



NUCLEO ALKC CRIAÇÃO FUNCIONAL



A América Latina Kennel Clube, estabelece o regulamento para prova do Núcleo ALKC de Cinofilia Funcional, de CFN2 - Cão Funcional Nível 2 - Adestramento Avançado

DO OBJETIVO

As provas não são destinadas ao esporte, são exclusivas para cães de trabalho. O objetivo é comprovar a habilidade e aptidão do cão para realizar a função a qual foi treinado,

Apenas indivíduos, qualificados pela diretoria do Núcleo ALKC de Cinofilia Funcional, denominados como "Árbitros" estão autorizados a aplicar as provas.

Art.1º

- I- Idade mínima para participação das provas será de 18 meses
- I- O local para aplicar as provas, terá que ser adequado para a atividade e previamente autorizados pela diretoria do NACF-. Núcleo ALKC de Cinofilia Funcional,
- II- Todas as provas serão devidamente filmadas, e os vídeos ficarão nos bancos de dados do NACF-. Núcleo ALKC de Cinofilia Funcional, para comprovação da lisura da mesma
- II- Permanecerá no ambiente da prova, apenas o árbitro, condutor, uma testemunha e a pessoa designada para filmar todo o percurso da prova.
- III- Todas as provas terão que ser devidamente autorizadas e homologadas pelo NACF Núcleo ALKC de Cinofilia Funcional.
- IV- O cão terá que obter 70% da pontuação de toda a prova para ser aprovado.

DO JULGAMENTO

O cão não poderá fazer as suas necessidades fisiológicas no local da prova, caso aconteça, seu condutor levará uma punição de 20 pontos.

No caso de machos, marcarem território mediante a sua urina, será descontado 10 pontos.

Assim que o condutor sinalizar que o binómio “homem, cão” estejam prontos, o cronometro será disparado;

CÃO FUNCIONAL NÍVEL 02

Idade mínima 18 meses

CF2	Destinado para avaliação de <u>Confirmação de cão de Trabalho</u> obediência, busca de indícios e proteção, para criadores, proprietários, adestradores, e cães de segurança pública, com nível de dificuldades alta.
-----	---

Auxiliar de proteção	Maior de 18 anos e com experiência comprovada em utilização de Bite Suit
----------------------	--

Equipamentos	Bite Suit (Roupa especializada para trabalho de mordida) Bastão (Bambu ou madeira almofadada revestida de couro) Arma esportiva ou arma de fogo específica (munição de festim) Focinheira de Combate, apropriada de acordo com a raça
--------------	---

SOCIABILIZAÇÃO

Demonstrar que o cão irá permitir que estranhos se aproximem para falar com o condutor em um situação real. O cão não deve demonstrar nenhum sinal de ressentimento ou timidez, não deve pular ou ir até a pessoa sem a permissão do condutor, o cão terá que se comportar estando próximo a outros cães e demonstrando apenas um interesse, sem demonstrar agressividade.

CONTROLE	Estando o cão sem guia no o comando JUNTO, o condutor terá que passar por um grupo de no mínimo 06 pessoas que estarão se movimentando, estando uma delas com um cão na guia, onde será dado o comando SENTA em uma distância máxima de 3 metros do grupo, o cão terá que permanecer sentado ao lado de seu condutor, e as pessoas continuarão se movimentando sem demonstrar insegurança ou agressividade. Após alguns segundos o condutor terá que ir até uma das pessoas e cumprimentá-la, onde será formado um círculo o qual cão e condutor terão que permanecer no centro, após autorização do avaliador o grupo se aproximará em passo normal, sem gestos ou atitudes ameaçadoras, o cão por sua vez terá que demonstrar indiferença. (obs.: o cão não será tocado)	
+ 20	Permanecer indiferente sem demonstrar nenhum tipo de agressão	
- 02	Cão mostra desconforto, tendo o condutor que verbalizar, para controla-lo	
- 02	O condutor tem que fazer uso da guia para conter o cão	
- 03	Ficar em atenção, latir, mas permanecer no local	
- 05	Demonstrar agressão com o outro cão	
- 05	Demostrar medo ou insegurança	
- 10	Tenta agredir alguma das pessoas	
+ 14	Total mínimo de Pontos	

BUSCA DE INDÍCIOS

Busca de indícios ou provas, as quais será simulado mediante um objeto de metal pequeno, que será deixado em um gamado, onde o cão terá que ser solto, e localiza-lo.

