

Traducere din limba engleză

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (FCI)

Place Albert 1er, 13, B - 6530 Thuin (Belgia), tel : +32.71.59.12.38, fax : +32.71.59.59.22.29, web: <http://www.fci.be>

INTERNATIONALE RETTUNGSHUNDE ORGANISATION (IRO)

Moosstraße 32, A-5020 Salzburg, Tel.: 0043 662 82 65 26 26 10, Web: iro-dogs.org

Regulament internațional de examinare pentru câini de căutare și salvare

al

Organizației internaționale a câinilor de căutare și salvare (IRO)



și

Fédération Cynologique Internationale (FCI)



Rezoluția Comitetului general al FCI din Amsterdam 2024

Rezoluția Adunării delegaților IRO din Salzburg 2024

Valabil de la 1 ianuarie 2025

Preambul

Aceste standarde de testare a câinilor de căutare și salvare au fost elaborate în comun de către Comisia FCI/IRO pentru câini de căutare și au fost aprobate de către Consiliul Executiv al FCI, precum și de către Adunarea Generală a IRO.

Acestea înlocuiesc standardele de testare a câinilor de salvare FCI și IRO, valabile inițial.

Aceste standarde de testare au fost deliberate și elaborate în limba germană. Pentru traduceri în alte limbi sau în caz de îndoială, versiunea germană este cea care prevalează.

După cel puțin 5 ani, standardele de testare vor fi revizuite, modificate, adaptate sau extinse pe baza tendințelor actuale și a lecțiilor învățate în timpul punerii lor în aplicare.

Modificările necesită aprobarea oficială a părților responsabile ale FCI și ale IRO. Aceste standarde de testare sunt valabile pentru toate organizațiile/federațiile membre ale FCI și IRO.

Acestea sunt considerate a fi o platformă mondială pentru organizațiile de desfășurare ca bază pentru pregătirea câinilor de căutare și salvare.

Testul de pregătire a misiunii este reglementat și desfășurat de organizațiile naționale și internaționale de desfășurare.

Din motive practice, se vor utiliza indicativele masculine, care se vor aplica și pentru adnotarea feminină.

Cuprins

1	Generalități	5	
1.1	Scop și executare	5	
1.2	Abrevieri generale și definiții	6	
2	Organizația	7	
2.1	Cerințe pentru organizator	7	
2.2	Cerințe pentru conducător câine	8	
2.3	Cerințe pentru câine	8	
2.4	Infrastructura	10	
2.5	Arbitrii (TJ)	10	
2.6	Avertisment / întrerupere / descalificare	10	
2.6.1	Avertisment	10	
2.6.2	Întrerupere	10	
2.6.3	Descalificare	11	
2.7	Sanțiuni și obiecții ca urmare a încălcării regulilor	11	
3	Executarea și evaluarea examinărilor	11	
3.1	Reglementări generale	11	
3.2	Punctaj total	12	
3.3	Executarea și evaluarea obedienței și a dexterității	12	
3.3.1	Evaluare conducător și câine	13	
3.3.2	Începutul și sfârșitul exercițiilor	13	
3.3.3	Exerciții de obediență (UO) și de îndemânare (GW)	14	
3.3.4	Trecerea printr-un grup de persoane	14	
3.3.5	Exercițiu de mers în lesă / urmare liberă	15	
3.3.6	Șezut din mișcare cu rechemare	17	
3.3.7	Control la distanță	18	
3.3.8	Schimbare de poziție	19	
3.3.9	Purtare și predare	20	
3.3.10	Aducere pe sol neted	21	
3.3.11	Dirijabilitate la distanță	22	
3.3.12	Culcat cu distragerea atenției	24	
3.3.13	Tunel cu tub	25	
3.3.14	Traversarea unei punți fixe	26	
3.3.15	Punte mobilă	27	
3.3.16	Scară orizontală	28	
	3.3.17	Leagăn	30
3.3.18	Mers pe urme în zăpadă adâncă	32	
3.3.19	Călătoria cu mijloace de transport	32	
3.3.20	Înot pe distanță	33	
3.3.21	Aducere din apă	33	
3.3.22	Transport cu barca	34	
3.3.23	Urcare și deplasare pe o placă de surf	34	
3.3.24	Dirijabilitate la distanță	35	
3.3.25	Aducere din apă, aruncare din barcă	35	
3.4	Executarea și evaluarea probei de miros	36	
3.4.1	Procedura generală	36	
3.4.2	Evaluare conducător câine	36	

3.4.3	Evaluare câine	37
	3.4.4	Alerte
3.4.4.1	Lătrare	37
	3.4.4.2	Bringsel
3.4.4.3	Indicare liberă	38
	3.4.4.4	Indicare
3.4.4.5	Zgâriat și penetrare	39
3.4.4.6	Exercițiu de alertare	39
4	Executare și evaluare URMĂ	40
4.1	RH - F V Urmărire ex. preliminară 100 puncte max	43
4.2	RH F A Urmărire A 200 puncte max.	43
4.3	RH - F B B Urmărire B 200 puncte max.	44
5	Executare și evaluare SUPRAFAȚĂ	44
5.1	RH - FL V Căutarea suprafeței RH - FL V ex. preliminară 100 puncte max	44
5.2	RH - FL A Căutarea suprafeței A 200 puncte max	45
5.3	RH - FL B Căutarea suprafeței B 200 puncte max	46
6	Executare și evaluare DĂRÂMĂTURI	47
6.1	RH - T V Dărâmături V ex. preliminară 100 puncte max	47
6.2	RH - T A Dărâmături A 200 puncte max	48
6.3	RH - T B Dărâmături B 200 puncte max	49
7	Executare și evaluare AVALANȘĂ	50
7.1	RH - L V Avalanșă ex. preliminară 100 puncte max	50
7.2	RH - L A Avalanșă A 200 puncte max	51
7.3	RH - L B Avalanșă B 200 puncte max	52
8	Executare și evaluare MANTRAILING	53
8.1	RH - MT V Mantrailing ex. preliminară 100 puncte max	56
8.2	RH - MT A Mantrailing A 200 puncte max	56
8.3	RH - MT B Mantrailing B 200 puncte max	56
9	Executare și evaluare APĂ	57
9.1	RH - W V Lucru în apă ex. preliminară 100 puncte max	57
9.1.1	Recuperarea unei frânghii pornind de la mal	57
9.1.2	Salvarea unei persoane pornind de la mal	57
9.2	RH - W A Lucru în apă A 200 puncte max	57
9.2.1	Aducerea unui echipament de salvare pornind de la mal, linie, distanță 25 m	58
9.2.2	Salvarea unei persoane pornind de la mal: ham, distanță 25 m	58
9.2.3	Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de pe o barcă: linie, distanță 25 m	58
9.2.4	Salvarea unei persoane pornind de pe o barcă: ham, distanță 25 m	58
9.2.5	Transportul unei bărci în derivă: barcă cu vâsle, distanță 25 m	59
9.3	RH - W B Lucru în apă B 200 puncte max	59
9.3.1	Aducerea unui echipament de salvare pornind de la mal, distanța 40 m	59
9.3.2	Salvarea unei persoane pornind de la mal, distanța 40 m	59
9.3.3	Aducerea unui echipament de salvare pornind de pe o barcă, distanța 40 m	60
9.3.4	Salvarea unei persoane pornind de pe o barcă, distanța 40 m	60
9.3.5	Transportul unei bărci în derivă, distanța 40 m	60

Generalități							
Scop și executare							
Scop	Aceste examinări pentru câinii de căutare și salvare sunt concepute pentru calificarea câinilor în vederea pregătirii ulterioare pentru căutare și salvare, în funcție de utilizarea lor. Finalizarea cu succes a unei examinări reprezintă dovada unei pregătiri adecvate care să ducă la obținerea calității de câine de căutare și salvare în disciplina respectivă. Aceasta reprezintă o bază pentru continuarea pregătirii în cadrul organizației respective.						
Disponibilitatea	Disponibilitatea este determinată și recunoscută strict prin intermediul organizației de desfășurare. Pentru aceasta, pot fi stipulate cerințe suplimentare, de exemplu repetarea regulată a unor teste specifice, cunoștințe suplimentare ale DH (conducător câine), cursuri de radio, cursuri alpine, limite de vârstă pentru D (câine) și DH, testarea rezistenței, reglementări privind echipamentul, cursuri de prim ajutor etc.						
Executarea examinărilor	Examinările pentru câini de căutare și salvare pot fi organizate pe tot parcursul anului. În cazul în care nu se poate garanta siguranța și sănătatea oamenilor și a animalelor, examinarea nu poate fi efectuată. În cazul evenimentelor majore, cum ar fi marile evenimente de testare, campionatele naționale și mondiale, sunt posibile restricții tactice având în vedere numărul de participanți și calendarul. Examinările pentru câinii de căutare și salvare pot fi efectuate ca teste pure de miros sau teste pure de obediență în toate disciplinele și nivelurile, în acest caz fiind testată doar o singură fază. Testele efectuate doar într-o singură fază vor fi înscrise în LH (carnet de performanță) cu puncte și note, cu mențiunea că a fost testată doar o singură fază. Exemplu: <table> <tr> <td>RH-F B</td><td>test complet cu notă</td></tr> <tr> <td>RH-F B,</td><td>doar proba de miros</td></tr> <tr> <td>RH-F B, UO/GW</td><td>doar obediență/dexteritate</td></tr> </table> În acest caz, nu se va acorda un titlu/rating în ceea ce privește standardele de testare, regulile de prezentare sau de expoziție, regulile de conformație și regulile de valoare a rasei. Pentru a obține un titlu, trebuie să se parcurgă ambele faze (proba de miros și obediență/dexteritate).	RH-F B	test complet cu notă	RH-F B,	doar proba de miros	RH-F B, UO/GW	doar obediență/dexteritate
RH-F B	test complet cu notă						
RH-F B,	doar proba de miros						
RH-F B, UO/GW	doar obediență/dexteritate						

Abrevieri generale și definiții		
Organizația	FCI	Fédération Cynologique Internationale (Federația Chinologică Internațională)
	LAO	Organizația națională a FCI
	IRO	Organizația internațională a câinilor de salvare
	NRO	Organizația Națională a Câinilor de salvare din cadrul IRO
Documente	SAR	Regulament internațional de examinare pentru câini de cautare si salvare
Teste	RH-F	Testul câinelui SAR în urmă
	RH-FL	Testul câinelui SAR în zonă
	RH-T	Testul câinelui SAR în dărâmături
	RH-L	Testul câinilor SAR în avalanșă
	RH-W	Testul câinelui SAR în apă
	RH-MT	Testul câinelui SAR în Mantrailing
Conducător câine / Câine	D	Câine(i)
	DH	Conducător câine (valabil pentru masculin/feminin)
	RH	Câine de salvare
	RDT	Echipa canină de salvare = câine și conductor câine
	AC	Comandă verbală
	VC	Comandă prin semn
Persoane	HP	Asistent, personal auxiliar
	TC	Coordinator examinare
	TJ	Arbitru examinare
	RA	Instrucțiune arbitru
	VP	Victima, persoana ascunsă
	FHL	Persoana care pune pista
	TL	Persoana care pune traseul
Termeni tehnici	F	Pistă
	FL	Suprafață
	GW	Dexteritate
	GS	Poziția de start
	ID	Obiect de identificat
	L	Avalanșă
	LH	Carnet de Performanță
	LVS	Dispozitiv îngropat avalanșă (peeps)
	MT	Mantrailing
	T	Dărâmături
	LA	Localizare tehnică
	UO	Obediență
	W	Apă
Niveluri de testare	A	Examinare nivel A
	Abt. A	(Etapa) proba de miros
	Abt. B	(Etapa) obediență și dexteritate
	B	Examinare nivel B
	V	Examinare preliminară, pre-testare (în trecut adecvare)

Organizația	
Cerințe pentru organizator	
Cerere de organizare	Autorizația de organizare a unui eveniment este eliberată de organizația umbrelă a organizatorului de evenimente (FCI-LAO sau IRO-NRO) către un organizator de evenimente. Rezultatele examinărilor trebuie să fie recunoscute reciproc de toate FCI-LAO și IRO-NRO. Un eveniment de examinare poate fi organizat numai dacă există cel puțin 4 DH-uri participanți care finalizează proba de miros, precum și UO/GW.
Cerințe pentru organizator	Organizatorul trebuie să dispună de personalul, materialele și mijloacele logistice prevăzute în regulamentul evenimentului. O examinare poate fi organizată independent sau în colaborare cu alte organizații. VP și HP sunt asistenții TJ și sunt obligați să respecte întotdeauna directivele date de TJ. VP și HP care nu respectă directivele TJ, de exemplu, declanșează o alertă și altele asemenea, trebuie să fie schimbați și înlocuiți.
Coordonatorul examinării	Organizatorul trebuie să aibă un coordonator de examinare (TC) calificat din partea sa sau a unei alte organizații. Acesta organizează și supraveghează toate lucrările necesare pentru pregătirea și desfășurarea unei examinări în conformitate cu reglementările. TC trebuie să se asigure, în timp util, că zonele de lucru sunt organizate în conformitate cu standardele de testare. TC este la dispoziția TJ pe toată durata testului.
Data de înregistrare	TC este responsabil pentru a se asigura că examinarea este programată și înregistrată la timp și în mod corespunzător la toate autoritățile implicate.
Administrație	TC este responsabil pentru îndeplinirea tuturor formalităților. Se recomandă ca acesta să lucreze în baza unei liste de verificare.
Cerințe pentru personal	TC este responsabil pentru alegerea personalului necesar și calificat.
Program	Înainte de examinare, trebuie să se întocmească un program, în care să se precizeze orele de testare ale participanților. Programul trebuie trimis către TJ cu cel puțin 3 zile înainte de începerea examinării. Rețineți că fiecare RDT este evaluat de același arbitru în aceeași probă și la același nivel și că fiecare TJ nu poate lucra mai mult de 9 ore pe zi.
Rapoarte de evaluare	Normele naționale sunt valabile pentru transmiterea sau documentarea rezultatelor testelor.
Unități	Trebuie să se mențină maximum 36 de unități pe zi pentru fiecare TJ: ☐ Etapa A proba de miros: Nivelul V 1 unitate Nivelul A 2 unități Nivelul B 3 unități ☐ Etapa B Obediență și dexteritate: Nivelul V 1 unitate Nivelul A 1 unitate Nivelul B 1 unitate

Cerințe pentru conducătorul de câine	
Participarea la examinare	DH are obligația de a se prezenta la examinare în timp util. În cazul în care nu se poate prezenta la timp, trebuie să anunțe imediat TC. DH trebuie să se informeze singur cu privire la termenul limită de depunere a cererilor. Fiecare DH care participă la examinare trebuie să fie echipat și îmbrăcat în mod corespunzător pentru proba și etapa respectivă a testului.
Raportarea la început/final	Raportarea înainte de primul exercițiu și raportarea după ultimul exercițiu la TJ se face cu D în lesă în GS, cu lesă de aproximativ 1 m și zgardă. Vestele de căutare, hamurile, vestele de salvare etc. sunt permise numai în măsura în care sunt necesare și descrise pentru etapa respectivă. DH trebuie să se supună indicațiilor TJ și TC. Fiecare DH este obligat să termine toate etapele, chiar dacă nu a atins numărul minim de puncte pentru a trece într-o etapă succesivă. Testul se încheie atunci când se anunță rezultatele și se predă LH. Părăsirea prematură a testului din cauza unei boli, a unei accidentări sau a unui motiv important trebuie să fie raportată la TC. Retragerea fără un motiv suficient duce la descalificare și este notată în LH
Protecția animalelor	Trebuie respectate reglementările privind protecția animalelor, siguranța și protecția mediului din țara organizatorului. Pe întreaga durată a examinării, nu este permisă nicio formă de forță. Din acest motiv, orice forță excesivă sau manevrare brutală a D va fi sancționată în conformitate cu capitolul 2.6 .
Răspundere	DH este responsabil pentru el însuși și pentru D-ul său pe toată durata testului pentru orice eventual accident. Proprietarul D-ului trebuie să plătească pentru orice rănire a unei persoane sau daune cauzate de el însuși sau de D-ul său. Prin urmare, DH trebuie să fie în măsură să prezinte TC dovada unei asigurări de răspundere civilă pentru el și pentru D înainte de începerea testului. Toate instrucțiunile date de TJ sau de organizatorul evenimentului sunt acceptate în mod voluntar de către DH și sunt executate pe propriul risc.
Ajutoare permise	În mod specific pentru probele de miros, sunt permise următoarele instrumente pentru susținerea tactică a lucrărilor de căutare: <u>Fluier</u> : Înainte de începerea lucrărilor, TJ trebuie să fie informat despre toate sunetele de fluier utilizate. Atunci când se utilizează fluierul, se omit semnalele sonore simultane pentru comenzile date cu fluierul. - <u>Apa și/sau buretele</u> sunt permise în probele de miros după acordul TJ, când condițiile exterioare sau condițiile meteorologice o cer, însă nu direct după și la alertă. - <u>MT: Dispozitiv GPS</u> , dacă TJ este informat despre acest lucru înainte de începerea testului.
Ajutoarele nepermise	- GPS și orice dispozitiv de înregistrare în timpul probei de miros (DH), excepție GPS pentru MT - Articole motivaționale - Alimente

Cerințe pentru câine			
Vârsta minimă	Vârsta minimă pentru ca D să se înscrie la testul respectiv este:		
	Vârsta minimă pentru:	Nivelul V	Pre-test
		Nivelul A	Test
		Nivelul B	Test
	D trebuie să fi împlinit vârsta minimă necesară în ziua examinării.		
Identificarea D	Un D care nu poate fi identificat cu ajutorul unui tatuaj sau al unui microcip nu poate participa.		
Permisiunea de a începe	Câinii pot lua parte la examinările pentru D de salvare, indiferent de talie, rasă sau pedigree.		

	Un DH poate participa la o singură probă de testare într-o anumită zi și are voie să prezinte maximum 2 D în timpul unei probe de testare. Un D poate participa doar la 2 teste la un anumit eveniment, dar numai la 1 test pe zi. Un test trebuie să fie încheiat înainte de începerea primei etape a testului următor. Admitere la nivelul V: fără (trebuie respectate reglementările NRO/LAO!) Admitere la nivelul A: nivelul V în aceeași disciplină Admitere la nivelul B: F, FL, T, MT: minimum 2 teste la nivelul A în aceeași disciplină și un calificativ total minim Bine/G L, W: 1 test în nivelul A cu un calificativ minim Bine/G. Toate nivelurile de testare pot fi repetate la discreție. Pentru un test care nu a fost trecut, acest D poate fi prezentat din nou în aceeași disciplină după o perioadă de 5 zile. După 2 teste reușite la nivelul A (excepție: L, W) cu calificativul minim Bine (G) în aceeași disciplină, D poate fi prezentat a doua zi în aceeași disciplină pentru nivelul B, atâ timp cât a fost atinsă vârsta minimă. Un D nu poate fi prezentat de mai mulți DH la o probă de testare. La evenimentele cu clasament, D trebuie să fie prezentat la cel mai înalt nivel atins anterior într-o disciplină. Cățelele în călduri sunt permise la toate probele, însă trebuie să fie ținute departe de ceilalți D participanți și vor fi prezentate la sfârșit, în măsura în care acest lucru este posibil din punct de vedere organizatoric. Cățelele gestante pot participa la teste până în ziua a21-a de gestație și nu mai devreme de 75 de zile după ce au fătat. D bolnavi și posibil contagioși sunt excluși de la teste și nu trebuie să fie aduși la locul de examinare.
Carnetul de performanță	LH eliberat de organizația națională este obligatoriu pentru fiecare participant la test și trebuie să fie înregistrat de FCI-LAO sau de IRO-NRO. Acesta trebuie să fie predat la biroul organizației de testare înainte de începerea examinării. Rezultatul testului trebuie să fie introdus de către biroul organizației de testare și să fie verificat și semnat de către TJ. În cazul descalificărilor, se va aplica o șampilă internațională ("dis") sau o observație corespunzătoare cu justificare în LH.
Vaccinări	Dovada vaccinărilor obligatorii la nivel național (certificat de vaccinare) trebuie să fie prezentată CT-ului înainte de examinare, dacă se solicită.
Comportamentul social	T.J. observă temperamentul D-ului înainte de a începe și pe parcursul întregului test. TJ este obligat să pună capăt testului dacă un D prezintă neajunsuri evidente de temperament sau să îl descalifice în cazul unui comportament agresiv și să informeze imediat TC. Neajunsurile evidente ale temperamentului sunt: - Comportament agresiv față de străini și față de alți D - Părăsirea DH sau a zonei de lucru
Obediența câinelui	În cazul în care D-ul nu dă dovadă de prea multă obediență, deci conducătorul nu îl controlează, TJ îi va da DH-ului trei șanse de a rechema D-ul. TJ are dreptul de a opri activitatea atunci când se observă în mod clar că D nu este suficient de bine pregătit, că nu manifestă suficientă disponibilitate pentru muncă, că este evident că nu se află sub controlul DH sau când se observă limitări fizice definitive.
Echipament	Este permisă purtarea unei veste de căutare, cu excepția căutării în dărâmături. Sunt permise lămpile și/sau clopoței. Prin aceasta se înțeleg luminile intermitente sau bastoanele cu lumină intermitentă care permit DH să vadă D-ul, dar nu o lampă sau un reflector pentru orientarea D-ului. La gâtul câinelui poate fi utilizată o zgardă care nu este strangulară sau una personalizată. Poate fi purtată de D, sau dusă de DH. În dărâmături nu se pot folosi zgărzi, cu excepția zgărzilor medicinale (zgărzile antiparazitare). Se permit cu condiția să nu fie foarte strânse.

