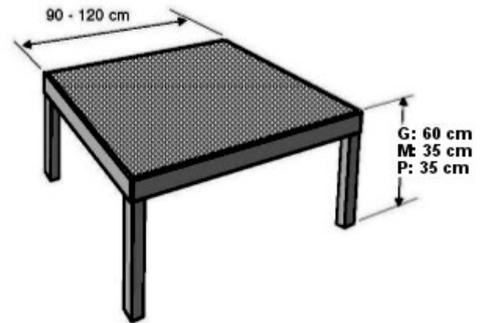


Salto em distância

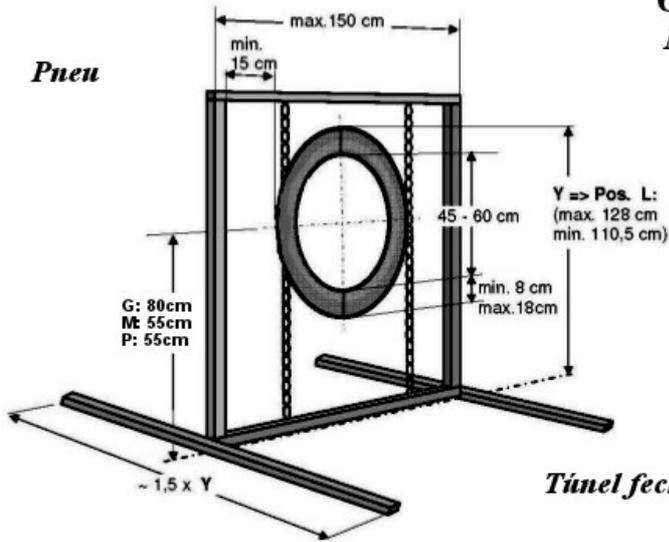


Outros obstáculos:

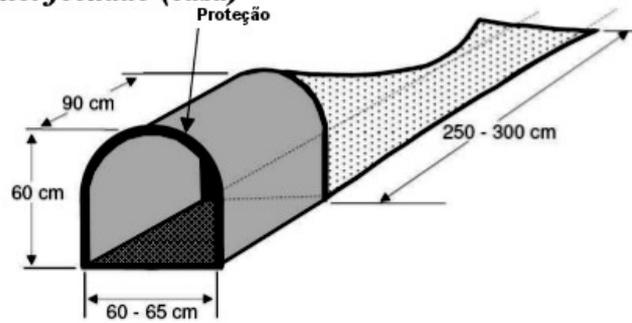
Mesa



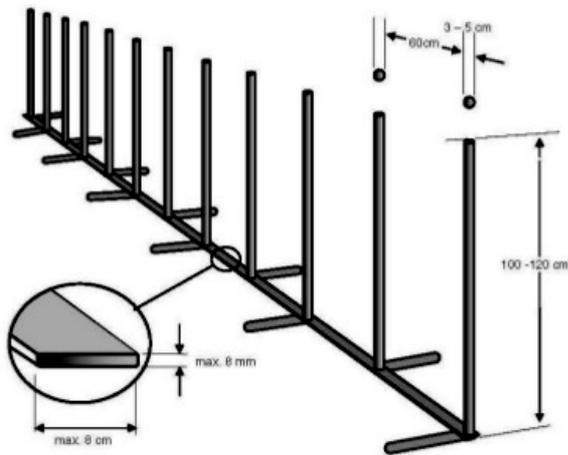
Pneu



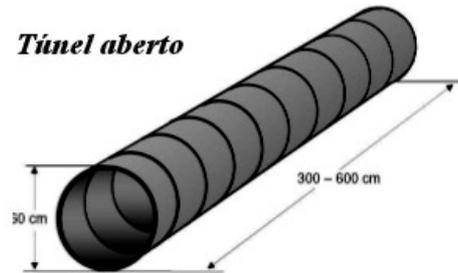
Túnel fechado (casa)



Slalom



Túnel aberto



Adendos ao regulamento da FCI, válidos para todo o território do Brasil

1. A partir da primeira etapa dos campeonatos da temporada 2012-2013 apenas será obrigatório o árbitro de subida de passarela, no grau III, competições internacionais e nacionais classificativas para campeonato do mundo (seletivas). No entanto um árbitro poderá pedir esse mesmo árbitro de subida para o grau II, sendo que deverá informar a organização quando do seu convite para julgar a etapa.
2. Não será considerado destruição de obstáculo quando a estrutura do obstáculo se mantiver em sua posição original. Caso contrário, a dupla será eliminada.
3. Em provas em que participem as três categorias na mesma pista deve usar-se entre 5 e 7 metros de distancia entre obstáculos.
4. O árbitro mais graduado de cada etapa será o responsável por toda a competição. Antes do inicio das competições ele se reunirá com os chefes de cada equipe/escola e dará todas as indicações sobre como irão ser realizados os julgamentos e demais informações importantes para o bom andamento da competição. Isso não invalida que outro árbitro nomeado para essa competição tenha necessidade de falar com os competidores sobre alguma coisa especifica da sua pista/julgamento antes do reconhecimento de sua pista.
5. Depois do primeiro sinal do árbitro para início da prova, caso a dupla demore para iniciar a pista, o árbitro apitará pela segunda vez, indicando que a dupla tem 5 segundos para a partida. Caso contrario, um terceiro apito será soado, indicando o início da contagem do tempo da dupla pela cronometragem manual.
6. Este desempate apenas será considerado na classificação geral. O desempate será feito primeiro pela melhor classificação na prova de agility. Permanecendo o empate o árbitro poderá utilizar a última pista ou montar uma pista e ordenar um desempate entre as duplas, que terá valor apenas para efeitos de pódio e ranking.
7. Se o cão sair em qualquer porta não completando corretamente o obstáculo, o condutor tem 03 (Três) alternativas:
 - Reiniciar o obstáculo.
 - Fazer o cão entrar na porta onde saiu e completar o obstáculo.
 - Entrar em uma porta anterior ao local onde saiu e completar o obstáculo, devendo o árbitro ter atenção à saída do cão pela porta correta. Em caso de saída incorreta do cão o condutor poderá corrigir o cão na última porta.
8. Considera-se que a dupla está em prova assim que o cão ou condutor passem a linha imaginária do primeiro obstáculo Assim o condutor que passa essa linha não poderá voltar atrás e colocar as mãos no seu cão. Da mesma maneira se o cão passa essa linha o condutor não poderá recolocá-lo na linha de partida usando as mãos.
9. Será da escolha do árbitro o seu auxiliar e este não terá obrigatoriamente de ser árbitro. No decorrer do julgamento o árbitro pode chamar o seu auxiliar para tirar alguma duvida que tenha e o seu auxiliar poderá ajuda-lo por exemplo se uma barra ou telha caiu e o árbitro não viu, ou se algo perturbou o seu julgamento. Não será permitido ao auxiliar opinar sobre zonas de contato, refugos ou outros acontecidos durante o percurso de uma dupla.
10. No Brasil não é necessário para passar ao grau III ficar entre os três primeiros, mas obter **dois** combinados zerados na categoria grau II.