PROCURA	O cão terá que procurar em uma área demarcada, gramada, com perímetro de no mínimo 30x 30, um objeto de metal pequeno, podendo ser uma chave, moeda, argola ou projétil etc. Ao localizar o objeto o cão fazer algum tipo de sinalização, podendo, deitar, sentar ou permanecer em pé, terá que deitar- até a confirmação do condutor.	
+ 10	Executar o exercício sem cometer faltas	
- 02	Cada vez que o cão passar pelo objeto e não o identificar	
- 02	Manter-se por muito tempo em um local só, demorando localizar o objeto	
- 05	Ficar caminhando, sem foco e distraído	
- 10	Não localiza o objeto	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

EXERCÍCIOS DE OBEDIÊNCIA

Comando de obediência necessários para o dia a dia do cão, visando o controle do animal e domínio de seu condutor em várias situações, sendo avaliado o equilíbrio, temperamento, destreza e desempenho do animal em todos os comandos.

O percurso da prova será determinado no dia da mesma pelo árbitro, podendo ser livre se assim for autorizado.

JUNTO	Acompanhar o condutor sem guia, mantendo-se com a escapula próxima a perna do condutor. Fazer conversões à esquerda e a direita e mudanças de velocidades, em passo normal, lento e trote. O percurso será determinado na hora da prova.	
+ 10	Executar todos exercícios sem cometer faltas	
- 02	Andar com o corpo a frente do condutor	
- 03	Andar com a cabeça para traz do condutor	
- 05	Manter-se afastado do condutor.	
- 02	Executa o comando, mas demonstra desconforto	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

JUNTO com <u>FOCINHEIRA</u>	Acompanhar o condutor com guia, fazendo uso de focinheira, mantendo-se com o ombro próximo a perna do condutor. Fazer conversões à esquerda e a direita e mudanças de velocidades, em passo normal, lento e trote.	
+ 10	Executar todos exercícios sem cometer faltas	
- 01	O cão balança a cabeça	
- 02	Continua andando, mas tenta tirar a focinheira, demonstrando incomodo.	
- 03	O cão para e tenta tirar a focinheira	
- 10	O cão se mostra desconfortável e fica constantemente tentando tirar a focinheira	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

TROCA	Acompanhar o condutor sem guia, mantendo-se com a escapula próxima a perna do condutor, ao ser dado o comando TROCA, o cão terá que trocar de lado, da esquerda para a direita, se mantendo ao lado do condutor em passo normal, até que seja dado o comando JUNTO, onde o cão terá que voltar para o lado esquerdo do condutor, sendo executado por duas.	
+ 10	Executar todos exercícios sem cometer faltas	
- 01	É necessário auxílio do condutor com gesto corporal ou gesto auxiliar	
- 03	O cão troca de lugar, no entanto caminha atrás do condutor	
- 03	Faz a troca, só que se mantém afastado do condutor.	
- 02	Cada vez que o condutor precisar repetir o comando	
- 10	Não faz a troca de lado	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

SENTA	Estando o cão em movimento sob o comando JUNTO, sem guia o mesmo irá interromper a caminhada e dar o comando SENTA. O cão terá que sentar-se imediatamente e ficar sentado ao lado do condutor.	
+ 10	Executar o comando sem cometer faltas	
- 02	Cada vez que repetir o comando	
- 02	Cada vez que usar gesto auxiliar, mas de uma vez	
- 02	Condutor diminuiu a velocidade dos passos par auxiliar o cão	
- 10	Não executa o comando	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