Infrastructură	
Generalități	Pentru a efectua o examinare, trebuie să existe zone adecvate care să fie disponibile și care să fie conforme cu toate aspectele reglementărilor privind testele. Decizia de a merge pentru etapa A pe zonele de lucru din afara lucrărilor aparține administrației organizației și TJ.
Siguranță	Zonele de lucru și obstacolele trebuie să fie în conformitate cu orientările și standardele de siguranță din țara respectivă pentru a evita accidentele. TJ poate refuza utilizarea zonelor de lucru sau a obstacolelor dacă există un risc pentru DH sau D.
Ajutoare	HP trebuie să rămână neutru în timpul activității D-ului și să nu-l deranjeze.

Arbitrii (TJ)	
Autorizare	Examinările pot fi evaluate numai de către un TJ competent, certificat de organizația umbrelă a gazdei (FCI sau IRO). În acest sens, este valabil regulamentul organizației umbrelă a gazdei.
În general	Decizia TJ este definitivă; în cazul unei încălcări a regulilor, este permis dreptul de a obiecta. În cazul unor evenimente neprevăzute, TJ este liber să dispună repetarea unui exercițiu sau a unei discipline. Cu toate acestea, un DH nu poate solicita repetarea unui exercițiu. TJ nu poate arbitra un D pe care îl deține, posedă sau întreține. Înainte de începerea testului, TJ în funcție trebuie să verifice tot ceea ce intră în atribuțiile sale - în special amenajarea zonelor de lucru - și, de comun acord cu TC, să facă orice corecții, dacă este necesar. În cazul în care nu este posibilă o corecție, TJ va lua decizia privind acceptarea testului în sine. TJ sunt echipați cu îmbrăcăminte de protecție necesară în munca lor, în special cască și pantofi de siguranță în dărâmături.

Avertisment / întrerupere / descalificare	
Anunț	Un avertisment, o întrerupere sau o descalificare dispusă de către TJ trebuie să fie anunțată verbal și imediat după sancțiune către DH.
Avertisment	
Motive	• Nerespectarea unei indicații a TJ • Ajutarea sau atingerea interzisă a D în timpul probei de miros și UO/GW, cu excepția laudelor • Comportament nesportiv • Renunțarea la un exercițiu sau la o parte a unui exercițiu
Procedura	La primul avertisment, se scad 5 puncte, la al doilea avertisment, etapa respectivă se încheie.
Întrerupere	
Motive	• Când D părăsește zona de testare și după al 3-lea AA nu se întoarce la DH • Când D nu se supune, după al treilea AC • Lipsa de pregătire • Lipsa dorinței de a munci • Probleme de temperament • Restricții fizice definitive ale D și/sau DH • După un al doilea avertisment • Pentru oferirea de alimente sau obiecte motivaționale în timpul lucrului • După o a doua alertare falsă
Procedura	Atunci când o etapă a fost încheiată, se consideră că această etapă nu a fost depășită. Punctele acordate până în acest moment vor fi recunoscute, mai puțin o deducere obligatorie de 61 de puncte în etapa A și de 31 de puncte în etapa B, iar participantul începe, în măsura în care mai este necesar, următoarea etapă a testului său.

Descalificare	
Motive	• Comportament nesportiv al DH înainte, în timpul și după examinare • Utilizarea de mijloace de antrenament în forță în întreaga zonă de testare, precum și în zonele limitrofe • Comportamentul agresiv al D-ului față de oameni și/sau animale • Rănirea unei VP • Retragera de la examinare fără motiv
Procedura	Descalificarea duce la încetarea imediată a examinării. Nu se va acorda niciun punct pentru întreaga probă. O descalificare va fi notată, cu justificare, în LH și în lista de evaluare. TJ întocmește un raport scris și îl trimite responsabilului IRO sau LAO al ICF respective. Aceștia vor lua orice decizie cu privire la sancțiunile ulterioare. Se permite o suspendare preventivă de către IRO, NRO sau LAO până la sfârșitul procedurii de revizuire.

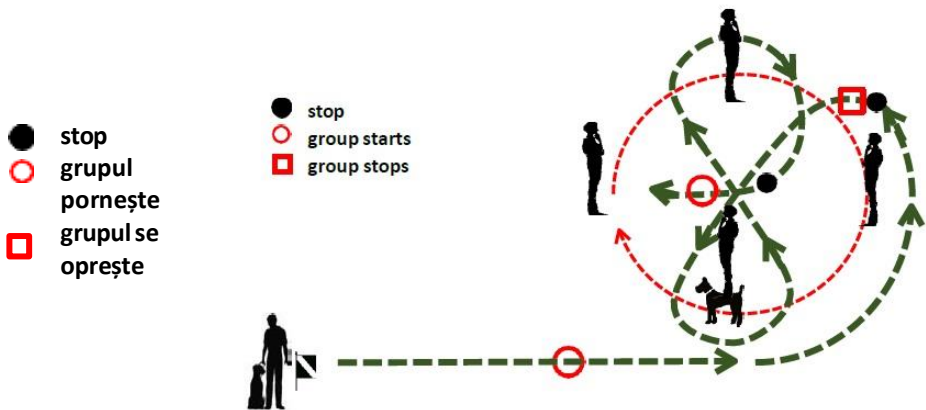
Sanțiuni și obiecții ca urmare a încălcării regulilor	
Obiecție	O obiecție poate fi formulată doar pentru încălcări ale regulilor și nu ca urmare a unei decizii a arbitrilor. DH care doresc să conteste decizia arbitrilor din cauza încălcării regulilor au posibilitatea, în aceeași zi, până la ½ oră după terminarea lucrării (sfârșitul ultimei lucrări cu D), să depună în scris o contestație justificată la TC, lăsând un avans de 300 EUR. În cazul în care obiecția este respinsă, avansul rămâne la organizația gazdă.
Autoritatea de soluționare a obiecțiilor	Autoritatea de soluționare a obiecțiilor este formată din următoarele persoane: - TC și TJ implicat În cazul în care nu se ajunge la un acord, problema va fi anunțată organizației umbrelă a organizatorului, care va lua o decizie finală. În cazul evenimentelor supraregionale, autoritatea de soluționare a obiecțiilor trebuie să fie descrisă în specificațiile și orientările evenimentului.
Gestionarea obiecțiilor	Autoritatea de soluționare a obiecțiilor trebuie să trateze obiecția imediat după ce aceasta a fost adusă la cunoștință. Pot fi consultați martori. Decizia autorității de soluționare a obiecțiilor este definitivă.

Executarea și evaluarea examinărilor	
Reglementări generale	
Bazele evaluării	Evaluarea performanțelor se poate face numai în conformitate cu criteriile stabilite în prezentul regulament de examinare și se notează prin calificative și puncte. Calificativele și punctele aferente trebuie să reflecte executarea exercițiului. La evenimentele în care se face un clasament, cele mai mari punctaje din etapa A (proba d emiros) înainte de B (UO/GW) sunt decisive. Pentru punctajul final se acordă doar puncte totale. Totuși, acest lucru nu înseamnă că nu se pot acorda punctaje parțiale pentru exerciții individuale. În cazul în care rezultatul final nu însumează un punctaj rotund, acest punctaj va fi rotunjit prin scădere sau adăugire, având în vedere impresia generală a etapei. Se consideră că un test este trecut dacă D obține minimum 70% din punctajul general posibil la fiecare etapă. În ceea ce privește documentarea rezultatelor finale ale testelor ca fiind corecte, sunt valabile normele naționale. Vă rugăm să luați în considerare faptul că, dacă se face o greșală continuă pe parcursul întregii lucrări (de exemplu, șezut strâmb în GS) nu va conta foarte mult la fiecare exercițiu. Greșala poate fi, de asemenea, menționată ca o critică în ceea ce privește impresia generală și luată în considerare.

Punctajul total										
	Tabel rotunjit la 0,5 puncte									
Total calificative	Excelent (v)		Foarte bine (sg)		Bine (g)		Satisfăcător (b)		Insuficient (m)	
	max	min	max	min	max	min	max	min	max	min
	100%	96%	95%	90%	89%	80%	79%	70%	69%	0%
	5,0	5,0	4,5	4,5	4,0	4,0	3,5	3,5	3,0	0
	10,0	10,0	9,5	9,0	8,5	8,0	7,5	7,0	6,5	0
	15,0	14,5	14,0	13,5	13,0	12,0	11,5	10,5	10,0	0
	20,0	19,5	19,0	18,0	17,5	16,0	15,5	14,0	13,5	0
	30,0	29,0	28,5	27,0	26,5	24,0	23,5	21,0	20,5	0
	40,0	38,5	38,0	36,0	35,5	32,0	31,5	28,0	27,5	0
	50,0	48,0	47,5	45,0	44,5	40,0	39,5	35,0	34,5	0
	60,0	57,5	57,0	54,0	53,5	48,0	47,5	42,0	41,5	0
	70,0	67,0	66,5	63,0	62,5	56,0	55,5	49,0	48,5	0
	80,0	76,5	76,0	72,0	71,5	64,0	63,5	56,0	55,5	0
	100,0	96,0	95,5	90,0	89,5	80,0	79,5	70,0	69,5	0
	200,0	191,0	190,5	180,0	179,5	160,0	159,5	140,0	139,5	0
	300,0	286,0	285,5	270,0	269,5	240,0	239,5	210,0	209,5	0
Executarea și evaluarea obedienței și a dexterității										
În general	Dacă este necesar, TJ poate refuza zonele de lucru sau obstacolele dacă acestea nu sunt conforme cu standardele de testare. Pentru realizarea UO și GW trebuie să se pună la dispoziție o suprafață de dimensiuni corespunzătoare. Avalanșă: O zonă de zăpadă plană, complet sau parțial prelucrată sau curățată de zăpadă, de dimensiuni corespunzătoare.									
Marcaje	Marcarea zonelor se face în conformitate cu descrierea exercițiilor individuale sau cu schițele. Structura obstacolelor și a exercițiilor este decisă de către TJ după verificarea condițiilor locale. Acest lucru este valabil în special pentru Șezut cu distragere atenției, pentru lucrul în grup și la distanță. Pozițiile care indică începutul probei sunt definite de comun acord cu TJ. În cazul treptelor, lungimea unei trepte trebuie calculată la aproximativ 0,7 m.									
Tragerea la sorți și succesiunea exercițiilor	V fără tragere la sorți A, B. Secvența de exerciții este trasată înainte de începerea evenimentului și este aceeași pentru fiecare participant. Exercițiul "Trecerea printr-un grup de persoane" și, ulterior, cel de "urmare liberă" este primul și al doilea exercițiu, iar cel de "culcat cu distragerea atenției" este ultimul exercițiu. Toate exercițiile de dexteritate trebuie integrate în bloc într-o singură tragere la sorți. TJ determină succesiunea exercițiilor de dexteritate în bloc. Astfel, tragerea la sorți se face după cum urmează: - controlul la distanță - aducere pe sol plat - transport și predare-primire - Dirijabilitate la distanță - dexteritate în bloc (<i>scară; punte fixă; punte mobilă sau leagăn; tunel</i>) Nu există tragere la sorți la W, UO/GW.									

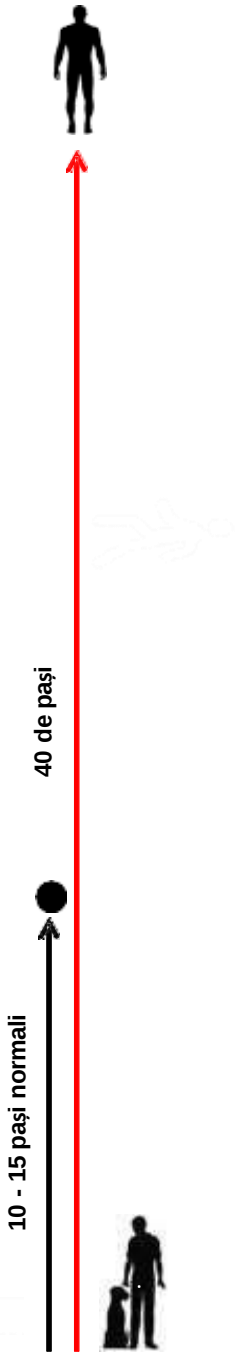
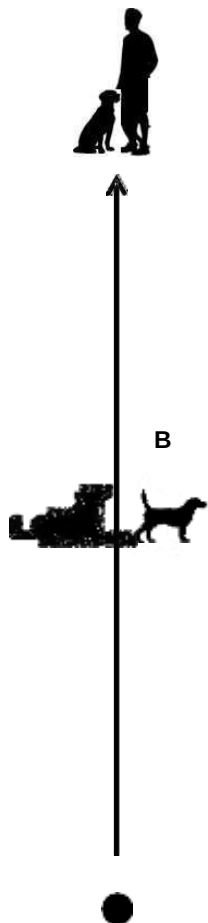
Evaluarea conducătorului și a câinelui	
Generalități - DH	- comportamentul DH - munca în echipă - sportivitatea, sunt luate în considerare în evaluare O poziție înclinată a DH este în general defectuoasă și depunțează exercițiul respectiv.
Generalități - D	Bucuria de a lucra, manevrabilitatea, ușurința în Dirijabilitate, mobilitatea, condiția fizică, rezistența și imaginea de ansamblu.
AC și VC	Selectarea AC/VC pentru executarea unui exercițiu este la discreția DH, însă trebuie să fie de scurtă durată. Numele D este considerat 1 CA. În cazul în care D necesită un al doilea AC și/sau VC pentru a executa un exercițiu sau o parte a unui exercițiu, acesta depunțează exercițiul sau partea de exercițiu cu 2 note. Dacă D refuză să execute un aparat sau o zonă, exercițiul respectiv este evaluat cu 0 puncte. Repetarea obstacolului sau a zonei nu este permisă. În cazul în care D are nevoie de un al treilea AC și/sau VC pentru a executa un exercițiu, întregul exercițiu este evaluat ca fiind insuficient. În cazul în care D nu execută comanda după al treilea AC/VC, exercițiul se încheie și este evaluat cu 0 puncte. O pauză de 3 secunde trebuie menținută până la următorul AC/VC. Este la latitudinea DH să utilizeze un singur format. Dacă le folosește pe amândouă, atunci acestea trebuie să fie date în același timp. Neconformitatea depunțează întregul exercițiu. AC/VC neutilizate nu sunt luate în considerare în mod negativ în cadrul evaluării.
Ajutoare	Ajutoarele suplimentare AC/VC și de corp, precum și alte ajutoare ascunse se depunțează în mod corespunzător.
Comportament	D este prezentat cu un mers natural. D urmează DH la înălțimea genunchilor, atent, fericit, apropiat și drept. Atunci când DH se oprește, D trebuie să se așeze independent, aproape și drept.
Poziții	După ce i s-a dat AC/VC, D trebuie să își asume rapid poziția, fără ezitare, drept și atent.
Întoarceri și GS	Întoarcerea trebuie să fie arătată de către DH spre stânga (întoarcerea la 180 de grade pe loc). Sunt posibile două variante: • D merge la dreapta în spatele DH • D face o întoarcere la stânga la 180 de grade, întorcându-se pe loc GS poate fi prezentat fie în fața, fie în spatele DH.
Greșeli repetate	O greșeală minoră purtată de-a lungul întregii lucrări (de exemplu, GS strâmb), nu va cântări prea mult în fiecare exercițiu, ci poate fi mai degrabă încorporată în discuția de imaginea de ansamblu și luată în considerare acolo.
Începutul și sfârșitul exercițiilor	
Executare	Fiecare exercițiu în UO/GW începe și se termină în GS, la ordinul TJ. În GS, D stă aproape și drept în partea stângă a DH, astfel încât umărul lui D este aproape de genunchiul DH. Nerespectarea acestei reguli duce la depunțare. În cazul în care DH își părăsește poziția în timpul unui exercițiu fără permisiunea TJ sau în ciuda faptului că exercițiul nu permite acest lucru, exercițiul se depunțează în mod corespunzător. D trebuie să efectueze exercițiile cu plăcere și rapiditate. D trebuie să execute fiecare GS de pornire și fiecare oprire în mod independent, fără AC/VC. La dexteritate, în general, toate exercițiile încep cu GS la aproximativ 2 pași în fața obstacolului și se termină cu GS în spatele obstacolului, atâta timp cât nu este descris altceva în exercițiul în sine. Este permisă lăudarea scurtă a lui D după încheierea unui exercițiu. Atunci când D-ul intră în GS de la șezut în față, D-ul poate lua poziția de șezut a GS direct sau aproape de DH.

Exerciții de obediență (UO) și de dexteritate (GW)				
F / FL / T / MT	V 1. Chemare 10 p 2. Mers în lesă 15 p 3. Șezut și rechemare 10 p 4. Schimbare de poziție 15 p 5. Culcat cu distragerea atenției 10 p 6. Purtare și predare 10 p 7. Control la distanță 10 p 8. Tunel cu tub 10 p 9. Punte de lemn 10 p	A 1. Chemare 5 p 2. Urmare liberă 10 p 3. Control la distanță 15 p 4. Aducere pe sol neted 10 p 5. Purtare și predare 10 p 6. Dirijabilitate la distanță 15 p 7. Punte mobilă 10 p 8. Scară orizontală 10 p 9. Tunel cu tub 5 p 10. Culcat cu distragerea atenției 10 p	B 1. Chemare 5 p 2. Urmare liberă 10 p 3. Control la distanță 15 p 4. Aducere pe sol neted 10 p 5. Purtare și predare 10 p 6. Dirijabilitate la distanță 15 p 7. Punte mobilă 10 p 8. Scară orizontală 10 p 9. Tunel cu tub 5 p 10. Culcat cu distragerea atenției 10 p	
	100 P	100 P	100 P	
	V 1. Chemare 10 p 2. Mers în lesă 15 p 3. Șezut și rechemare 10 p 4. Schimbare de poziție 15 p 5. Culcat cu distragerea atenției 10 p 6. Purtare și predare 10 p 7. Control la distanță 10 p 8. Mers pe urme în zăpadă 10 p 9. Călătorie cu mijl. de transp. 10 p	A 1. Chemare 5 p 2. Urmare liberă 10 p 3. Control la distanță 15 p 4. Aducere pe sol neted 10 p 5. Dirijabilitate la distanță 20 p 6. Purtare și predare 10 p 7. Culcat cu distragerea atenției 10 p 8. Mers pe urme în zăpadă adâncă 10 p 9. Călătorie cu mijl. de transp. 10 p	B 1. Chemare 5 p 2. Urmare liberă 10 p 3. Control la distanță 15 p 4. Aducere pe sol neted 10 p 5. Purtare și predare 10 p 6. Dirijabilitate la distanță 20 p 7. Culcat cu distragerea atenției 10 p 8. Mers pe urme în zăpadă adâncă 10 p 9. Călătorie cu mijl. de transp. 10 p	
	100 p	100 p	100 p	
	V 1. Înot pe distanță 20 p 2. Chemare 10 p 3. Mers în lesă 10 p 4. Schimbare de poziție 15 p 5. Culcat cu distragerea atenției 10 p 6. Urcare și deplasare pe o placă de surf 15 p 7. Purtare și predare 10 p 8. Transport cu barca 10 p	A 1. Înot pe distanță 20 p 2. Chemare 5 p 3. Urmare liberă 5 p 4. Control la distanță 10 p 5. Purtare și predare 10 p 6. Culcat cu distragerea atenției 10 p 7. Aducere din apă 10 p 8. Urcare și deplasare pe o placă de surf 10 p 9. Dirijabilitate la distanță 10 p 10. Transport cu barca 10 p	B 1. Înot pe distanță 20 p 2. Chemare 5 p 3. Urmare liberă 5 p 4. Control la distanță 10 p 5. Purtare și predare 10 p 6. Culcat cu distragerea atenției 10 p 7. Urcare și deplasare pe o placă de surf 10 p 8. Dirijabilitate la distanță 10 p 9. Aducere din apă, aruncare din barcă 10 p 10. Transport cu barca 10 p	
	100 p	100 p	100 p	
Trecere printr-un grup de persoane				
Teste	Toate testele UO/GW			



AC/VC permise	1 AC sau VC pentru șezut la călcâi pentru fiecare start 1 AC sau VC pentru verificarea microcipului
Nivelul V, A și B	cainele rămâne în lesă.
Zona de testare	Pentru exercițiul de grup, se recomandă să se marcheze două cercuri cu raza de 2,0 și 3,0 m într-un loc adecvat. Grupul rămâne în interiorul cercului interior, DH se deplasează de-a lungul cercului exterior. Astfel, există o distanță de 1,0 m între DH și grup. Grupul trebuie să fie format din 3 persoane și unul dintre cei doi D testați. Grupul se deplasează în cerc, în sensul acelor de ceasornic, pornirea și oprirea se fac la indicațiile TJ sau TC.
Executare	La instrucțiunile TJ sau TC, cele două RHT-uri de testat merg în zona de înregistrare. Acolo, câinii purtați în lesă trebuie să ia GS independent. Se înregistrează și se verifică microcipul. Se verifică apoi comportamentul social în grup. Unul dintre cei doi câini preia rolul de câine de grup, în timp ce celălalt câine trebuie să finalizeze programul. Apoi se schimbă. Înainte ca DH să intre în grup, grupul se oprește la indicația arbitrilor. De la GS, RDT merge în ritm normal în sensul invers acelor de ceasornic în jurul grupului de persoane, mișcându-se în cerc, astfel încât D să se întâlnească direct cu D care merge cu grupul. RDT se oprește independent, în timp ce grupul continuă să se deplaseze și cel puțin o persoană și D trec de RDT. La instrucțiunile arbitrilor, grupul se oprește. Apoi, DH și D-ul său se deplasează prin grup și îl înconjoară pe RDT, precum și pe o altă persoană, în formă de opt. După aceea, DH se oprește în centrul grupului, grupul începe să se miște din nou la instrucțiunile arbitrilor, iar DH părăsește grupul. După aceea, cei doi RDT schimbă poziția și celălalt RDT efectuează exercițiile în același mod. După ce ambii D au terminat exercițiul de grup în acest mod, un RDT se deplasează în zona de Culcat, în timp ce celălalt RDT se deplasează la punctul de plecare pentru exercițiul de mers în lesă/urmărire liberă.
Evaluare	În cadrul grupului, D trebuie să își dovedească abilitățile sociale. O lipsă de concentrare, precum și un AC sau VC suplimentar depunțează exercițiul în mod corespunzător. Dacă D dă dovadă de agresivitate și atacă celălalt D sau o persoană, va fi descalificat.
Exercițiu de mers în lesă / urmărire liberă	
Teste	Mers în lesă RH - F, FL, T, L, MT, W; Nivelul "V" Urmărire liberă RH - F, FL, T, L, MT, W; Nivel "A" și "B"
AC/VC permise	1 AC scurt sau VC la călcâi, care poate fi acordat pentru fiecare start și schimbare de ritm
Mers în lesă	D este în lesă
Urmărire liberă	D nu este în lesă
Executare	TJ dă ordinul de începere a exercițiului. Restul, cum ar fi întoarcerile, opririle, schimbările de ritm etc., se execută fără indicația TJ sau a TC. La începutul exercițiului, RDT face 50 de pași pe linia de mijloc, în linie dreaptă, în ritm normal, fără oprire; după o întoarcere și încă 10-15 pași în ritm normal, RDT trebuie să demonstreze minimum 10 pași în ritm rapid, respectiv lent. Schimbarea ritmului de la alergare la lent trebuie să se facă fără pași intermediari. Ritmul lui D și DH trebuie să se distingă din mers. După aceea, RDT face câțiva pași normali și fără schimbare de ritm și face prima întoarcere cu un picior timp de 20-25 de pași, a doua întoarcere cu un picior timp de 25-30 de pași, o întoarcere, încă 10-15 pași normali, precum și un GS. După alți 10-15 pași normali, o întoarcere și 20-25 de pași în ritm normal, se duce RDT-ul înapoi la linia de mijloc, apoi încă un GS.

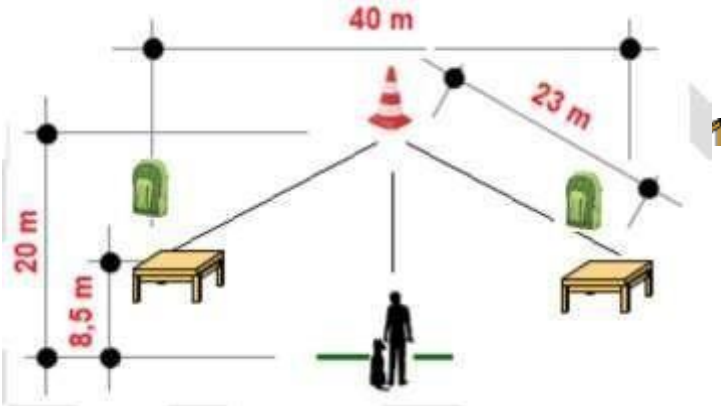
Șezut în mișcare cu rechemare	
Teste	RH - F, FL, T, L, MT; Nivelul "V"
Zona de testare	Punctul de plecare este definit de TJ.
	Etapa 1  30 de pași normali 10 - 15 pași normali Poziția de pornire  Etapa 2  Etapa 3 
AC/VC permise	1 AC sau VC pentru "Călcâi" 1 AC sau VC pentru "Șezut" 1 AC sau VC pentru "Rechemare" 1 AC sau VC pentru "GS"
Executare	De la GS, DH merge cu D, fără lesă, drept înainte. După 10 - 15 pași, D trebuie să se așeze în direcția mișcării atunci când i se dă AC și/sau VC pentru "șezi", fără ca DH să întrerupă pasul sau să se întoarcă. După încă aproximativ 30 de pași, mergând drept înainte, DH se oprește și se întoarce către D care stă calm. La instrucțiunile TJ, DH cheamă D cu AC sau VC pentru "rechemare". D trebuie să vină fericit și în ritm rapid la DH și să se așeze aproape în față. După aproximativ 3 secunde, DH ordonă D să intre în GS.
Evaluare	Dacă D se culcă sau se ridică în picioare după AC și/sau VC pentru "Șezi", se scad 5 puncte. Greșelile de evoluare, șezutul în ritm lent, șezutul nesigur, rechemarea lentă, greșelile de a se așeza în fața DH și de a încheia exercițiul, precum și ajutoarele corporale și de AC suplimentare din partea DH se depunțează corespunzător.

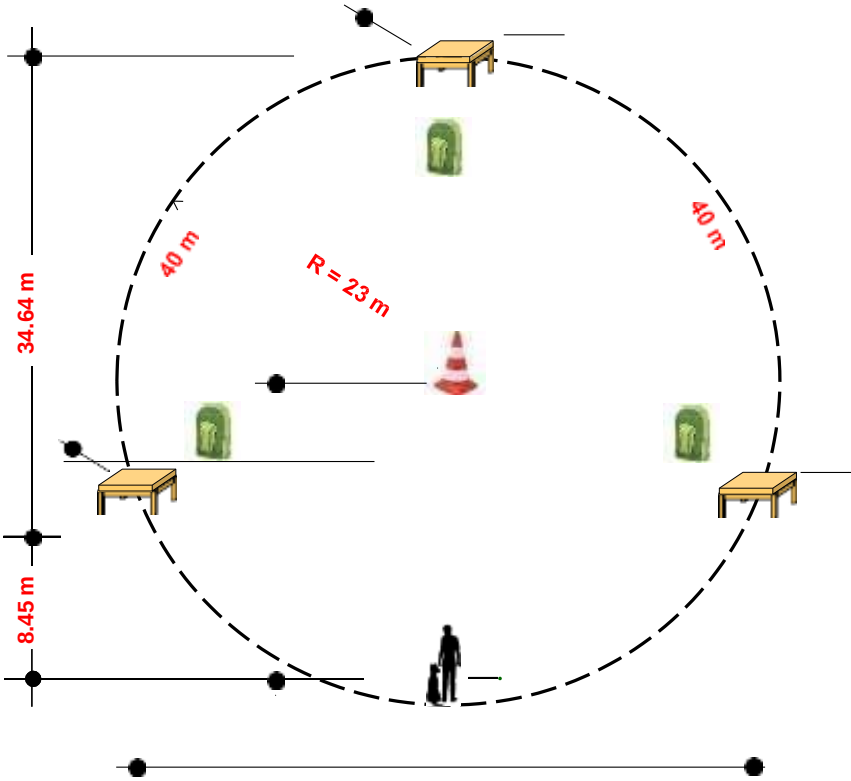
Control la distanță				
Teste	RH - F, FL, T, L, MT, W; Nivel "A" și "B"			
Zona de testare	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
				
La nivelul A, secvența este determinată ca Șezi-Rechemare-Culcat-Rechemare, iar la nivelul B, secvența este prezentată ca Șezi-Rechemare-Culcat-Sus-Rechemare.				
AC/VC permise	Nivelul A 1 AC pentru "călcâi" 1 AC sau VC pentru "șezi" 1 AC sau VC pentru "rechemare" 1 AC și/sau VC pentru "culcat" Nivelul B 1 AC și/sau VC pentru "sus" 1 AC sau VS pentru "rechemare" 1 AC sau VC pentru GS			

Executare	De la GS, DH merge cu D-ul său liber direct afară. După 10 - 15 pași, D trebuie să se "așeze" imediat la 1 AC sau VC fără ca DH să întrerupă pasul sau să se întoarcă. După încă aproximativ 40 de pași în linie dreaptă, DH se oprește și se întoarce cu fața la D. La instrucțiunile TJ, DH îl cheamă înapoi pe D cu 1 AC sau VC. D trebuie să alerge spre DH fericit și în ritm rapid. La jumătatea distanței dintre D și DH, DH dă 1 AC și/sau VC de "culcat" la care D trebuie să se întindă imediat.		
Nivelul "A"	La o instrucțiune a TJ, DH își cheamă D-ul cu 1 AC sau VC de "vino aici" în poziție frontală.		
Nivelul "B"	La instrucțiunile TJ, D trebuie să se ridice "sus" la 1 AC și/sau VC. La o instrucțiune suplimentară a TJ, DH își cheamă D cu 1 AC sau VC de "vino aici".		
Nivelul "A" și "B"	D trebuie să vină fericit și într-un ritm rapid și să se așeze aproape și drept în față. După aproximativ 3 secunde, DH ordonă D să intre în GS.		
Evaluare	Dacă distanța pentru prima rechemare și asumarea celei de-a doua poziție este depășită cu mai mult de 10 pași, exercițiul parțial este evaluat cu un maxim satisfăcător.		
	Nivelul "A" - Evaluări parțiale	F, FL, T,	MTW
	Partea 1 GS inițial, dezvoltare, asumare și rămânere "așezat "	6 P.	4 P.
	Partea 2 Apropiere și asumare și rămânere "culcat "	5 P.	3 P.
	Partea 3 Apropierea, așezarea în față și GS	4 P.	3 P.
	Nivelul "B" - Evaluări parțiale		
	Partea 1 GS inițial, dezvoltare, asumarea și rămânerea "așezat "	6 P.	4 P.
	Partea 2 Apropierea și asumarea și rămânerea "culcat "	5 P.	3 P.
	Partea 3 Asumarea și rămânerea în picioare, apropierea, așezarea în față și GS	4 P.	3 P.
Schimbarea poziției			
Teste	RH - F, FL, T, L, MT, W; Nivelul "V"		
Zona de testare	RH - F, FL, T, MT; Nivelul "V" - Schimbarea poziției trebuie să fie indicată pe un tabel. - Dimensiunea mesei: 100 x 100 cm, înălțime 60 cm		

AC/VC Permise	1 AC și/sau VC pentru a sări și a sta 1 AC și/sau VC pentru fiecare poziție 1 AC sau VC pentru rechemare 1 AC sau VC pentru GS
Executare	La 10 pași de masă, RDT își asumă GS. De acolo, DH își trimite D cu AC/VC pe masă. D trebuie să sară fără ezitare pe masă și să rămână acolo. Următoarele poziții trebuie să fie demonstrate la indicațiile arbitrilor pe masă - Șezi/ Culcat / Sus. DH decide asupra succesiunii pozițiilor. La sfârșitul exercițiului, D este rechemat de către DH la indicația TJ. D trebuie să se așeze în față și cu 1 AC să își asume GS.
RH - F, FL, T, MT, W "V"	Schimbarea poziției trebuie să fie indicată într-un tabel.
RH - L "V"	Schimbarea de poziție trebuie să fie demonstrată pe un bloc de zăpadă, pe o pantă naturală sau pe un tabel. (100 x 100 cm, 60 cm).
RH - W "V"	Schimbarea de poziție poate fi demonstrată și pe o placă de surf sau de paddle board.
Evaluare	Pozițiile pe care D-ul nu le arată, care sunt greșite sau dacă D-ul nu rămâne la locul lui după urcare depunțează acest exercițiu parțial cu RH - F, FL, T, L, MT - 4 puncte RH - W - 3 puncte În cazul în care D sare prematur de pe masă, exercițiul este considerat insuficient. O sărire ezitantă, o rechemare lentă, greșeli în așezarea și terminarea exercițiului, precum și AC și ajutoare corporale suplimentare din partea DH se depunțează corespunzător.
Purtarea și predarea	
Teste	RH - F, FL, T, L, MT, W
Zona de testare	- 1 masă sau un loc înălțat - 1 loc marcat pentru predare - 1 loc marcat pentru locul final
	Nivelul "V"
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru săritura pe masă de la GS 1 AC sau VC pentru rechemare 1 AC sau VC pentru GS
Executare	Un asistent (HP) este pus la dispoziție. De la GS, D sare pe masa de la AC și/sau VC, de unde DH îl ridică pe D, îl transportă 10 pași drept înainte și îl predă HP. În timpul transportului, coada lui D trebuie să fie liberă. DH ar trebui să fie capabil să-și poarte D. Dacă DH nu este capabil să-și poarte D, un HP va efectua preluarea de pe o masă, transportul și predarea. DH merge la același nivel până la predare și apoi, după aceasta, efectuează restul exercițiului.
Nivelul "V"	Apoi, HP poartă D lângă DH 10 pași drept înainte cu capul lui D spre DH. DH poate vorbi cu D-ul său. După ce D este pus la pământ de către HP, DH încheie exercițiul cu un GS.

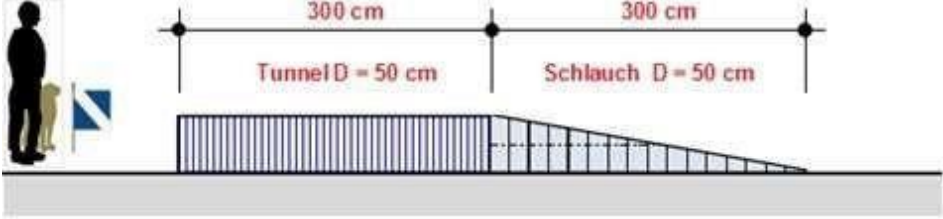
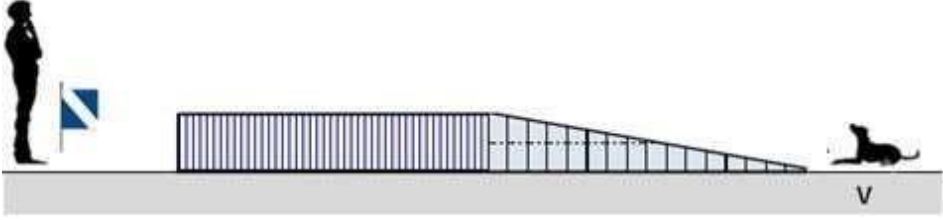
Nivelul "A" și "B"	După predare, HP îl transportă pe D cu 10 pași mai departe și îl pune la pământ, în timp ce DH se oprește și rămâne. D-ul trebuie să rămână acolo până când DH, la indicația TJ, își cheamă D-ul cu un AC. D trebuie să vină repede și fericit și să se așeze aproape în fața DH și după o pauză de 3 secunde la un AC să intre în GS.
Evaluare	Dacă D nu este cooperant, nu este calm în timpul transportului, mârâie ușor sau se retrage atunci când este ridicat sau pus jos, exercițiul va fi depunctat corespunzător. Dacă D sare în timpul transportului, exercițiul va fi considerat insuficient. Dacă D pleacă de lângă HP după ce a fost pus jos și înainte de indicația TJ, exercițiul este notat cel mult ca satisfăcător.
Aducere pe sol neted	
Teste	RH - F, FL, T, L, MT; Nivel "A" și "B"
Zona de testare	Punctul de plecare este definit de TJ.
AC/VC permise	1 AC sau VC pentru aducere 1 AC sau VC pentru eliberarea articolului 1 AC sau VC pentru GS final
Articol de recuperat/adus	Articole utilitare, pantofi de mărime mare, confecționate din următoarele materiale: lemn, piele, metal ușor, textile, plastic și/sau o combinație a acestora. Rulourile de iută, jucăriile sau alte articole similare nu sunt considerate articole accesorii. De asemenea, articolele confecționate (mănuși înfășurate sau alte articole fabricate) nu sunt permise. Recomandări privind toleranțele de măsurare: Lungime 10 - 25 cm, lățime 5 - 10 cm, grosime 3 - 6 cm. Pentru articolele rotunde, diametrul trebuie să fie de aproximativ 3 - 6 cm. Nu sunt potrivite: • Sticlă, porțelan, articole casante • Articole sub presiune (de exemplu, cutii de aerosoli) • Articole cu lichide • Tuburi, cu paste sau similare • Containere de plastic de orice fel • Articole prea grele sau prea ușoare (mai puțin de 200 g; mai mult de 500 g) De preferință, ar trebui să se utilizeze articole care nu se deformează sau se distrug chiar și după utilizări multiple. De exemplu: • Penar din plastic moale / piele / in, dacă este posibil, umplut. • Mătură de mână din lemn • Perie pentru haine sau pantofi • Pantof de grădină sintetic / posibil și pantof de lemn • Perie de spălat din lemn sau plastic • Geantă mică pentru scule din piele / plastic / in • Lanternă confecționată din plastic / cauciuc și/sau metal • Ruladă mică Articolele care diferă de acestea sunt permise la discreția TJ.
Nivelul "A"	DH alege un articol dintre cele puse la dispoziție de către organizator.
Nivelul "B"	TJ selectează articolul la începutul evenimentului de testare pentru exercițiu, va fi același obiect pentru toți RDT participanți.