DEITA	Estando o cão em movimento sob o comando JUNTO, sem guia o mesmo irá interromper a caminhada e dar o comando DEITA. O cão terá que deitar imediatamente e ficar deitado ao lado do condutor.	
+ 10	Executar o comando sem cometer faltas	
- 02	Cada vez que repetir o comando	
- 02	Cada vez que usar gesto auxiliar, mas de uma vez	
- 03	Cão deita mas não fica com o corpo totalmente no chão	

- 03	Cão se levantou, sendo necessário dar novamente o comando	
- 10	Não executa o comando	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

EM PÉ	Estando o cão em movimento sob o comando JUNTO, sem guia o mesmo irá interromper a caminhada e dar o comando DE PÉ. O cão terá que ficar parado sem sentar ou deitar, permanecendo em pé ao lado do condutor.	
+ 10	Executar o comando sem cometer faltas	
- 02	Cada vez que repetir o comando	
- 02	Cada vez que usar gesto auxiliar, mas de uma vez	
- 03	Condutor muda de velocidade par auxiliar o cão	
- 02	O cão permanece em pé, mas fica se movimentando	
- 03	O cão muda de posição tendo que dar o comando novamente	
- 10	Não executa o comando	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

FICA	Estando o cão deitado, será dado o comando FICA, onde o condutor terá que caminhar em linha reta e fica a uma distância mínima de 50 metros do cão, sem mudar de posição, ou sair do local. Um outro cão irá passar com seu condutor a uma distância aproximada de 20 metros, onde o cão terá que permanecer no comando “fica”	
+ 10	Executar o comando sem cometer faltas	
- 03	Sair do local demarcado	
- 02	Mudar de posição, mas não sai do local.	
- 02	O condutor tem que dar novamente o comando.	
- 10	O cão tenta agredir o outro animal.	
- 10	Não executa o comando	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

AQUI	Estando o cão deitado a uma distância mínima de 50 metros, e após autorização do Arbitro, será dado o comando AQUI, o cão terá que vir imediatamente até o condutor e sentar-se em sua frente ou ao seu lado.	
+ 10	Executar o comando corretamente	
- 02	Não se sentar ao seu lado ou em sua frente.	
- 02	Cheirar o chão antes de chegar no condutor	
- 03	Repetir o comando	
- 05	Vem devagar	
- 10	Não executa o comando	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

SENTA	Estando o cão sentado no local demarcado, a uma distância mínima de 10 metros do condutor, o cão terá que executar os comandos deita, senta e de pé, sem que o cão saia do local, o comando será repetido de acordo com a solicitação do avaliador	
DEITA		
DE PÉ		
+ 30		
- 02	Executar o comando sem cometer faltas	
- 02	Cada vez que repetir o comando	
- 02	Cão muda de posição, tendo que repetir o comando	
- 02	Cada vez que o cão caminhar sentido condutor	
- 10	Cada comando não executado.	
+ 21	Total mínimo de Pontos	

BUSCA DE OBJETO

BUSCA DE OBJETO	O avaliador entregará ao condutor um objeto independente do material, forma ou cor, tendo peso de no máximo 01 (um) quilo, o objeto será lançado a uma distância aproximada de 15 metros, o cão terá que pegar o objeto que foi lançado, retornar ao condutor, posicionando-se em sua frente ou ao lado, segurando o objeto.	
+ 10	Executar o comando correto	
- 02	Busca o objeto, mas vem remordendo	
- 03	Busca o objeto, deixando cair, no entanto traz para o condutor	
- 03	O cão trabalha lento, sem demonstrar disposição ou interesse	
- 02	O cão solta o objeto antes do condutor dar o comando	
- 10	O cão não busca o objeto	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

SALTOS

SALTO LIVRE	O cão terá que saltar um obstáculo com altura de 1,0m, (um metro), por 1,50cm de largura, não podendo tocar no obstáculo. O cão terá que saltar e permanecer do outro lado, podendo ficar de pé, sentado, ou deitado, aguardando o comando para voltar, ao ser dado o comando “volta” o cão terá que saltar o aparelho de volta, sem toca-lo, podendo ficar livre.	
+ 10	Executar o comando correto	
- 01	Executa o comando, mas toca no aparelho	
- 03	Apoiar no aparelho	
- 05	Ao executar o cão derruba o aparelho	
- 02	O cão salta, mas se dispersa, não permanecendo próximo ao aparelho	
- 03	O condutor tem que repetir o comando, mas o cão executa	
- 05	O cão não realiza o salto de volta	
- 10	O cão não executa o exercício	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