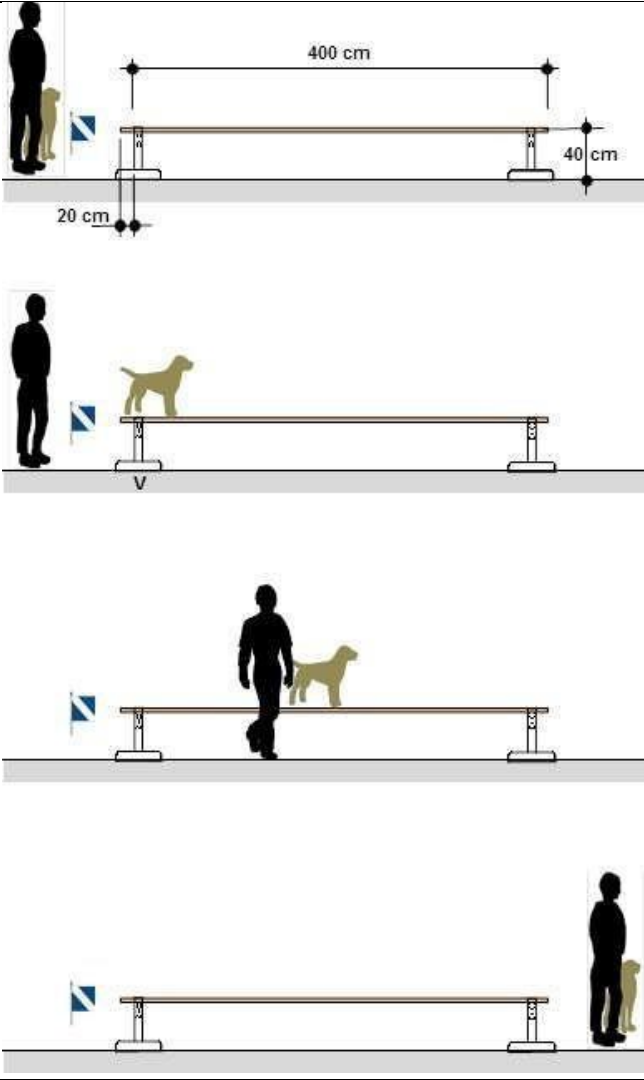
Executare	DH cu D-ul său fără lesă primește articolul cu puțin timp înainte de exercițiu în locul desemnat de organizator în apropierea poziției de start și îl returnează acolo după exercițiu. De la GS, DH aruncă articolul la aproximativ 10 pași distanță. AC de recuperat este dat doar atunci când articolul se oprește. D care stă fără lesă lângă DH trebuie să alerge rapid spre articol cu 1 AC sau VC, să îl ridice imediat și să îl aducă înapoi direct la DH în același ritm rapid. D trebuie să se așeze aproape în fața DH și să țină articolul în gură până când DH îi ordonă, după o scurtă pauză cu 1 AC, să îl elibereze. La 1 AC, D trebuie să asume GS. DH nu poate părăsi locația sa inițială pe toată durata exercițiului.
Evaluare	Printre altele, aceste puncte sunt greșite și duc la scăderea punctelor: - aleargă încet sau nu direct - greșeală la ridicare - lent sau nu se întoarce direct - dă drumul articolului utilitar - joaca sau roaderea articolului utilitar Aruncarea articolului prea aproape sau prea departe și orice ajutor din partea DH duc la o depunctare corespunzătoare. Dacă DH își schimbă locația, exercițiul este punctat cu 0 puncte. Dacă D nu recuperează, exercițiul se punctează cu 0 puncte.
Dirijabilitate la distanță	
Teste	RH - F, FL, T, L, MT
Zona de testare Nivelul "V"	 - F, FL, T, MT: mese, L: rucsacuri/găleți - 1 zonă marcată pentru punctul de plecare - 2 mese/rucsacuri/găleți la o distanță de 40 m una față de cealaltă și față de start Nivelul "V"
AC/VC permise	- 1 AC și/sau VC pentru a merge la fiecare punct marcat - 1 AC și/sau VC pentru fiecare articol rămas - 1 AC sau VC pentru rechemare - 1 AC sau VC pentru GS

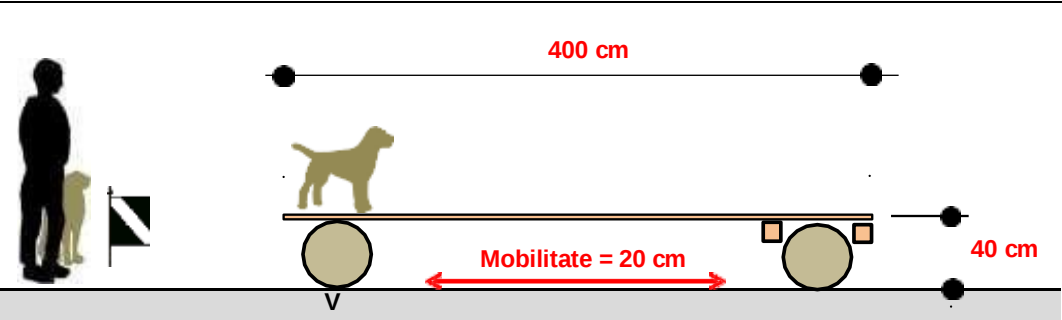
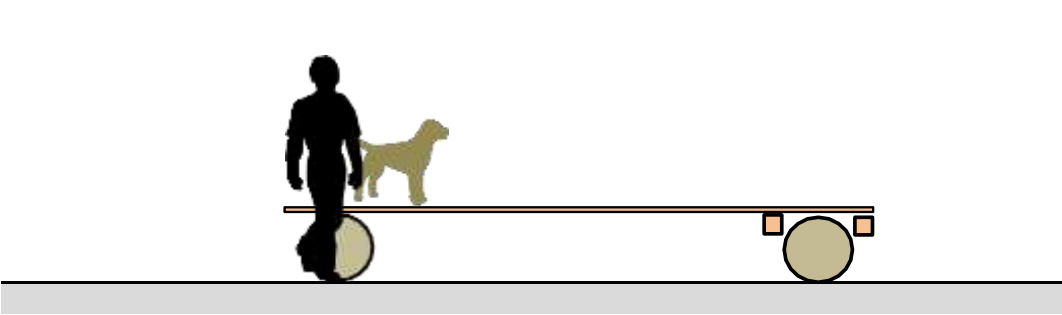
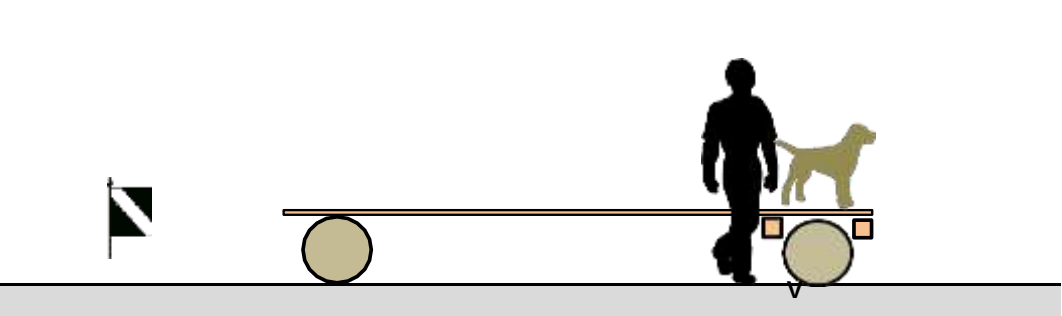
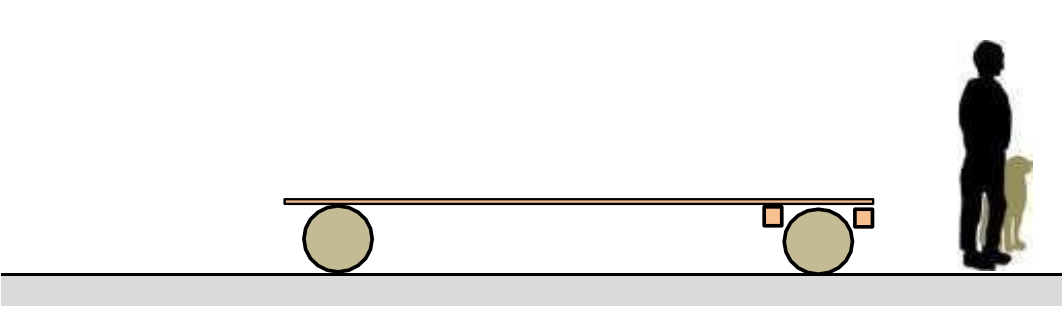
AC/VC permise	Nivelul "A" și "B" - 1 AC și/sau VC pentru "a merge la marcajul din mijloc". - 1 AC sau VC pentru "a rămâne pe loc". - câte 1 AC și/sau VC pentru fiecare masă sau rucsacuri/găleți (L) - 1 CA pentru a sări și a rămâne pe fiecare masă sau pentru a rămâne la ghiozdane/găleți (L) - 1 AC sau VC pentru rechemare - 1 AC sau VC pentru GS
Zona de testare Nivel "A" și "B"	 - F, FL, T, MT: mese, L: rucsacuri/găleți - Mesele care urmează să fie utilizate au o înălțime de 60 cm. Suprafețele de urcat au 100 x 100 cm. Sunt permise acoperiri antiderapante. Mesele (rucsacuri/găleți) nu trebuie să aibă ambalaje sau să fie marcate. - 1 zonă marcată pentru punctul de plecare Nivelul "B": Tragerea la sorți a secvenței
Secvență	Nivelul "V" și "A": DH anunță secvența către TJ la începutul exercițiului. Nivelul "B": Tragerea la sorți a secvenței
Executare	RH F, FL, T, L, MT; Nivelul "V" DH își asumă GS cu D fără lesă la punctul de plecare al exercițiului. După ce TJ dă drumul la exercițiu, DH își trimite D-ul cu un AC și/sau VC, fără a-și schimba poziția, pentru a "merge la marcaj" care se află la o distanță de 20 m și este clar marcat. Când D a ajuns la acest reper, primește un AC și/sau VC pentru a "rămâne pe loc". D trebuie să rămână acolo cel puțin 3 secunde. După timpul de așteptare necesar, DH își trimite D cu AC și/sau VC pentru a "merge la locul distinctiv" la prima masă desemnată (L: rucsac sau găleată). Cu câte 1 AC pentru a "sări" și a "rămâne pe loc", D trebuie să sară pe aceasta (L: să alerge spre) și să rămână pe loc. DH își trimite D-ul care urmează cu AC și/sau VC la masa următoare (L: rucsac/găleată), unde, la fel ca și în cazul unui AC, trebuie să sară pe (L: să alerge spre) și să rămână pe loc. Din al doilea loc, D este rechemat cu 1 AC sau VC la DH și trebuie să stea aproape în fața acestuia. La un AC sau VC pentru "GS", D trebuie să și-l asume.

	RH F, FL, T, L, MT; Nivel "A" și "B" DH își asumă GS cu D fără lesă la punctul de pornire al exercițiului. După ce arbitrul dă drumul la exercițiu, DH își trimite D-ul cu un AC și/sau VC, fără a-și schimba poziția, pentru a "merge la marcaj" care se află la o distanță de 20 m și este clar marcat. Când D a ajuns la acest reper, primește un AC și/sau VC pentru a "rămâne pe loc". D trebuie să rămână acolo cel puțin 3 secunde. După timpul de așteptare necesar, DH își trimite D-ul cu AC și/sau VC să "meargă la locul marcat" la prima masă desemnată (rucsac sau găleată). La câte 1 AC pentru a "sări" și "rămâi pe loc", D trebuie să sară pe aceasta și să rămână pe loc. DH își trimite D-ul care urmează cu AC și/sau VC la masa următoare (rucsac/găleată), unde, la fel ca și în cazul unui AC, trebuie să sară pe (L: să alerge spre) și să rămână pe loc. Același lucru este valabil și pentru a treia masă desemnată (L: rucsac/găleată). D este rechemat de la a treia masă (L: rucsac/găleată) cu AC sau VC și trebuie să se așeze aproape de acesta. La AC sau VC pentru "GS", D trebuie să și-l asume. D trebuie să rămână aproximativ 3 secunde la marcaj și, respectiv, la fiecare masă (L: rucsac/găleată). DH are voie să își ajusteze poziția în direcția de trimitere a D-ului, precum și să facă un pas lateral pentru direcția respectivă, fără a părăsi locația sa.																								
Evaluare	Dacă mijlocul nu este marcat sau dacă nu se respectă ordinea desenată a tabelelor sau dacă DH părăsește locul unde se află, exercițiul este considerat insuficient; Printre altele, aceste puncte sunt eronate și conduc la scăderea punctelor: - alergarea ezitantă către mese / o zonă desemnată - se abate mult de la linia ideală - sărituri ezitante pe mese - părăsirea prematură a unei mese / a unei zone desemnate - asumă cu ezitare o poziție - rechemare lentă și așezarea în față - ajutoare de la DH, cum ar fi AC repetat - greșeli la final.																								
	<table><tr><td>Evaluări parțiale</td><td>F,FL,T,MT "A" + "B "</td><td>L "A" + "B "</td><td>F,FL,T,MT,L "V"</td></tr><tr><td>Centru</td><td>3 P.</td><td>4 P.</td><td>2 P.</td></tr><tr><td>1. Masă (rucsac/găleată)</td><td>3 P.</td><td>4 P.</td><td>3 P.</td></tr><tr><td>2. Masă (rucsac/ găleată)</td><td>3 P.</td><td>4 P.</td><td>3 P.</td></tr><tr><td>3. Masă (rucsac/ găleată)</td><td>3 P.</td><td>4 P.</td><td>-</td></tr><tr><td>GS inițial, se apropie, se așază în față, GS</td><td>3 P.</td><td>4 P.</td><td>2 P.</td></tr></table>	Evaluări parțiale	F,FL,T,MT "A" + "B "	L "A" + "B "	F,FL,T,MT,L "V"	Centru	3 P.	4 P.	2 P.	1. Masă (rucsac/găleată)	3 P.	4 P.	3 P.	2. Masă (rucsac/ găleată)	3 P.	4 P.	3 P.	3. Masă (rucsac/ găleată)	3 P.	4 P.	-	GS inițial, se apropie, se așază în față, GS	3 P.	4 P.	2 P.
Evaluări parțiale	F,FL,T,MT "A" + "B "	L "A" + "B "	F,FL,T,MT,L "V"																						
Centru	3 P.	4 P.	2 P.																						
1. Masă (rucsac/găleată)	3 P.	4 P.	3 P.																						
2. Masă (rucsac/ găleată)	3 P.	4 P.	3 P.																						
3. Masă (rucsac/ găleată)	3 P.	4 P.	-																						
GS inițial, se apropie, se așază în față, GS	3 P.	4 P.	2 P.																						
3.3.12 Culcat cu distragerea atenției																									
Teste	RH - F, FL, T, L, MT, W																								
Zona de testare	Două locuri marcate de o linie pentru D masculi și femele. Distanța dintre obstacole și D culcat trebuie să fie de minimum 10 m, iar între D (m/f) de minimum 6 m.																								
AC/VC permise	1 AC sau VC pentru "Culcat" 1 AC sau VC pentru "Șezi"																								
Executare	După ce a terminat exercițiul "Trecerea prin grup de persoane" și înainte de UO/GW al celui de-al doilea D, DH își duce D-ul fără lesă la GS în zona marcată pentru Culcat. La instrucțiunile TJ, acesta își culcă D-ul cu 1 AC sau VC fără a lăsa niciun articol cu el. La instrucțiunea TJ, DH se întoarce la D-ul său și stă în dreapta acestuia. La o nouă instrucțiune a TJ, DH dă un AC sau VC pentru Șezi, la care D trebuie să stea în șezut rapid și drept.																								

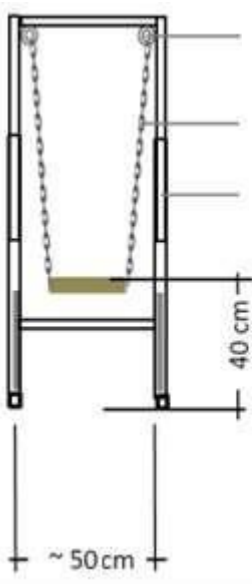
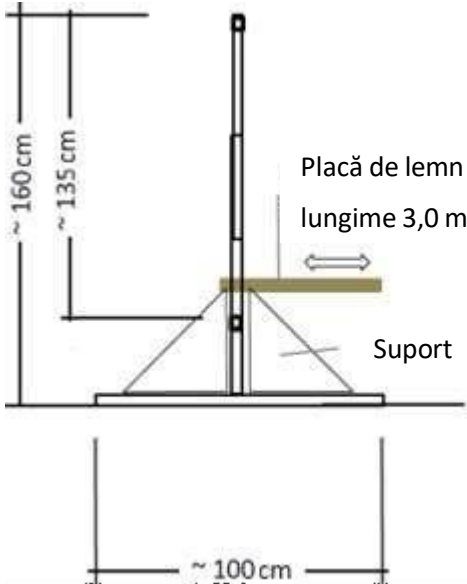
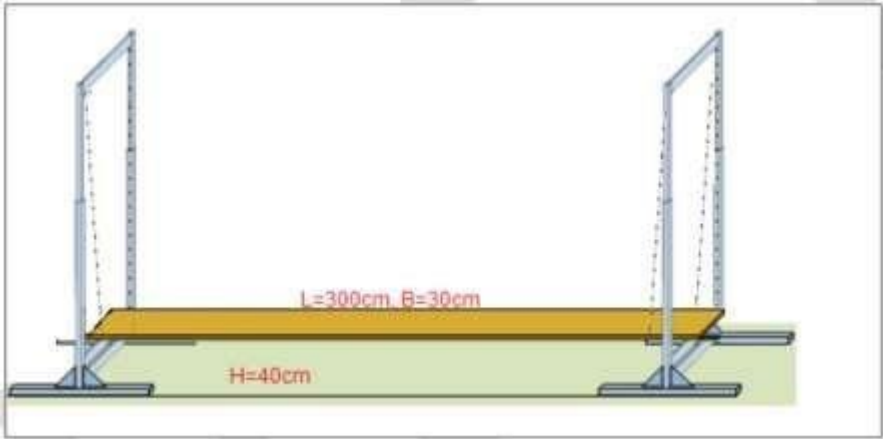
Evaluare	În cazul în care D nu ia poziția de culcat, ci stă în picioare sau în șezut, dar rămâne în zona de jos, exercițiul se depunțează cu 5 puncte. Nivelul "V" DH se îndepărtează cu 20 de pași și rămâne în picioare, în liniște, cu fața la D. - D trebuie să stea întins calm, fără a fi influențat de DH, în timp ce celălalt D face exercițiile 2-4 (W: 3-4.) După terminarea exercițiului 4 al celui de-al doilea RDT, DH termină acest exercițiu la indicația arbitrului. În timp ce al doilea D execută celelalte exerciții, DH rămâne cu D-ul său în zona de culcat sau într-un loc indicat de TJ. În acest timp, este permisă ținerea în lesă a D-ului. - În cazul în care D părăsește locul de culcat cu mai mult de 3 metri după terminarea exercițiului 2 al D-ului prezentat, exercițiul este evaluat ca fiind insuficient. - Dacă D părăsește zona de culcat înainte de terminarea exercițiului 2 cu mai mult de 3 metri, exercițiul este notat cu 0 puncte. Nivelul "A" DH se îndepărtează la 40 de pași de D și rămâne în picioare, cu spatele la D. Când cea de-a doua RDT a terminat exercițiile, DH își termină exercițiul la instrucțiunea JT. D trebuie să se întindă calm, fără a fi influențat de DH, în timp ce celălalt D face exercițiile 2 - 9 (L 2 - 6; W 3 - 5). - În cazul în care D părăsește locul de culcat cu mai mult de 3 metri după încheierea exercițiului 4 (exercițiu L, W 3.) al D-ului prezentat, exercițiul este evaluat ca fiind insuficient. - Dacă D părăsește zona de culcat înainte de terminarea exercițiului 4 (exercițiul L, W 3.) cu mai mult de 3 metri, exercițiul este notat cu 0 puncte. Nivelul "B" DH iese din raza vizuală a lui D, mergând într-un loc din zona de lucru (perete de acoperire sau similar). Când cea de-a doua RDT a terminat exercițiile, DH își termină exercițiul la instrucțiunea JT. D trebuie să stea liniștit, fără a fi influențat de DH, în timp ce celălalt D face exercițiile 2 - 9 (L 2-6; W 3 - 5) . - În cazul în care D părăsește locul de culcat cu mai mult de 3 metri după încheierea exercițiului 4 (exercițiu L, W 3.) al D-ului prezentat, exercițiul este evaluat ca fiind insuficient. - Dacă D părăsește zona de culcat înainte de terminarea exercițiului 4 (exercițiul L, W 3.) cu mai mult de 3 metri, exercițiul este notat cu 0 puncte. Întinderea agitată cu lipsă de concentrare, statul în șezut sau ridicarea prematură în picioare sau apropierea de DH în timpul ridicării depunțează exercițiul în mod corespunzător. Ajutorul suplimentar AC/VC și de corp, comportamentul agitat al DH și alte ajutoare ascunse se depunțează în mod corespunzător.
Tunel cu tub	
Teste	RH - F, FL, T, MT; Nivel "V" RH - F, FL, T, MT; Nivel "A" și "B"
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "treci" 1 AC sau VC pentru "rămâi" 1 AC sau VC pentru "GS"
Executare	DH își asumă GS cu D fără lesă în fața obstacolului. La AC și/sau VC pentru "treci", D trebuie să treacă cu încredere prin tunel. După ce D a ieșit din tunel, DH dă AC și/sau VC pentru "rămâi". La instrucțiunea TJ, DH se duce la D-ul său și cu un AC sau VC îi ordonă să își asume GS.
Evaluare	Nesiguranța, ezitarea și/sau agitația de a intra și de a trece prin obstacol depunțează exercițiul în consecință. În cazul în care D nu părăsește tunelul sau nu rămâne după AC/VC, exercițiul va fi notat ca fiind insuficient.

Zona de testare	   Intrare rigidă, diametru 0,50 m, lungime 3 m, cu un tub la ieșire: material moale, lungime 3 m
	Traversarea unei punți fixe
	Teste
	RH - F, FL, T, MT; Nivel "V"
Zona de testare	Puntea fixă este alcătuită din două suporturi ferme și o placă, cu o lungime de aproximativ 4 m și lățime de aproximativ 30 cm, fixate pe acestea. Suportii trebuie să fie plasați la cele două capete ale punții. Ca suport, sunt posibile și alte construcții stabile.
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC pentru "șezi" 1 AC pentru "continuă"
Executare	DH își asumă GS cu D fără lesă în fața obstacolului. La AC și/sau VC pentru "urcă", D trebuie să sară pe punte și la un AC să "rămână pe loc" în direcția de mișcare. La instrucțiunea TJ, DH se duce lângă D, îi dă AC sau VC să spună "continuă" și îl însoțește pe D până la GS. Acolo se oprește și D-ul său își asumă independent GS. D-ul trebuie să parcurgă întreaga lungime a punții fără să se teamă sau să meargă neregulat.
Evaluare	Dacă D sare de pe obstacol în prima jumătate, exercițiul este notat cu 0 puncte; dacă D sare după prima jumătate, exercițiul este considerat insuficient. Traversarea nesigură, ezitantă și/sau agitată, alergarea sau rămânerea în urmă depunctează exercițiul în mod corespunzător.

	
Punte mobilă	
Teste	RH - F, FL, T, MT; Nivel "A"
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC pentru "rămâi pe loc" 1 AC sau VC pentru "continuă"
Executare	DH își asumă GS cu D fără lesă în fața obstacolului. La AC și/sau VC pentru "urcă", D trebuie să sară pe planșă și la un AC să "rămână pe loc" în direcția de deplasare. La instrucțiunea TJ, DH se duce pe lângă D, îi dă AC sau VC să "continue" și merge cu D-ul său până la capătul obstacolului. D trebuie să rămână acolo în mod independent. La instrucțiunile TJ, DH îi comandă lui D cu AC sau VC să "continue" și merge câțiva pași în spatele aparatului. El se oprește acolo, iar D-ul său își asumă independent poziția de bază. D trebuie să meargă pe toată durata fără să fie anxios sau agitat. Acolo se oprește și D își asumă independent GS. D-ul trebuie să parcurgă întreaga lungime a punții fără să se teamă sau să meargă neregulat.
Evaluare	Un comportament nesigur și/sau agitat sau o coordonare insuficientă depunează în consecință. Urcare ezitantă sau agitată, traversare nesigură, ezitantă, anxioasă, neregulată și/sau agitată, alergarea și/sau rămânerea în urmă, asumarea ezitantă a unei poziții și neajungerea la capătul obstacolului se depunează corespunzător.

Zona de testare	
	
	
	
	Puntea mobilă este formată din 2 butoaie de dimensiuni identice, cu diametrul de 40 cm și o placă de sprijin cu lungimea de 4 m și lățimea de 30 cm. Construcția trebuie să fie astfel încât scândura să se poată deplasa cu aproximativ 20 cm. Sunt permise construcții similare cu aceleași dimensiuni și aceeași mobilitate, de exemplu, 2 suporturi ferme tip capră cu glisiere mobile.
Scară orizontală	
Teste	RH - F, FL, T, MT; Nivel "A" și "B"
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC sau VC pentru "GS"

	Scară de grinzi, lungime 4 m, distanța între trepte 30 cm în centru, lățimea treptelor 5 cm, 14 trepte, 2 căptușeli la începutul și la sfârșitul scării: înălțime aproximativ 0,50 m. Rampă de urcare: Lungime 1,20 m, lățime 0,50 m, sunt permise ca ajutoare de urcat lonjeroane transversale. Rampa de urcare trebuie să fie construită în mod solid și să fie conectată ferm la scară.
Executare	DH își asumă GS cu D-ul său fără lesă în fața aparatului. La AC și/sau VC, D urcă pe rampă și pe scară și, în mod independent, se duce la ultima treaptă și rămâne acolo. Nivelul A: De îndată ce D a atins prima treaptă cu labele din față, DH merge alături de D care lucrează, dar fără să atingă D sau aparatul. La capătul scării, DH își ridică D de pe ea și dă un AC sau VC pentru a prelua GS. Nivelul B: DH rămâne până când D a atins ultima treaptă cu labele din față și apoi, la indicația arbitrilor, merge la D care îl așteaptă și oferă un AC sau VC pentru a asuma GS.

Evaluare	Dacă D sare în prima jumătate, exercițiul este notat cu 0 puncte. Dacă D sare după prima jumătate, exercițiul este considerat insuficient. Dacă D sare după ultima treaptă, exercițiul poate fi doar considerat cel mult satisfăcător. Dacă D cade între trepte și dacă este posibil ca D să se urce înapoi pe scară în mod independent și fără ajutor, atunci primește un punctaj parțial insuficient. Treptele individuale de pe o scară se depunțează în mod corespunzător. Dacă D folosește o grindă pe o mare parte a scării sau prezintă o puternică nesiguranță a treptelor, exercițiul este considerat insuficient. Traversarea nesigură, ezitantă și/sau agitată, alergarea sau rămânerea în urmă depunțează exercițiul în mod corespunzător.
Leagăn	
Teste	RH - F, FL, T, MT; Nivel "B"
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC pentru "șezi" 1 AC sau VC pentru fiecare "continuă".
Zona de testare	Se admit construcții similare cu aceleași măsuri și aceeași mobilitate. 

	Construcția constă în: - 1 scândură de lemn, lungime aprox. 3,0 m, lățime aprox. 30 cm - O construcție de susținere la început și la sfârșit cu un mecanism de fixare a scândurii - Înălțime de la sol 40 cm Urcare și coborâre: - 2 scânduri de lemn, lungime aprox. 1,5 m, lățime aprox. 30 cm - Măsura marginii superioare de la sol 35 cm - Ca ajutoare de urcare sunt permise scânduri transversale Leagănul este format din 2 console și o scândură fixată pe acestea cu o frânghie sau un lanț și 2 plăci ca rampe de urcare și coborâre. Scândura din mijloc atârna de construcția de susținere în așa fel încât să se poată balansa liber. Sunt admise construcții similare cu aceleași dimensiuni și aceeași mobilitate (laterală și longitudinală). Mișcarea longitudinală a leagănelui poate fi limitată la 25 cm.
Executare	DH își asumă GS cu D-ul său fără lesă în fața leagănelui. La AC și/sau VC pentru "urcă", D trebuie să pășească pe scândura mobilă prin rampa de urcare și să "stea" imediat pe AC. La ordinul TJ, DH merge în partea D, dă ordinul AC sau VC de "continuă", merge cu D-ul său până la capătul scândurii mobile și se oprește acolo. La ordinul TJ, DH dă ordinul AC sau VC de "continuă", iar D părăsește aparatul prin rampa de coborâre. Împreună cu D, DH merge câțiva pași în spatele aparatului, unde se oprește, iar D preia independent GS. D trebuie să meargă pe toată durata fără să fie anxios sau agitat.
Evaluare	Dacă D-ul sare în prima jumătate, exercițiul este notat cu 0 puncte. În cazul în care D sare după prima jumătate, exercițiul este considerat insuficient. Un comportament nesigur și/sau agitat sau o coordonare insuficientă depunțtează în consecință. Urcare ezitantă sau agitată, traversare nesigură, ezitantă, anxioasă, neregulată și/sau agitată, alergarea înainte și/sau rămânerea în urmă, asumarea ezitantă a unei poziții și neajungerea la capătul obstacolului se depunțtează corespunzător.

Mers pe urme în zăpadă adâncă	
Teste	RH - L Exercițiile "Mers pe urme în zăpadă adâncă" și "Călătoria cu mijloace de transport" pot fi efectuate și individual, înainte sau după probele de miros.
Zona de testare	Linia (traseul) poate avea orice formă (fără unghiuri ascuțite) lungime: RH - L V 150 de pași RH - L A 250 de pași RH - L B 350 de pași Mersul pe urme de schi se demonstrează cu rachete de zăpadă/schiuri de tură.
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "mersul pe urme" 1 AC sau VC pentru GS
Executare	DH își asumă GS cu D-ul său la începutul traseului. De la GS, DH merge cu D-ul său pe un traseu prescris în zonă. La instrucțiunea TJ, DH îi dă D-ului său 1 AC sau VC pentru a începe să "meargă pe urme" și merge pe pista de zăpadă prescrisă în fața D-ului său. De la GS, D trebuie să se retragă imediat în spatele lui DH și să urmeze traseul lui DH.
Evaluare	Sunt așteptate mișcări fluide, cu o distanță consistentă între DH și D și puține AC/VC date de la început până la sfârșit. Următoarele puncte se depunțează în mod corespunzător: - pornire și plecare ezitantă - ieșirea de pe pistă - D se retrage - îngheșuirea sau depășirea DH de către D - AC sau VC repetate
Călătoria cu mijloace de transport	
Teste	RH - L Exercițiile "Mers pe urme în zăpadă adâncă" și "Călătoria cu mijloace de transport" pot fi efectuate și individual, înainte sau după probele de miros.
Zona de testare	Mijloace de transport: de exemplu, sănii de salvare, skidoo, mașină de curățat zăpada, telescaun, elicopter sau altele similare. Traseu aprox. 150 m
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC pentru GS
Executare	DH își asumă GS cu D-ul său fără lesă la o distanță rezonabilă față de vehiculul de transport respectiv. Se poate utiliza orice tip obișnuit de vehicul de transport, dar trebuie să se țină seama de normele de siguranță respective. La instrucțiunile TJ, DH își ridică sau își trimite D cu 1 AC și/sau VC în vehiculul de transport. Modul în care D și DH urcă în vehicul este la discreția DH. După călătorie sau zbor, DH coboară cu D-ul său, îl așează lateral, la o distanță sigură față de vehiculul de transport și îl duce în GS.
Evaluare	În timpul transportului, D trebuie să rămână calm și lipsit de inhibiții. Comportamentul nesigur sau agitat al lui D la urcare sau coborâre și/sau în timpul transportului se depunțează corespunzător. În cazul în care D nu este cooperant atunci când este ridicat sau urcat în vehicul, exercițiul este notat cu 0 puncte.

Înot la distanță

Teste	RH - W
Zona de testare	Barcă cu motor cu barcagiu / fiecare D este însoțit de o barcă distanță RH - W V 4 minute (max. 300 m) RH - W A 8 minute (max. 500 m) RH - W B 12 minute (max. 800 m)
AC/VC permise	RH - W V 1 AC și/sau VC pentru "înoată" / "mergi departe" 1 AC și/sau VC pentru "urmărește" 1 AC și/sau VC pentru "înoată aici" 1 AC și/sau VC pentru "vino la DH" RH - W A, B 1 AC și/sau VC pentru "sari în apă" 1 AC și/sau VC pentru "înoată" 1 AC și/sau VC pentru "mergi departe" 1 AC și/sau VC pentru "urmărește" 1 AC și/sau VC pentru "înoată aici" 1 AC și/sau VC pentru "vino la DH" În timpul înotului, DH îi poate oferi ocazional lui D un AC suplimentar.
Executare	RDT se află pe o barcă. Aceștia trebuie să aibă un comportament disciplinat, astfel încât nu este necesar un GS. RH - W V DH își ridică D-ul din barca staționară și îl pune în apă sau D-ul sare la comandă în apă. RH - W A, B La un AC și/sau VC, D sare din barca staționară în apă. DH își trimite D-ul departe de barcă pentru ca aceasta să se poată îndepărta. Barca se deplasează la o distanță de aproximativ 10 m în fața lui D, astfel încât acesta să poată fi observat în permanență. La un AC și/sau VC, D urmează barca. El trebuie să înoate calm pe distanța respectivă. Ulterior, barca se oprește, DH își cheamă D cu un AC și/sau VC. D înoată înapoi spre el și DH îl ajută să se întoarcă în barcă.
Evaluare	Înotul agitat, neregulat, precum și deficiențele în timpul săriturilor în apă, înotul spre barcă sau ridicarea în barcă se depunțează corespunzător. În cazul în care D nu prezintă rezistență adecvată, exercițiul se întrerupe și se punctează cu 0 puncte.

Aducere din apă

Teste	RH - W; Nivel "A"
Zona de testare	Obiectul plutitor deținut de manipulator, care nu depășește dimensiunea unui pantof, de exemplu frânghie, obiect auxiliar pentru lucrul în apă pe care DH îl poartă cu el pe toată durata probei. Pentru executarea exercițiului, trebuie aleasă o linie de țărm care să asigure că D trebuie să înoate o parte predominantă a exercițiului, dar poate ajunge cu ușurință pe țărm.
AC/VC permise	1 AC sau VC pentru "adu" 1 AC pentru "eliberează" 1 AC sau VC pentru GS
Executare	RDT asumă GS se află la o distanță rezonabilă față de apă. De la GS, DH aruncă articolul la aproximativ 10 pași în apă. AC sau VC de a aduce poate fi dat numai după ce articolul plutește calm. La AC sau VC pentru a aduce, D care stă fără lesă lângă DH trebuie să se deplaseze spre articol într-o manieră orientată spre obiectiv, să îl ridice imediat, să îl aducă la DH la fel de hotărât și să îl predea la comandă. Nu este necesar ca D să stea în față. La AC sau VC, D trebuie să își asume GS. DH nu poate părăsi locul unde se află pe durata exercițiului.
Evaluare	Jucatul sau mestecatul articolului depunțează exercițiul în mod corespunzător. În cazul în care D nu aduce articolul la DH, exercițiul este punctat cu 0 puncte.

Transport cu barca	
Teste	RH - W
Zona de testare	Barcă cu motor cu barcagiu
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC și/sau VC pentru "stai" 1 AC și/sau VC pentru "coboară" 1 AC sau VC pentru GS
Executare	DH și D își asumă un GS la o distanță rezonabilă de barcă. D se urcă, sare sau este ridicat în barcă. În timpul transportului de la o distanță de aproximativ 100 m, D trebuie să rămână calm și lipsit de inhibiții. După călătorie, DH coboară, îl cheamă pe D de pe barcă și îi dă lui D un AC sau VC pentru a asuma GS. Exercițiul poate fi, de asemenea, combinat cu exercițiul "Înot la distanță".
Evaluare	Un comportament nesigur se depunteează în consecință. În cazul în care D nu intră sau iese în mod orientat spre un obiectiv sau nu este cooperant când este ridicat sau coborât din barcă, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Urcare și deplasare pe o placă de surf	
Teste	RH - W
Zona de testare	Placă de surf sau placă cu palete Pentru executarea exercițiului, trebuie ales un punct de mal care să asigure că D poate sta în apă și poate ajunge cu ușurință pe mal.
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "urcă" 1 AC și/sau VC pentru "stai" 1 AC și/sau VC pentru "coboară" 1 AC sau VC pentru "GS"
Executare	DH își asumă GS cu D-ul său la punctul de plecare. De la GS, RHT merge la placa de surf (placă de paddle) stând în apa puțin adâncă. La AC și/sau VC pentru "urcă", D trebuie să se urce pe placa de surf (placă de paddle) care se află în apă puțin adâncă și nu are pânză. Placa de surf (placă de paddle) trebuie să fie accesibilă pentru D fără ca acesta să fie nevoit să înoate. DH îl poate ajuta pe D să se urce pe placa de surf, ținând de ea. RH - W V A La AC și/sau VC pentru "stai", D trebuie să rămână calm pe placa de surf (așezat, întins sau în picioare). La instrucțiunile lui TJ, DH împinge placa de surf cu D-ul rămas pe ea la aproximativ 20 de metri în direcția indicată. D trebuie să rămână calm și să rămână până când DH îi dă AC și/sau VC să "coboare". RH - W B La AC și/sau VC pentru "stai", D trebuie să rămână calm pe placa de surf. (așezat, întins sau în picioare). La indicația lui TJ, DH împinge placa de surf cu D rămânând pe ea aprox. 40 m în direcția desemnată. D trebuie să-și păstreze calmul și să rămână până când DH îi dă AC și/sau VC să "coboare și să înoate". D trebuie să înoate rapid spre el și să se așeze în față. Pentru a încheia exercițiul, la țarm, DH își asumă GS cu D-ul său, dând un AC sau VC.
Evaluare	Urcarea sau statul pe placă nesigure se depunteează corespunzător. În cazul în care D părăsește placa de surf în mod independent, exercițiul este considerat insuficient. În cazul în care D nu urcă pe placa de surf, exercițiul este notat cu 0 puncte.

Dirijabilitatea la distanță	
Teste	RH - W; Nivel "A", "B"
Zona de testare	Pentru executare, ar trebui să se aleagă o linie de țărm care să asigure că D trebuie să înoate o parte predominantă a exercițiului, dar să poată ajunge cu ușurință pe țărm. Două bărci sau surferi la o distanță de 20 m- Nivel "A" 40 m- Nivel "B" unul de altul și de țărm.
AC/VC permise	1 AC și VC pentru înot la ambele obiective 1 AC pentru "aici" 1 AC sau VC pentru GS
Executare	RH - W A DH își asumă GS cu D fără lesă la punctul de plecare și anunță secvența către TJ. RH - W B DH își asumă GS cu D-ul său fără lesă la o distanță rezonabilă în fața apei. La începutul exercițiului, TJ stabilește ordinea în care trebuie abordate punctele. La indicația lui TJ, DH își trimite D, fără a părăsi locația sa, cu un AC și un VC la primul loc desemnat. D trebuie să rămână la punctul în care a înotat până când DH îl trimite la al doilea punct desemnat printr-un AC și VC. DH are voie să își ajusteze poziția în direcția de trimitere a D-ului, precum și să facă un pas lateral în direcția respectivă, fără a părăsi poziția sa. Cu AC sau VC pentru "aici", D este rechemat înapoi la DH și trebuie să se așeze aproape în față. La AC sau VC pentru "final", D trebuie să preia GS.
Evaluare	Dacă nu este respectată succesiunea zonelor marcate anunțată de DH sau dacă DH părăsește locația sa, exercițiul este considerat insuficient.
Aducere din apă, aruncare din barcă	
Teste	RH - W; Nivel "B"
Zona de testare	Barcă cu barcagiu, HP, TJ, DH cu D; vâslă în barcă
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru fiecare "adu vâsla"
Executare	Barcagiul cu HP, TJ și RDT se îndreaptă spre un loc marcat (baliză sau similar) la o distanță de aproximativ 25 m. Acolo, TJ dă instrucțiuni pentru ca vâsla să fie aruncată în apă, lucru vizibil pentru D. Barca continuă încă aproximativ 10 m și se oprește. DH comandă D cu 1 AC sau VC să recupereze vâsla și să o aducă înapoi la barcă. Vâsla și D sunt ridicate în barcă.
Evaluare	Comenzile repetate de a "aduce" se depunțează corespunzător. Dacă D nu aduce vâsla înapoi în barcă, exercițiul este notat cu 0 puncte. Comportamentul necooperant din partea lui D în timp ce este ridicat în barcă se depunțează în consecință.