SALTO ESCALADO	O cão terá que escalar e saltar um aparelho fixo de 1,80cm de altura, por 1,50cm de largura, sem rampa. Estando o cão sentado de frente do aparelho, será dado o comando <i>PULA</i> . O cão terá que saltar e permanecer do outro lado, podendo ficar de pé, sentado, ou deitado, aguardando o comando para voltar, ao ser dado o comando, o cão terá que saltar o aparelho de volta, podendo ficar livre	
+ 10	Executar o comando correto	
- 02	Cada tentativa do cão	
- 03	Saltar e se dispersar, ficando longe do aparelho	
- 05	O cão não realiza o salto de volta	
- 10	O cão não executa o exercício	
+ 13	Total mínimo de pontos	

PROTEÇÃO

O CÃO PODERÁ MORDER BRAÇO OU PERNA Não será permitido o uso de Luva (manga)

O objetivo das provas de proteção é buscar nos cães participantes, maior resistência física, estabilidade emocional, agilidade e explosão, capacidade de aprendizagem, firmeza de nervos, controle de agressão, temperamento, equilíbrio, entre outros. Fazendo assim com que venhamos conhecer melhor naquele animal e sua qualidade genética neste quesito.

INDIFERENÇA	Estando o cão ao lado do condutor sem guia, será dado um disparo de arma de fogo ou esportiva aproximadamente a 20 metros. O cão terá que se manter indiferente ou demonstrar atenção, após aproximadamente 05 segundos será efetuado outro disparo.	
+ 10	Permanecer indiferente sem demonstrar medo	
- 02	Latir e mostrar vontade de atacar	
- 03	Ficar inquieto, mas não demonstrar medo.	
- 03	Se distanciar do condutor, mas não tenta fugir	
- 05	Demonstrar insegurança	
- 10	Tentar fugir do local, demonstrando medo	
+ 07	Total mínimo de Pontos	

ATAQUE SURPRESA	Estando o cão acompanhando seu condutor sem guia no comando JUNTO, surgirá a uma distância aproximada de 10 metros, o Auxiliar de Proteção com um bastão de bambu, ou couro, vindo de encontro, correndo e agredindo com gritos, o cão terá que tomar iniciativa de ataque, demonstrando espírito de luta, o auxiliar de proteção poderá tocar no cão com o que estive em sua mão, por duas vezes, sendo autorizado tocar apenas no dorso e nas laterais do corpo do cão, após o comando LARGA o cão terá que largar e permanecer de frente ou atrás do figurante, o qual tentará empreender fuga, tendo o cão que morder e segua-lo imediatamente.	
+ 20	Executar o comando com precisão, demonstrando espírito de luta	
- 03	Atacar o condutor, mas não demonstrar espírito de luta	
- 03	Só atacar com auxílio do condutor	
- 03	Soltar antes do comando Larga	
- 10	Não morder e segurar o figurante ao tentar empreender fuga.	
- 03	Não demonstra uma boa mordida, não sendo plena e firme.	
- 10	Solta o auxiliar de proteção, ao ser tocado.	
- 20	Não fazer o ataque, demonstrando insegurança	
+ 14	Total mínimo de pontos	