Executarea și evaluarea probei de miros**Procedura generală**

Pregătirea RDT	DH trebuie să rămână cu D-ul său pregătit pentru căutare, departe de zona de căutare, până când este chemat. D pregătit pentru căutare poate purta o vestă de căutare sau ceva similar și/sau poate purta o zgardă. Dacă D face alerta Bringsel, atunci bringsel-ul este pus pe D înainte de începerea căutării. Este permisă aplicarea de clopoței pe D. Pe timp de întuneric, este permisă aplicarea de lumini mici (fără spoturi sau lămpi) pe D.
Chemarea	Când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă în GS și anunță către TJ tipul de alertă ales.
Victimele	VP sunt asistenți ai TJ. În ascunzătoare, aceștia trebuie să stea liniștiți și nu au voie să ajute DH și/sau D în niciun moment și în niciun fel, mai ales că este interzisă acordarea de asistență pentru D la alertă. Nu se pot lăsa obiecte, cum ar fi păături, rucsacuri sau alte obiecte similare în ascunzători nefolosite/ ascunzători de zăpadă.
Situația tactică	Pe baza schiței, TJ descrie zona de căutare care este marcată în mod vizibil sau ale cărei limite sunt clar recunoscute. Descrierea situației de către TJ implică în esență informații despre: - evenimentul care a avut loc - zona de căutare - clădirile/structurile din zonă - ce s-a făcut în prealabil - infrastructura - riscurile Apoi se pornește cronometrul pentru timpul de căutare. După descrierea făcută de TJ, DH trebuie să analizeze situația și să îi facă cunoscută tactica sa lui TJ. Pentru orice modificări ale tacticii în timpul lucrului, TJ trebuie să fie informat, iar acest lucru este inclus în timpul de căutare. Este la latitudinea TJ să oprească activitatea de căutare după ce s-au găsit toți VP. Activitatea de căutare se încheie atunci când DH raportează și TJ anunță evaluarea.
Timp de căutare	Timpul de căutare începe după ce situația tactică este adusă la cunoștință de către TJ.
AC/VC	Sunt permise AC și VC repetate pentru a direcționa D, comenzile excesive de căutare sunt depunctate.
Alertă	DH trebuie să anunțe alerta executată către TJ și se poate apropia de D doar la instrucțiuni ale TJ.
Evaluare conducător câine	
Generalități	- manevrarea D (conducere, presiune și reținere, citirea H) - munca în echipă - comportamentul rațional al D-ului
Tactica	Evaluarea situației, punerea în aplicare a tacticii alese, prezentarea generală a DH în timpul probei de miros în total. Criteriile esențiale includ, printre altele: - interogarea martorilor, a pozițiilor și declarațiilor acestora - luarea în considerare a compoziției, dispunerii și formei zonei - direcția vântului - evaluarea capacităților D-ului - dacă este cazul, starea clădirilor (intrare, structură...) - ultima poziție cunoscută a persoanelor - D este trimis într-un loc potrivit - prezentarea generală a zonei căutate/ne-căutate - raportul final (domeniile cercetate, poziția persoanei)

Evaluarea câinelui	
Generalități	- manipulare / Dirijabilitate - dorința de a căuta /de a găsi - mobilitate, condiție fizică și anduranță - independența, bucuria de a munci și dorința de muncă - înghesuirea, deranjarea sau rănirea unui VP - imaginea de ansamblu a lucrării.
Dirijabilitate	Cooperarea cu DH, implementarea rapidă și orientată spre obiective a sarcinilor de lucru, în timp ce menține motivația de căutare, munca în echipă DH-D.
Intensitatea căutării	dorința de căutare, comportamentul de căutare, temperamentul, motivația, bucuria de a munci
Mobilitate	tipul și modul de mobilitate, gestionarea dificultăților, rezistența
Independența	Dorință de muncă individuală pronunțată
Alerte	
În general	DH trebuie să-l informeze pe TJ cu privire la stilul său de alertă înainte de începerea oricărei probe de miros. Orice asistență din partea DH / VP / TL este interzisă, iar alerta va fi evaluată cu 0 puncte. DH trebuie să raporteze alerta executată către TJ și poate merge în D-ul său doar la instrucțiunile TJ. D trebuie să alerteze în mod independent, clar și intensiv, în mod direcțional, până când DH ajunge la el. La sfârșitul alertei, este în general la latitudinea DH dacă recheamă D în apropierea alertei sau dacă ridică D, îl duce la aproximativ 2-3 m de VP și îl pune în culcat. La căutarea în dărâmături, luarea D și așezarea lui în culcat este prevăzută numai dacă situația o permite. Pentru o finalizare corectă a alertei, trebuie să se manifeste o schimbare de motivație și să se stabilească un contact cu VP. În timpul perioadei de contact, D trebuie să se comporte calm în locul desemnat. La ordinul TJ, DH se întoarce la D și părăsește locul de alertă împreună cu D. Schimbarea motivației reprezintă 30 % din punctajul pentru evaluare.
Lătrat	
Teste	F, FL, T, L, MT
Executare	Atunci când latră, D se orientează definitiv către VP sau către conul său de miros, trebuie să latre independent, continuu și direct până când, la instrucțiunile TJ, apare DH și încheie alerta.
Părăsirea locului de alertă	În cazul în care D părăsește locul de alertă la scurt timp, dar se întoarce independent la VP, exercițiul va fi evaluat cu calificativul "cel mult satisfăcător". Atunci când părăsește din nou VP, alerta este evaluată ca fiind insuficientă. În cazul în care D nu se întoarce independent la VP, exercițiul este notat cu 0 puncte.
T	Atunci când latră, D se orientează definitiv către VP sau către conul său de miros, trebuie să latre continuu și direct până când DH apare și pune capăt alertei. D nu ar trebui să atingă VP. În cazul ascunzătorilor închise la care D poate ajunge, acesta trebuie să indice exact conul de miros prin comportament dirijat. Comportamentul de pătrundere nu este depunctat.
Evaluare	- executarea - lătratul - rămasul la locul de alertă Orice asistență din partea DH / VP / TL este interzisă, iar alerta va fi evaluată cu 0 puncte. Fiecare infracțiune împotriva VP de către D se depunctează corespunzător.

Bringsel	
Teste	F, FL, T
Executare	În cazul în care D face munca de Bringsel, se poartă un guler special pe care se fixează Bringsel. În cazul în care se utilizează un Bringsel norvegian, înainte de începerea lucrului se verifică dacă D poate purta liber Bringsel-ul și dacă este posibil să îl lase să cadă. Zgarda trebuie să aibă un mecanism de eliberare care să protejeze D-ul de rănire. După ce găsește VP, D aduce Bringsel la DH. A sta în față pentru a elibera Bringsel nu este o cerință. După ce a luat Bringsel și la comanda DH, D îl duce pe DH în mod independent, pe ruta directă către VP sau către locul de alertă, menținând în același timp un contact permanent cu DH. D poate fi luat în lesă de orice lungime, maximum 10 m. În dărâmături, D nu poate fi luat în lesă de prezentare. După ce D ajunge la VP, el trebuie să rămână independent la VP. DH se duce la D, îl scoate din lesă și pune capăt alertei. La sfârșitul alertei, este în general la latitudinea DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau dacă îl ridică și îl duce la aproximativ 2-3 m de VP. Pentru o finalizare corectă a alertei, trebuie să se manifeste o schimbare de motivație și să se stabilească un contact cu VP. În timpul perioadei de contact, D trebuie să se comporte calm în locul desemnat. La instrucțiunile TJ, DH se întoarce la D și părăsește locul de alertă cu D.
Evaluare	- Execuția - Ridicarea Bringsel-ului - Aducerea Bringsel-ului direct la DH fără a-l elibera - Întoarcerea directă la VP după eliberarea Bringsel-ului - A nu ține Bringsel calm nu este o greșală, a roade puternic duce la depunere. Păstrarea contactului poate fi întreruptă în anumite circumstanțe (în funcție de zonă) fără ca acest lucru să fie evaluat negativ. O scurtă oprire a D-ului într-o zonă densă, până când DH a închis spațiul și poate merge mai departe, nu este depunctată. AC pentru oprire și deplasare sunt permise dacă tipul de teren le face necesare. Orice asistență din partea DH / VP / TL este interzisă, iar alerta va fi evaluată cu 0 puncte. Fiecare infracțiune împotriva VP de către D se depunctează corespunzător.
Indicare liberă	
Teste	F, FL, T, MT
Executare	În timpul indicării libere, D se deplasează înainte și înapoi între DH și VP pe calea cea mai rapidă (directă) și conduce DH la VP sau la locul de alertă. D nu poate fi pus în lesă în niciun moment în timpul exercițiului. D trebuie să manifeste acest comportament până când DH ajunge la VP sau la locul de alertă. În plus, D trebuie să demonstreze în mod clar un tipar comportamental, astfel încât comportamentul de alertă să fie clar și definitiv. Acest model comportamental este adus la cunoștința TJ înainte de proba de miros. Aceasta poate fi, de exemplu: - Sărituri sau lovituri la DH - Lătratul la DH - Contact vizual între DH și D
Evaluare	- Executarea - Aducerea directă a DH la VP Orice asistență din partea DH / VP / TL este interzisă și alerta va fi evaluată cu 0 puncte. Fiecare infracțiune comisă de D împotriva VP se depunctează în consecință.

Indicare	
Teste	F, MT
Executare	F: În timpul indicării, D rămâne întins, așezat sau în picioare la articol sau la FHL. D trebuie să manifeste acest comportament până când DH ajunge la articol sau la persoană. D trebuie să manifeste un stil de comportament clar, astfel încât comportamentul de alertă să fie clar definitiv. D trebuie să își asume imediat poziția aleasă și să se comporte cu calm față de VP, fără a-l deranja pe acesta. MT: DH trebuie să recunoască în mod clar alerta și să identifice direct și clar TL. DH raportează alerta executată către TJ și nu se poate apropia de D decât la indicația TJ. Nu este permisă o conversație anterioară cu VP și cu D.
Evaluare	În cazul în care alerta este declanșată fie de DH / VP/TL, alerta este notată cu 0 puncte. Fiecare infracțiune împotriva VP de către D se depunțtează în mod corespunzător. Comportamentul neliniștit sau neclar atunci când se indică, se depunțtează corespunzător.
Zgârieturi și penetrare	
Teste	L
Executare	La zgârieturi și penetrare, D se orientează continuu și definitiv spre VP până când apare DH și pune capăt alertei. D ar trebui să prezinte un comportament de penetrare definitivă prin zgâriere, lătratul nu este depunctat. Dacă VP rămâne în ascunzătoare, D poate fi trimis de acolo numai dacă aceasta este prima alertă.
Evaluare	Zgărierea și penetrarea sunt o măsură pentru a determina intensitatea și interesul D-ului pentru VP și poate fi făcut în tandem cu lătratul.
Exercițiu de alertă	
Teste	RH - FL A, B și RH - F V
Executare	Locul de alertă trebuie stabilit în afara zonei de căutare. VP se duce la locul de alertă fără a fi vizibil pentru D. La instrucțiunile TJ, DH îl pregătește pe D pentru activitatea de căutare și îl trimite cu un AC și/sau VC la persoana vizibil așezată sau culcată la o distanță de 20 m. D trebuie să meargă pe calea cea mai directă și imediat la VP și să alerteze în mod direcțional. D trebuie să alerteze definitiv și fără niciun ajutor din partea DH în stilul anunțat. DH raportează alerta. În funcție de tipul de alertă, DH merge la VP la indicația TJ sau este adus de către D la acesta. Finalizarea alertei (ridicare/rechemare la distanță apropiată) este, în general, la discreția DH. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. La instrucțiunea TJ, D este ridicat sau rechemat de către DH în imediata vecinătate a alertei și primește un AC și/sau VC pentru a prelua GS. D este apoi pus în culcat la o distanță de aproximativ 3 metri. DH se apropie de persoană și începe să vorbească cu aceasta. La instrucțiunile TJ, DH se întoarce la D și îl duce în GS. În continuare, urmează proba de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicație liberă.
Evaluare	În cazul în care D nu indică VP sau îl părăsește imediat după alertă și se întoarce la DH, exercițiul este notat cu 0 puncte. Oculurile și nerespectarea direcției, precum și lătratul ezitant sau neabordarea continuă vor depuncta exercițiul în mod corespunzător.
Teste	RH - T A, B și RH - L A, B

Executare	Locul de alertă trebuie să fie amenajat în afara zonei de căutare și trebuie să fie clar recunoscut ca atare. Ascunzătoarea este prezentată lui DH. Lucrările încep cu 10 metri (marcați pe sol) înainte de poziția în care este plasat VP fie într-o țeavă cu capac, fie într-o ladă sau într-o ascunzătoare de zăpadă. Ascunzătoarea de zăpadă trebuie să fie construită lejer cu blocuri de zăpadă în așa fel încât D să poată pătrunde până la VP prin zgâriere. La instrucțiunile TJ, DH își pregătește D pentru căutare și îl trimite la ascunzătoare. Pentru alertă este permis un AC și/sau VC pentru a începe. D trebuie să alerteze după ce captează mirosul din ascunzătoare. DH raportează alerta executată și i se permite să părăsească locația la indicațiile lui TJ. La sfârșitul alertei, este în general la discreția DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau îl ridică pe D. D este apoi pus în culcat la aproximativ 3 metri de locul de găsim, unde trebuie să stea întins în mod calm și nu trebuie să deranjeze în timpul recuperării. DH ajută la eliberarea persoanei. De îndată ce deschiderea este suficient de mare, DH se apropie de D care este întins și îi permite să avanseze spre persoană. La instrucțiunea TJ, VP părăsește ascunzătoarea. La o altă instrucțiune a TJ, DH preia GS împreună cu D, dând un AC și/sau VC. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. Urmează apoi alte probe de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.
Evaluare	În cazul în care D nu indică VP sau îl părăsește imediat după alertă și se întoarce la DH, exercițiul este notat cu 0 puncte. Oculurile și nerespectarea direcției, precum și lătratul ezitant sau neabordarea continuă vor devaloriza exercițiul în mod corespunzător.

Executare și evaluare URMĂ	
Teste	RH F
Zona de testare	În cazul în care sunt mai mulți participanți la urmă, urmele vor fi desenate pe teren dinainte. Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă în GS și anunță TJ tipul de alertă ales. D poate fi condus fără lesă sau cu o lesă de 10 m atașată fie la zgardă, fie la ham. A, B - În cazul în care D face activitate cu Bringsel, Bringsel trebuie să fie aplicat pe D înainte de începerea căutării. TJ îi explică lui DH zona de miros în spatele căreia DH se poate deplasa liber. DH își scoate D-ul din lesă și îl îndrumă spre începutul căutării.
Alerte permise	FHL Lătrat, bringsel, indicare liberă, indicare Articole Indicare, ridicare
Articol ID	Un articol utilitar bine impregnat cu miros, care nu iese în evidență prin culoare față de teren și este plasat astfel încât să nu fie vizibil pentru DH.
Articole	Sunt permise numai articolele utilitare bine impregnate cu miros, de dimensiunea maximă a unui pantof, din orice material, cu condiția ca nuanța să nu iasă în evidență pe teren. FHL plasează articolele mergând pe jos, în timp ce marchează traseul și fără a se opri. Articolele nu pot fi plasate lângă traseu, ci trebuie să fie pe traseul însăși. FHL trebuie să înregistreze locația fiecărui articol într-o schiță. Pentru aceasta, articolele trebuie să fie marcate sau să fie descrise cu exactitate.
Indicarea persoanelor și a articolelor	Indicare - În timpul indicării, D rămâne întins, așezat sau în picioare la articol sau FHL. D trebuie să manifeste acest comportament până când DH ajunge la articol sau la persoană. D trebuie să manifeste un stil de comportament clar, astfel încât comportamentul de alertă să fie clar. D trebuie să își asume poziția imediat și să se comporte calm cu VP fără să-l deranjeze. Ridicarea: Pentru acest tip de indicare, D trebuie să ridice articolul fără ezitare.

	Modelul de comportament 1: Ridicare și aducere: D trebuie să ia imediat articolul, să-l aducă înapoi la DH în cel mai direct mod posibil și să se așeze în față. D poate fi trimis din nou să urmărească fie locul unde este eliberat articolul, fie locul de unde l-a luat. Modelul de comportament 2: Ridicare și rămânere pe loc: Pentru acest model comportamental, D, cu articolul în gură, prezintă unul dintre cele 3 modele comportamentale posibile, în mod analog cu indicația: culcat, așezat sau în picioare. Cele două modele pot fi realizate interschimbabil. D trebuie să prezinte un model comportamental clar, astfel încât comportamentul de indicare să fie clar definit.
Evaluarea articolului	- indicare - ridicarea articolului - aducerea directă a articolului fără a-l elibera TJ evaluează preluarea și urmărirea traseului. Abaterile ușoare de la traseu nu sunt greșite atâta timp cât D urmează în mod independent traseul. D ar trebui să arate o muncă independentă și fericită de urmărire cu o indicare încrezătoare și independentă a articolelor. Fiecare articol care nu este găsit este punctat cu 0 puncte. Orice articol care nu este indicat în mod independent de D va fi punctat în mod corespunzător ca fiind nedescoperit. Dacă D se culcă acolo unde nu există un articol și DH nu confirmă un articol, dar dă AC pentru a continua munca, acest lucru duce la depunctare. Pentru o indicare falsă pe care DH o confirmă, se vor scădea punctele respective pentru valoarea unui articol.
Alertă FHL	În cazul în care alerta este efectuată altfel decât a anunțat DH, alerta este evaluată ca fiind insuficientă. În cazul în care DH anunță o alertă de lătrat, dar D-ul dă în mod clar o alertă la VP fără să latre, alerta trebuie să fie considerată insuficientă. În cazul în care D nu latră corect în direcția VP sau părăsește pentru scurt timp VP, alerta este notată cu un calificativ de maxim suficient.
Încheiere	Încheierea de către TJ are loc atunci când DH se află la mai mult de 10 m de traseu. TJ poate permite o distanță mai mare pe teren dificil. Încheierea va avea loc în orice caz dacă TJ are impresia că DH nu mai este capabil să preia sau să continue traseul pe cont propriu. Când traseul se termină, DH părăsește zona cu D-ul său și TJ-ul pe cea mai directă rută. Nu este permisă continuarea lucrărilor.
Executare V, A, B	DH își urmează D și trebuie să mențină o distanță de 10 m chiar și atunci când urmărește fără lesă. De îndată ce D a găsit articolul, trebuie să îl ridice imediat sau să îl indice definitiv fără ajutorul DH. După ce D a indicat articolul, DH se duce la D. Ridicând articolul, DH verifică dacă D l-a găsit. În acest fel, DH își reia activitatea cu D-ul său. În timpul executării, D ar trebui să urmeze urma lăsată de FHL, în timp ce DH rămâne la o distanță de 10 m de D. TJ urmează RDT la o distanță corespunzătoare. TJ nu ar trebui să deranjeze echipa, totuși își alege poziția în mod independent, astfel încât să poată evalua corect activitatea. DH are dreptul de a întrerupe urmărirea. Orice pauză făcută va fi scăzută din timpul total permis. DH poate curăța capul, ochii și nasul lui D. În timpul lucrului și, eventual, îi poate da apă. Căutarea se încheie atunci când articolele sunt predate după alerta FHL, cu raportarea DH și anunțarea de către TJ a evaluării. Este la latitudinea TJ să prelungească timpul de urmărire în funcție de condițiile de după ultima schimbare de direcție.

Executare A, B	Traseul pistei trebuie să fie cât mai natural posibil, adaptat la teren și să conțină schimbări de teren. Terenul poate consta în păduri, pajiști și câmpuri, precum și în traversări de poteci și străzi. Curbele ușoare nu se consideră o schimbare de direcție; ele trebuie executate la un unghi clar. FHL trebuie să îi ofere TJ un plan de urmărire exact, cu toate informațiile necesare, cum ar fi succesiunea articolelor și punctele distinctive de-a lungul traseului în sine. Înregistrarea prin GPS este permisă și de dorit. FHL parcurge întregul traseu într-un ritm normal, nu are voie să deterioreze zona și nici să se oprească în timp ce îl pregătește. Pentru nivelul B, trebuie să existe un grad de dificultate distinct în ceea ce privește amenajarea traseului, cum ar fi, de exemplu, schimbarea terenului, șanțuri, traversarea de drumuri și/sau străzi etc.
Pornirea A, B	La începutul traseului 1, articolul de identificat este plasat în mod ascuns într-o zonă de 20 m x 20 m (nivelul B 30 m x 30 m). Linia de bază a acestei zone este marcată la dreapta și la stânga. FHL intră în zonă pe la linia din stânga sau din dreapta și plasează articolul de identificat în această zonă. Acesta marchează începutul efectiv al începutului traseului. După o scurtă pauză, FHL merge în ritm normal în direcția stabilită. DH își scoate D-ul din lesă și îl îndreaptă în fața liniei de bază pentru a localiza ID-ul. D-ul trebuie să caute și să găsească sistematic ID-ul în 3 minute în interiorul zonei, DH putând să dirijeze și să ghideze D-ul prin AC și/sau VC fără a depăși linia care delimitează zona. După ce a localizat ID-ul, DH își pune D-ul în lesă, dacă este necesar, și îl pune să lucreze pe traseu. În cazul în care D nu localizează ID-ul, dar găsește traseul, DH poate lăsa D să facă o pauză pentru a-l pune în lesă sau, dacă face căutarea fără lesă, îl poate urmări independent pe D după ce îl anunță pe TJ. În cazul în care D nu găsește traseul în intervalul de timp prescris pentru zona de start (3 minute), RDT poate continua să încerce să găsească traseul, ceea ce se ia în considerare în timpul total, iar DH poate intra în zona de căutare. În cazul în care se depășește termenul limită de timp pentru găsirea articolului de identificat și asumarea traseului de la start, această parte se punctează cu 0 puncte. TJ poate pune capăt căutării, dacă este clar că D refuză în mod clar să lucreze sau nu este capabil să rezolve sarcina.
Sfârșitul traseului A, B	FHL își asumă fie poziția culcat, fie poziția așezat la sfârșitul traseului. Această poziție trebuie să fie asumată înainte de începerea lucrărilor.
Evaluare A, B	- Lucrarea în zona de căutare cu indicarea ID-ului - Asumarea și urmărirea traseului - Verificarea articolelor găsite în ordine cronologică - Alertă independentă la FHL la sfârșitul traseului - În cazul în care FHL nu este găsit, testul nu poate fi trecut; punctajul maxim care poate fi obținut este de 139 de puncte. - În cazul în care semnalarea la FHL sau localizarea unui articol este declanșată de DH, această semnalare este notată cu 0 puncte. - În cazul în care se depășește timpul limită pentru găsirea ID-ului și asumarea traseului la start, această parte se punctează cu 0 puncte. TJ poate pune capăt activității în orice moment dacă este convins că D nu poate continua activitatea pe cont propriu.

RH - F V		Pre-examinare Urmă	100 puncte max.
Exerciții	Menținerea traseului (așezat de DH):		50 puncte
	Articole, 3 x 10 puncte		30 puncte
	Exercițiu de alertă		20 puncte
Zona de testare	<i>Traseu pus de conducător</i> 400 de pași normali cu 2 schimbări de direcție în unghi drept și 3 articole de mânăuit Startul este marcat cu un semn care indică direcția traseului. După o scurtă pauză la început, DH merge cu pași normali în direcția indicată. În timpul așezării traseului, nu are voie să deterioreze, să zgârie traseul sau să se oprească. Articolele de urmărit nu pot fi plasate lângă traseu, ci trebuie să fie plasate pe traseu.		
	<i>Durata traseu</i>	20 de minute	
	<i>Timp de căutare</i>	maxim 15 minute	
Exercițiu de alertă	<i>Exercițiu de alertă</i> După finalizarea căutării, DH se prezintă cu D în lesă în GS, îl informează pe TJ cu privire la tipul de alertă pe care l-a ales, la indicația TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută.		
	VP se duce la locul de alertă fără a fi văzut de D. La instrucțiunile TJ, DH îl pregătește pe D pentru activitatea de căutare și îl trimite împreună cu un AC și/sau VC la persoana vizibil așezată sau culcată la o distanță de 20 m. D trebuie să meargă pe calea cea mai directă și imediat la VP și să alerteze în mod direcțional. D trebuie să alerteze definitiv și fără niciun ajutor din partea DH în stilul anunțat. DH raportează alerta. În funcție de tipul de alertă, DH merge la VP la indicația TJ sau este adus de către D la acesta. Finalizarea alertei (ridicare/rechemare la distanță apropiată) este, în general, la discreția DH. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. La instrucțiunea TJ, D este ridicat sau rechemat de către DH în imediata vecinătate a alertei și primește un AC și/sau VC pentru a prelua GS. După aceea, D trebuie să fie pus în culcat la o distanță de aproximativ 3 m. DH se apropie de persoană și începe să vorbească cu aceasta. La instrucțiunile TJ, DH se întoarce la D și îl duce în GS. Execuția este analogă pentru Bringsel, indicare liberă și indicare.		

RH F A		Urmă A	200 puncte max.
Exerciții	1 Articol de identificat (ID):		10 puncte
	Căutarea articolului ID:		10 puncte
	Asumarea traseului:		10 puncte
	Urmărirea traseului:		70 puncte
	5 articole (8 puncte fiecare):		40 puncte
	Persoană de alertat:	Localizarea persoanei:	30 puncte
		Alertă la persoană:	30 puncte
Zona de testare	<i>Traseu pus de străin</i>	1.000 de pași cu schimbări definitive de direcție, în unghiuri drepte sau obtuze.	
	<i>Durata traseului</i>	60 de minute	
	<i>Timp de căutare</i>	maximum 20 de minute pentru proba de urmă (inclusiv ID-ul).	

RH – F B		Urmă B	200 puncte max.
Exerciții	Articol de identificat:		10 puncte
	Căutarea articolului ID:		10 puncte
	Asumarea traseului:		10 puncte
	Urmărirea traseului:		70 puncte
	8 articole (5 puncte fiecare):		40 puncte
	Persoană de alertat:		
Zona de testare		Localizarea persoanei	30 puncte
		Alertă la persoană	30 puncte
	Traseu pus de străin	2.000 de pași 8 schimbări definitive de direcție, care pot fi acute, cu unghi drept sau obtuz.	
	Durata traseu	120 de minute	
	Timp de căutare	maxim 45 de minute pentru executarea exercițiului (inclusiv I)	

Executare și evaluare SUPRAFAȚĂ

Generalități	Activitatea de căutare a suprafeței trebuie să fie executată la un mers normal, DH nu poate alerga. DH obține o schiță detaliată, din care se văd clar limitele zonei de căutare. Ulterior, el trebuie să își aleagă tactica. DH nu se poate plimba în jurul zonei sau de-a lungul granițelor; distanța minimă până la graniță trebuie să fie de 30 m. La comandă, D ar trebui să cerceteze zona alternativ.
Victimele	Culoarea îmbrăcămintei VP nu trebuie să iasă în evidență în mod distinct de pe teren, mai ales nu trebuie să aibă culori reflectorizante sau izbitoare. VP își ocupă poziția în conformitate cu directiva TJ la locul indicat. Aceștia trebuie să fie plasați la o distanță de cel puțin 20 m unul față de celălalt. VP se comportă în ascunzătoare conform instrucțiunilor TJ. Aceștia trebuie fie să se întindă, fie să stea jos, fie să se așeze. VP trebuie să se afle în poziția lor cu 10 minute înainte de trimiterea lui D. Ar trebui să fie posibil ca D să aibă contact vizual și fizic, iar VP nu trebuie să fie complet acoperiți cu prelate, păături și altele asemenea. Cel puțin fața trebuie să fie descoperită. La instrucțiunile TJ, VP trebuie să părăsească ascunzătoarea imediat ce a fost găsit. Acest lucru include îndepărtarea oricăror covorașe sau căptușeli. Locația VP poate fi schimbată după fiecare D. Ascunzătorile pot fi refolosite.
Tactica	În cazul în care DH găsește VP, nu există nicio restricție privind evaluarea dacă DH lasă D să continue să caute liber, iar D indică corect. Înainte de a trimite D, DH anunță dacă se întoarce cu D fără lesă la punctul de plecare unde a fost raportată alerta sau decide să continue căutarea din poziția de alertă. O schimbare justificată de tactică este întotdeauna posibilă.

RH - FL V Ex. preliminară Căutarea suprafeței

100 puncte max.

Exerciții	Modul de lucru în căutare:	30 puncte
	Alertă la persoană:	70 puncte
Zona de căutare	5.000 m ² de teren deschis și acoperit. Ascunzătorile trebuie să fie selectate astfel încât să permită D să aibă un contact vizual și fizic cu VP.	
Victima	1 VP	
Timp de căutare	maximum 10 minute	
Evaluare	În cazul în care nu se găsește VP, testul nu poate fi trecut. Prima alertă falsă depunează exercițiul cu 20 de puncte. Pentru DH se evaluează în mod special munca în echipă.	

RH - FL A Căutarea suprafeței A		200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă:	20 puncte
	Dirijabilitate:	15 puncte
	Intensitatea căutării:	15 puncte
	Mobilitate:	10 puncte
	Independență:	10 puncte
	Tactică și lucru în echipă:	10 puncte
	Alertă: 2 persoane, cu maximum 60 de puncte fiecare	120 de puncte
Zona de căutare	20.000 - 25.000 m² de teren deschis și acoperit. Ascunzătorile trebuie să fie selectate în așa fel încât D să aibă posibilitatea de a avea contact vizual și fizic cu VP. Până la 15 minute înainte de începerea primei căutări, zona de căutare trebuie să fie traversată de mai multe persoane cu un D de testare.	
Victimele	2 VP	
Timp de căutare	maximum 20 de minute.	
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă și în GS, anunță TJ tipul de alertă ales, la indicațiile TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută. Locul de alertă trebuie stabilit în afara zonei de căutare. VP se duce la locul de alertă fără a fi vizibil pentru D. La instrucțiunile TJ, DH îl pregătește pe D pentru activitatea de căutare și îl trimite cu un AC și/sau VC la persoana vizibil așezată sau culcată la o distanță de 20 m. D trebuie să meargă pe calea cea mai directă și imediat la VP și să alerteze în mod direcțional. D trebuie să alerteze definitiv și fără niciun ajutor din partea DH în stilul anunțat. DH raportează alerta. În funcție de tipul de alertă, DH merge la VP la indicația TJ sau este adus de către D la acesta. Finalizarea alertei (ridicare/rechemare la distanță apropiată) este, în general, la discreția DH. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. La instrucțiunile TJ, D este ridicat sau rechemat de către DH în imediata vecinătate a alertei și primește un AC și/sau VC pentru a prelua GS. După aceea, D trebuie să fie pus în culcat la o distanță de aproximativ 3 m. DH se apropie de persoană și începe să vorbească cu aceasta. La instrucțiunile TJ, DH se întoarce la D și îl duce în GS. În continuare, urmează probele de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.	
Executare	Tactica - Tactica este la discreția DH și va fi anunțată către TJ înainte de începerea căutării. În cazul în care apar modificări provizorii în timpul lucrului, TJ trebuie să fie informat; în acest caz, timpul de căutare continuă. La indicațiile TJ, DH îl trimite pe D-ul la locul ales, în funcție de tactica aleasă. Atunci când D a părăsit clar DH, TJ îi dă permisiunea DH să părăsească punctul de plecare. La comanda DH, D trebuie să cerceteze locul cu căutări laterale alternante. Cu condiția ca DH să anunțe TJ despre o schimbare de tactică, i se permite să continue munca de căutare de la locul alertei, fără depunctare. În caz contrar, el trebuie să se întoarcă la poziția de plecare cu D. DH trebuie să raporteze TJ alerta executată și se poate apropia de D numai la instrucțiunile TJ. Activitatea de căutare se încheie atunci când DH raportează, iar evaluarea este anunțată de către TJ.	
Evaluare	Cercetarea sistematică a zonei Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut ar fi de 139 de puncte.	

RH - FL B Căutarea suprafeței B		200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă:	10 puncte
	Dirijabilitate:	15 puncte
	Intensitatea căutării:	15 puncte
	Mobilitate:	10 puncte
	Independență:	10 puncte
	Tactica și munca în echipă:	20 puncte
	Alertă: 3 persoane, cu 40 de puncte fiecare:	120 puncte
Zona de căutare	40.000 m², (100 x 400 m). Sunt marcate limitele și linia mediană a zonei de căutare. Acoperită în proporție de cel puțin 50% și cu o vedere de ansamblu limitată, poate conține clădiri individuale. D are un contact vizibil și/sau fizic, însă sunt permise ascunzători care sunt tipice pentru teren, cum ar fi ascunzători ridicate (de exemplu, adăposturi de cerbi) care nu sunt vizibile sau accesibile pentru D. Sunt permise ascunzători de până la 3 metri. Adăposturile înălțate trebuie să se afle la cel puțin 20 de metri în limitele zonei de căutare, iar condițiile de vânt trebuie să fie luate în considerare. Până la 15 minute înainte de începerea primei căutări, zona de căutare trebuie să fie traversată de mai multe persoane cu un D de test.	
Victime	3 VP	
Timp de căutare	maximum 30 de minute	
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D în lesă și în GS, anunță către TJ tipul de alertă ales și trece la exercițiul de alertă la indicațiile TJ. Locul de alertă trebuie stabilit în afara zonei de căutare. VP se deplasează la locul de alertă fără a fi vizibil pentru D. La instrucțiunile TJ, DH pregătește D pentru activitatea de căutare și îl trimite cu un AC și/sau VC la persoana care se află vizibil așezată sau întinsă la o distanță de 20 m. D trebuie să ia calea cea mai directă și să accepte imediat VP și alerta în mod direcțional. D trebuie să alerteze în mod clar și fără niciun ajutor din partea DH în stilul anunțat. DH raportează alerta. În funcție de tipul de alertă, DH se apropie de VP la instrucțiunile TJ sau este adus de D. Finalizarea alertei (ridicare/rechemare la distanță mică) este, în general, la latitudinea DH. Alerta, atunci când este prin lătrat, trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. La instrucțiunile TJ, D este ridicat sau rechemat de către DH în imediata apropiere a alertei și primește un AC și/sau VC pentru a prelua GS. D este apoi pus în culcat la o distanță de aproximativ 3 metri. DH se apropie de persoană și începe să vorbească cu aceasta. La instrucțiunea TJ, DH se întoarce la D și îl ia în GS. În continuare, se efectuează alte probe de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.	
Executare	După exercițiul de alertă, DH se deplasează la poziția de plecare pentru căutarea în zonă, iar TJ îi informează cu privire la situația tactică. DH expediază D pentru căutare la instrucțiunile TJ. La indicațiile DH, D trebuie să cerceteze zona cu mișcări laterale alternante. DH se deplasează doar de-a lungul liniei de mijloc, cu excepția alertei. Mersul ocazional al D-ului spre spate nu este considerat greșit. După alerta executată, DH se întoarce la linia de mijloc cu D și continuă căutarea de acolo. Nu este permisă căutarea înapoi imediat ce s-a ajuns la capătul zonei de căutare. Cu toate acestea, DH are dreptul de a trimite D înapoi dacă mai sunt persoane dispărute, atâta timp cât acest lucru se întâmplă în timpul de căutare. Activitatea de căutare se încheie atunci când DH raportează și evaluarea este anunțată de către TJ.	
Evaluare	Cercetarea sistematică a zonei Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut ar fi de 139 de puncte.	

Executare și evaluare DĂRÂMĂTURI	
Generalități	Zona de căutare este definită în mod vizibil sau limitele acesteia sunt marcate în mod clar. Organizatorul trebuie să pregătească ascunzătorile, în conformitate cu directiva TJ, într-un mod care să asigure respectarea orientărilor de siguranță. VP trebuie să fie în poziția lor cu 10 minute înainte de trimiterea D-ului. VP nu trebuie să fie închise ermetic în ascunzătoare. Fiți deosebit de atenți la gazele otrăvitoare din ascunzătoare. Distanța dintre victime trebuie să fie de cel puțin 10 m, iar ascunzătorile trebuie să fie selectate astfel încât să permită o alertă definitivă și distinctivă. Ascunzătorile folosite pot fi folosite din nou. Dar, atunci când schimbați ascunzătorile, aveți grijă să excludeți posibilitatea unor alerte false, în măsura în care acestea rămân deschise atunci când nu sunt utilizate. Atunci când localizează VP, D nu poate avea niciun contact vizibil și/sau fizic cu VP la nivelurile A și B, acoperirea trebuie să fie cât mai discretă posibil. Relocarea D după o alertă se face direct la locul descoperirii sau de la periferia dărâmăturilor. Apoi, DH părăsește zona de dărâmături. În cazul în care VP nu sunt recuperate, o alertă repetată nu este depunctată. D poate fi preluat și redistribuit de la margine.
	Înainte de percheziție și înainte de a anunța tactica, DH poate verifica zona de căutare fără D printr-o periferie accesibilă pentru a obține o scurtă imagine de ansamblu a zonei de percheziție (verificare prealabilă), care se scade din timpul total alocat pentru căutare. În acest timp, D trebuie să rămână într-un loc desemnat, fie liber, fie legat. DH îl informează pe TJ cu privire la locul în care ar dori să îl trimită pe D și îl trimite de acolo fără vesta sau gulerul de căutare (excepție: bringsel). D ar trebui să cerceteze zona la comanda DH. DH are voie să se deplaseze într-o zonă desemnată sau să îl urmeze pe D până la dărâmături de îndată ce TJ permite acest lucru.
Evaluare	Mobilitate; mobilitatea în dărâmături, tipul de mobilitate, cum face față dificultăților, rezistența.

RH - T V Ex. prealabilă Dărâmături		100 puncte max.
Exerciții	Modul de lucru în căutare Alertă la persoană	30 puncte 70 puncte
Zona de căutare	Dărâmături de clădire de minimum 400 - 600 m² pe un singur nivel, care poate consta din diverse materiale de construcție. Zona de căutare ar trebui să fie vizibilă pentru DH.	
Victima	1 VP ascuns acoperit.	
Timp de căutare	maximum 10 minute	
Executare	DH își poate urma D-ul în dărâmături de îndată ce TJ îi permite. De obicei, acest lucru are loc atunci când D a părăsit definitiv DH.	
Evaluare	Prima alertă falsă depunctează exercițiul cu 20 de puncte. În cazul în care nu se găsește VP, testul nu poate fi trecut.	

RH - T A		Dărâmături A	200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă		20 puncte
	Dirijabilitate		10 puncte
	Intensitatea căutării		20 puncte
	Mobilitate		10 puncte
	Independență		10 puncte
	Tactică și lucru în echipă		10 puncte
	Alerte: 2 persoane, 60 de puncte fiecare:		120 de puncte
Zona de căutare	Dărâmături de clădire de minimum 800 - 1.000 m ² , care pot consta din diverse tipuri de materiale de construcție pe unul sau mai multe niveluri. Nu sunt permise căutările pur și simplu în clădiri, însă în zona de căutare pot fi incluse camere individuale.		
	O locație de dărâmături de nivel A trebuie să conțină încăperi sau cavități întunecate și ascunzători adânci cu VP sub acoperire sau dărâmături de aproximativ 1 metru.		
	DH primește o descriere a locației sub forma unei schițe.		
	Zona de căutare trebuie să fi fost străbătută de una sau mai multe persoane cu un D de test cu cel puțin 15 minute înainte de începerea primei căutări. Ea trebuie să fie străbătută de mai multe HP fără D imediat înainte și în timpul lucrului.		
	Zona de căutare trebuie să fie vizibilă pentru DH.		
	Distragerea atenției Mașină de ceață, zgomote de motor, ciocănituri, tobe, purtători de sunet etc.		
	Metodele de distragere a atenției trebuie discutate cu TJ.		
Victime	2 VP, acoperite și ascunse.		
Timp de căutare	maximum 20 de minute		
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă și în GS, anunță către TJ tipul de alertă ales, la indicațiile TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută.		
	Locul de alertă trebuie să fie amenajat în afara zonei de căutare și trebuie să fie clar recunoscut ca atare. Ascunzătoarea este prezentată DH-ului.		
	Lucrările încep cu 10 metri (marcați pe sol) înainte de poziția în care VP este plasat fie într-o țevă cu capac, fie într-o ladă. La instrucțiunile TJ, DH își pregătește D-ul pentru căutare și îl trimite la ascunzătoare. Pentru alertă este permis un AC și/sau VC pentru început. D trebuie să alerteze în mod direcțional după ce a detectat mirosul la ascunzătoare.		
	DH raportează alerta executată și i se permite să părăsească locul unde se află, la instrucțiunile TJ. La sfârșitul alertei, este în general la discreția DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau dacă îl ia pe D de acolo.		
	Apoi, D este pus în culcat la aproximativ 3 metri de locul de descoperire, unde trebuie să stea întins în liniște și nu trebuie să deranjeze în timpul recuperării. DH ajută la eliberarea persoanei. De îndată ce deschiderea este suficient de mare, DH se apropie de D care este întins și îi permite să avanseze spre persoană. La instrucțiunea TJ, VP părăsește ascunzătoarea.		
	La o altă instrucțiune a TJ, DH asumă GS cu D-ul său, dând un AC sau VC. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. Urmează apoi proba de miros.		
	Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.		
Executare	După exercițiul de alertă, DH merge la poziția de start pentru căutare, iar TJ îl informează cu privire la situația tactică.		
	La indicația TJ, activitatea continuă după alertă. De la locul său, DH poate trimite o singură dată D-ul său pentru continuarea căutării.		
Evaluare	Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut este de 139 de puncte.		