PROTEÇÃO DO CONDUTOR COM FOCINHEIRA	Estando o cão acompanhando seu condutor sem guia no comando junto, fazendo uso de focinheira apropriada, o auxiliar de proteção, que estará sem nenhum equipamento, vindo de encontro com o condutor, sem agredir ou ameaçar, andando ao seu lado, na frente e atrás do condutor, que continuará caminhando com seu cão, em um determinado momento o condutor interromperá a caminhada, onde o auxiliar de proteção lhe dará um empurrão o agredindo , por sua vez o cão terá que desferir o ataque, com a focinheira de combate, continuar desferindo impactos no figurante, até que o condutor o chame interrompendo a ação.	
+ 20	Executar o comando com precisão, demonstrando espírito de luta	
- 05	Atacar o auxiliar de proteção antes da agressão ao condutor	
- 03	Só atacar com auxílio do condutor	
- 05	Desferir apenas um ataque, ignorando o auxiliar de proteção	
- 20	Não fazer o ataque, demonstrando insegurança	
+ 13	Total mínimo de pontos	

LANÇADO COM BLOQUEIO	O Auxiliar de Proteção surgirá a uma distância mínima de 30 metros, com algum objeto ou equipamento para bloquear cão, após o comando de ATAQUE, o cão terá que se sobrepor ao bloqueio , mordendo o figurante, independente do local, mostrando nervos e firmeza, mantendo a mordida, até o comando LARGA, onde o cão terá que largar, permanecendo em frente ou atrás ao auxiliar de proteção, aguardando o condutor chegar.	
+ 20	Executar o comando com precisão, demonstrando espírito de luta	
- 03	Atacar, mas não demonstrar espírito de luta	
- 03	Demonstrar insegurança quando o Auxiliar de proteção vir a seu encontro	
- 05	Soltar e morder novamente.	
- 05	Só realizar o ataque com auxílio do condutor	
- 05	Não demonstra uma boa mordida, não sendo plena e firme.	
- 20	Não fazer o ataque, demonstrando insegurança	
+ 13	Total mínimo de pontos	

LARGA	Ao executar o ataque e estando mantendo a mordida, o condutor se aproximará do Auxiliar de Proteção, e após autorizado pelo arbitro, dará o comando LARGA. O cão terá que largar, permanecendo de frente, ou atrás do figurante, sem se dispersar, quando chamado, ficar ao lado de seu condutor.	
+ 20	Executar o comando com precisão	
- 02	Largar apenas após três vezes que o comando for dado	
- 05	Só larga com auxílio do condutor	
- 03	Condutor tem que gritar com o cão	
- 05	O cão não obedece ao chamado do condutor, após o comando "larga".	
- 20	Não largar	
+ 14	Total mínimo de pontos	

CONDUÇÃO	Após receber o comando "larga", o cão deve manter-se vigilante, posicionado à frente ou atrás do figurante, impedindo qualquer tentativa de fuga. Quando o condutor se aproximar e der o comando "condução", o cão deve acompanhar o figurante. Quando o figurante tentar fugir, o cão deve morder e segurar imediatamente, até receber o comando "larga" novamente. Este exercício deverá ser repetido duas vezes.	
+ 20	O cão cumpre corretamente	
- 03	O cão fica próximo ao figurante, mas desperso	
- 03	O figurante empreende fuga e o cão tem dificuldades de contê-lo	
- 10	O figurante empreende fuga e o cão não faz a contenção.	
+ 14		

INTERRUPÇÃO DE ATAQUE	O figurante surgirá a uma distância mínima de 50 metros e empreenderá fuga, onde o condutor dará o comando de ataque, estando o cão no máximo a 10 metros aproximadamente, o condutor dará o comando NÃO (podendo ser assvio) o cão terá que interromper o ataque, e voltar para o condutor. (obs: ao ser dado o comando para que o cão interrompa o ataque, o auxiliar de proteção terá que parar e ficar imóvel até que o cão termine o exercício.	
+ 20	Interromper com precisão, e voltar para o condutor	
- 10	Interrompeu mas foi necessário auxílio do condutor para voltar.	
- 20	Não interrompeu o ataque	

Prova	Nota máxima	Nota mínima	Nota do cão
Sociabilização	10	07 pontos	
Faro	10	07 pontos	
Obediência	130	91 pontos	
Saltos	20	14 pontos	
Proteção	130	91 pontos	
TOTAL	300 (trezentos)	210 pontos	

Cão _____ Raça _____

Proprietário _____

Condutor _____

Observações do Árbitro