6.3	RH - T B	Dărâmături B	200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă Dirijabilitate Intensitatea căutării Mobilitate Independență Tactică și lucru în echipă Alertă: 3 persoane, 40 de puncte fiecare:	20 puncte 10 puncte 20 puncte 10 puncte 10 puncte 10 puncte 120 puncte	
Zona de căutare	Dărâmături de clădire de minimum 1.200 - 1.500 m², care constă în diverse tipuri de materiale de construcție și se află pe unul sau mai multe niveluri. Nu sunt permise căutările pur și simplu în clădiri; cu toate acestea, în zona de căutare pot fi incluse camere individuale. Pentru nivelul B, locația cu dărâmături trebuie să includă cel puțin 6 ascunzători, dintre care cel puțin 2 camere întunecate sau cavități, cel puțin 2 ascunzători adânci cu VP_sub acoperire sau dărâmături de aproximativ 2 metri sau cel puțin 2 ascunzători ridicate la o înălțime de maximum 2 m. Locațiile trebuie să conțină cel puțin 2 variante de ascunzători. În cazul ascunzătorilor ridicate, trebuie să se țină seama în mod special de condițiile de vânt. Zona de căutare trebuie să fi fost străbătută de mai multe persoane cu un D de test cu până la 15 minute înainte de începerea primei căutări. Zona trebuie să fie traversată de mai multe persoane fără D imediat înainte și în timpul activității de căutare. Distragerea atenției: mașină de ceață, zgomote de motor, ciocănituri, tobe, purtători de sunet etc. Distrațiile trebuie discutate cu TJ.		
Victime	3 VP, ascunse și acoperite		
Timp de căutare	maximum 30 de minute		
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă și în GS, anunță către TJ tipul de alertă ales, la indicațiile TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută. Locul de alertă trebuie să fie amenajat în afara zonei de căutare și trebuie să fie clar recunoscut ca atare. Ascunzătoarea este prezentată DH-ului. Lucrările încep cu 10 metri (marcați pe sol) înainte de poziția în care VP este plasat fie într-o țeavă cu capac, fie într-o ladă. La instrucțiunile TJ, DH își pregătește D pentru căutare și îl trimite la ascunzătoare. Pentru alertă este permis un AC și/sau VC pentru a începe. D trebuie să alerteze în mod direcțional după ce a detectat mirosul de la ascunzătoare. DH raportează alerta executată și poate părăsi locația la indicația lui TJ. La sfârșitul alertei, este în general la latitudinea DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau dacă îl ia pe D de acolo. D este apoi pus în culcat la aproximativ 3 metri de locul de găsim, unde trebuie să stea întins calm și nu trebuie să deranjeze în timpul recuperării. DH ajută la eliberarea persoanei. De îndată ce deschiderea este suficient de mare, DH se apropie de D care este întins și îi permite să avanseze spre persoană. La instrucțiunea TJ, VP părăsește ascunzătoarea. La o altă instrucțiune a TJ, DH preia GS cu D-ul său, dând un AC sau VC. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. Urmează proba de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.		
Executare	Atunci când localizează VP, D nu poate avea niciun contact vizibil și/sau fizic cu VP în nivelurile A și B, acoperirea trebuie să fie cât mai discretă posibil. La indicația TJ, activitatea continuă după alertă. De la locul său, DH poate trimite o singură dată D-ul său pentru continuarea căutării.		
Evaluare	Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut este de 139 de puncte.		

Executare și evaluare AVALANȘĂ	
Generalități	La construcția ascunzătorilor de zăpadă trebuie respectate în mod special normele de siguranță. Câmpul de zăpadă poate fi prelucrat total sau parțial și/sau punctat cu urme de schi. Pentru o mai bună supraveghere, precum și pentru a limita zona de căutare, aceasta trebuie să fie delimitată în mod vizibil de steaguri. Ascunzătorile de zăpadă utilizate pot fi folosite din nou, cele nefolosite trebuie să rămână deschise. VP nu poate participa la pregătirea ascunzătorii înainte de a fi îngropat. Atunci când localizează VP, D nu poate avea niciun contact vizibil și/sau fizic cu acesta la nivelul A și B, acoperirea trebuie să fie cât mai puțin vizibilă.
Lucrul cu LVS: A, B	1 transceiver LVS ca expeditor. 1 transceiver LVS ca receptor. Atunci când se prezintă, DH trebuie să anunțe ce tip de dispozitiv va folosi, fie al său, fie al organizatorului evenimentului. Un LVS va fi îngropat într-o zonă clar marcată de 20 m x 20 m adâncime A: 30 cm; B: 50 cm. DH are sarcina de a localiza, scoate și arăta TJ un aparat de emisie-recepție de avalanșă îngropat (LVS) în maximum 5 minute. Tactica este la discreția DH. În cazul în care timpul alocat este depășit, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Executare	D ar trebui să cerceteze sistematic zona la comanda DH. DH poate părăsi locul său pentru prima dată când D se află la o distanță minimă de 30 m, când D alertează sau când TJ îi dă instrucțiuni în acest sens. Activitatea de căutare se încheie atunci când DH raportează și evaluarea este anunțată de către TJ.
Alertă A, B	După anunțarea alertei și la indicațiile TJ, DH se deplasează la locul de căutare și îl marchează. Fără a aștepta recuperarea, exercițiul continuă la indicațiile TJ.

RH - L V Ex. preliminară Avalanșă		100 puncte max.
Exerciții	Modul de lucru în căutare Alertă la persoana	30 puncte 70 puncte
Zona de căutare	Câmp de zăpadă de aproximativ 5.000 m² cu un minim de 3 ascunzători de zăpadă. Intrarea în ascunzătoarea de zăpadă trebuie să fie construită cu blocuri de zăpadă în așa fel încât D să poată pătrunde până la VP prin zgâriere. Rețineți că ascunzătorile trebuie să fie ajustate discret la teren.	
Victima	1 VP este îngropat în ascunzătoarea de zăpadă cu cel puțin 10 minute înainte de expedierea lui D și trebuie să păstreze liniștea în timpul căutării.	
Timp de căutare	maximum 10 minute	
Executare	DH poate executa munca de căutare cu rachete de zăpadă sau schiuri de tură. DH se deplasează la punctul de plecare pentru căutare, iar TJ îi informează cu privire la situația tactică. D trebuie să cerceteze sistematic zona la indicațiile DH. DH își poate părăsi punctul de plecare doar dacă D se află la o distanță mai mare de 30 m, dacă D alertează și/sau TJ permite acest lucru. Arbitrul decide dacă zona de lucru poate fi accesată sau nu.	
Alertă	D poate avansa până la VP, ulterior DH îl extrage pe VP la indicația TJ, iar locul de descoperire este marcat de DH.	
Evaluare	• să cerceteze sistematic zona • zgărierea și penetrarea intensă Prima alertă falsă depunează exercițiul cu 20 de puncte. TJ poate declara o alertă falsă doar atunci când D nu a avut ocazia să identifice mirosul VP-ului prin intermediul vântului local și al situației termice. În cazul în care persoana nu este găsită, testul nu poate fi trecut.	

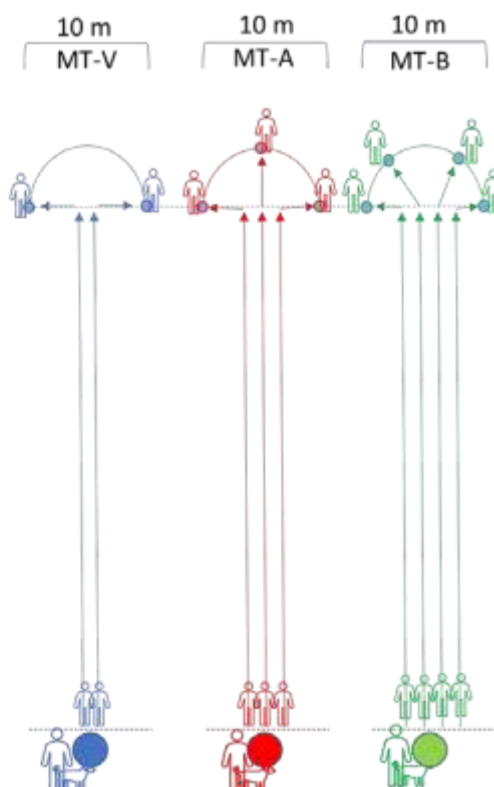
RH - L A Avalanșă A		200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă	20 puncte
	Lucrul cu LVS	10 puncte
	Dirijabilitate	10 puncte
	Intensitatea căutării	10 puncte
	Mobilitate	10 puncte
	Independență	10 puncte
	Tactică și lucru în echipă	10 puncte
	Alerte 2 persoane 60 puncte fiecare:	120 puncte
Loc de amplasare biologică	Câmp de zăpadă de aprox. 8.000 m² cu minim 5 ascunzători de zăpadă. Ascunzătorile de zăpadă trebuie să fie construite lejer cu blocuri de zăpadă în așa fel încât D-ului să-i fie greu să pătrundă până la VP prin zgâriere. Imediat înainte de trimiterea D și în timpul lucrului, zona de căutare trebuie să fie străbătută pe jos sau pe schiuri de cel puțin trei persoane fără un D.	
Victima	Sunt 2 victime îngropate la 80 cm adâncime. VP trebuie să fie îngropate cu cel puțin 20 de minute înainte de trimiterea D și să păstreze liniștea în timpul căutării. Distanța dintre victime trebuie să asigure o alertă clară.	
Timp de căutare	maximum 15 minute. Timpul este întrerupt în timp ce primul VP este scos din ascunzătoare.	
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă și în GS, anunță către TJ tipul de alertă ales, la indicațiile TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută. Locul de alertă trebuie să fie amenajat în afara zonei de căutare și trebuie să fie clar recunoscut ca atare. Ascunzătoarea este prezentată DH-ului. Lucrările încep cu 10 metri (marcați pe sol) înainte de poziția în care este plasat VP în ascunzătoarea de zăpadă. Ascunzătorile de zăpadă trebuie să fie construite lejer cu blocuri de zăpadă în așa fel încât D să poată să pătrundă prin zgâriere până la VP. La instrucțiunile TJ, DH își pregătește D pentru căutare și îl trimite la ascunzătoare. Pentru alertă este permis un AC și/sau un VC de început. D trebuie să alerteze după ce a detectat mirosul la ascunzătoare. DH raportează alerta executată și poate părăsi locația sa la instrucțiunile TJ. La sfârșitul alertei, este în general la discreția DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau dacă îl ia pe D de acolo. Apoi, D este pus în culcat la aproximativ 3 metri de locul de descoperire, unde trebuie să stea întins în liniște și nu trebuie să deranjeze în timpul recuperării. DH ajută la eliberarea persoanei. De îndată ce deschiderea este suficient de mare, DH se apropie de D care este întins și îi permite să avanseze din nou spre persoană. La instrucțiunile TJ, VP părăsește ascunzătoarea. La o altă instrucțiune a TJ, DH își asumă GS cu D printr-un AC sau VC. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. Urmează proba de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.	
Executare	DH poate executa munca de căutare cu rachete de zăpadă sau schiuri de tură. DH se deplasează la punctul de plecare pentru căutare, iar TJ îl informează cu privire la situația tactică. DH își expediază D-ul în funcție de decizia sa. DH poate părăsi punctul de plecare doar dacă D se află la o distanță mai mare de 30 m, dacă D alertează și/sau TJ îl direcționează. TJ decide dacă zona de lucru poate fi accesată sau nu. Fără a aștepta să se termine extracția, activitatea continuă la indicațiile TJ.	
Evaluare	Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut este de 139 de puncte.	

7.3	RH - L B	Avalanșă B	200 puncte max.
Exerciții	Exercițiu de alertă Lucrul cu LVS: Dirijabilitate: Intensitatea căutării: Mobilitate: Independență: Tactica și munca în echipă: Alertă: 3 persoane, la 40 de puncte fiecare:		20 puncte 10 puncte 10 puncte 10 puncte 10 puncte 10 puncte 10 puncte 120 puncte
Zona de căutare	Câmp de zăpadă de aprox. 12.000 m ² cu minim 5 ascunzători de zăpadă. Ascunzătorile de zăpadă trebuie să fie construite cu blocuri de zăpadă în așa fel încât să fie greu pentru D să pătrundă până la VP prin zgâriere. Cu până la 15 minute înainte de începerea căutării, zona de căutare trebuie să fie traversată sau traversată pe schiuri de cel puțin trei persoane cu un D de test. Imediat înainte de trimiterea D și în timpul activității D, zona de căutare trebuie să fie traversată de cel puțin trei persoane, pe schiuri.		
Victimele	3 persoane îngropate la o adâncime de 120 cm. VP trebuie să fie îngropat în ascunzătoarea de zăpadă cu cel puțin 20 de minute înainte de trimiterea D și să păstreze liniștea în timpul căutării. Distanța dintre VP trebuie să asigure o alertă clară.		
Timp de căutare	maximum 25 de minute		
Exercițiu de alertă	Atunci când este chemat, DH se prezintă cu D-ul său în lesă și în GS, anunță către TJ tipul de alertă ales, la indicațiile TJ se duce la exercițiul de alertă și îl execută. Locul de alertă trebuie să fie amenajat în afara zonei de căutare și trebuie să fie clar recunoscut ca atare. Ascunzătoarea este prezentată DH. Lucrările încep cu 10 metri (marcați pe sol) înainte de poziția în care este plasat VP în ascunzătoarea de zăpadă. Intrarea în ascunzătoarea de zăpadă trebuie să fie construită lejer cu blocuri de zăpadă, astfel încât D să poată pătrunde până la VP prin zgâriere. La instrucțiunile TJ, DH își pregătește D pentru căutare și îl trimite la ascunzătoare. Pentru alertă este permis un AC și/sau VC de început. D trebuie să alerteze în mod direcțional după ce a detectat mirosul la ascunzătoare. DH raportează alerta executată și poate părăsi locația sa la instrucțiunile TJ. La sfârșitul alertei, este în general la discreția DH dacă îl cheamă înapoi pe D în apropierea alertei sau dacă îl ia pe D. Apoi, D este pus în culcat la aproximativ 3 metri de locul de descoperire, unde trebuie să stea întins în liniște și nu trebuie să deranjeze în timpul recuperării. DH ajută la eliberarea persoanei. De îndată ce deschiderea este suficient de mare, DH se apropie de D care este întins și îi permite să avanseze din nou spre persoană. La instrucțiunile TJ, VP părăsește ascunzătoarea. La o altă instrucțiune a TJ, DH își asumă GS cu D-ul său prin acordarea unui AC sau VC. Alerta la lătrat trebuie să dureze aproximativ 15 secunde. Urmează continuarea probei de miros. Executarea este analogă pentru bringsel și indicare liberă.		
Executare	DH trebuie să execute munca de căutare pe schiurile de tură. DH își trimite D-ul în funcție de tactica de căutare. DH poate părăsi punctul de plecare doar atunci când D se află la o distanță mai mare de 30 m, când D alertează și/sau când TJ îl dirijează. Arbitrul decide dacă zona de lucru poate fi accesată sau nu.		
Evaluare	Prima alertă falsă este notată cu minus 40 de puncte. În cazul în care nu se găsește o persoană, testul nu poate fi trecut, iar punctajul maxim care poate fi obținut este de 139 de puncte.		

Executare și evaluare MANTRAILING

Generalități	Înainte de începerea lucrărilor, se trage la sorți succesiunea echipelor pentru toate nivelurile de testare.
Generalități	Orice zonă poate fi utilizată ca loc de testare. Selecția zonei este stabilită de către TC. Traseul trebuie să fie schițat în întregime cu ajutorul unui GPS sau al unei hărți. Pentru fiecare D testat, trebuie să se traseze un traseu distinct într-o zonă separată. Modelul traseului ar trebui să fie cât mai natural posibil și adaptat la teren și ar trebui să includă schimbări de teren. Zona poate fi situată într-un cadru rural, cum ar fi păduri, poienițe și câmpuri, sau în zone urbane liniștite, mai puțin circulate, și poate conține treceri de poteci sau străzi. În intervalul de timp până la percheziție, durata traseului ar trebui să asigure că acesta a fost traversat, cel puțin în zona centrală a orașului, de persoane din afară. În cazul în care nu este cazul, TJ poate solicita ca acesta să fie traversat. La destinație, un vehicul îl preia pe TL și, înainte de test, îl aduce înapoi. Vehiculul cu TL nu mai poate traversa din nou traseul de mirosuri amenajat. Este posibil ca TL să nu fi intrat în zona de testare în ultimele 14 zile. TL trebuie să urmeze traseul prescris, pe jos, conform instrucțiunilor, într-un ritm și cu o viteză normală, de la un punct de plecare prestabilit. TL pornește dintr-un punct distinctiv (vehicul, stație de autobuz, bancă, în fața unei clădiri, trecere de pietoni sau similar). După o scurtă pauză la punctul de plecare, TL merge în ritm normal în direcția indicată. TL trebuie să ofere TJ/TC un plan exact cu toate informațiile necesare, cum ar fi punctele distinctive pentru trasarea traseului, dacă este necesar, traseul trebuie să poată fi recunoscut pe un dispozitiv GPS. TL poate fi o persoană cunoscută, dar nu poate fi un membru de familie al DH. După amenajarea traseului, TL nu se poate apropia de acesta pe o rază de 2,5 km. TL nu are la el nici mâncare, nici jucărie. Cu cel puțin 15 minute înainte de începerea testului, TL este transportat la destinație într-un vehicul închis (geamuri închise, aer condiționat oprit) prin ocoluri și fără a traversa pista. Persoana care trebuie găsită (TL) rămâne pasivă și stă la capătul traseului. În plus, persoanele din apropierea destinației trebuie să se afle la o distanță de cel puțin 5 m față de HP.
Asistent	Un asistent va fi pus la dispoziție de către organizator. Acesta este responsabil de siguranța echipelor MT în public (intersecții, treceri de pietoni și altele asemenea). Dacă este necesar, acesta transportă și rucsacul și, eventual, apa. În cazul în care echipa MT ia cu ea articole cu miros, acestea pot fi, de asemenea, transportate de către asistent. Asistentul nu va fi implicat în activitatea de căutare și nu va comunica cu DH în timpul lucrărilor de căutare.
Articole cu miros	Numai articolele bine impregnate cu miros pot fi folosite ca articole cu miros pentru a prelua mirosul TL. Înainte de a lăsa urma, acestea trebuie să fie ținute de TL cel puțin o oră pe corp sau purtate în buzunarele pantalonilor. Imediat înainte de a pune urma, TL pune articolul cu miros într-o pungă de plastic nefolosită și o sigilează. În plus, această pungă este pusă într-un recipient de sticlă cu dop cu șurub. Acest recipient închis și etichetat este dat TC. Înainte de percheziție, articolul cu miros din containerul închis este dat DH. Este la latitudinea DH dacă ia sau nu articolul cu miros cu el. Este posibil ca direcția urmelor de miros să nu fie cunoscută.
Executare	DH trebuie să aștepte cu D-ul său până când este chemat. D-ul pregătit pentru căutare este condus cu o lesă cu o lungime de minimum 5 m până la maximum 10 m, precum și cu o zgardă și un ham de căutare; căutarea poate fi efectuată numai în ham de căutare. DH se prezintă la TJ cu D-ul său în lesă în GS și anunță tipul de alertă al D-ului său. TJ explică situația de pornire și zona de start în care DH se poate deplasa liber. Apoi, timpul începe să curgă. Este la discreția DH dacă pregătește D-ul pentru căutare înainte de a se prezenta sau după aceea și după un eventual ritual, în detrimentul timpului de căutare deja scurs. Recunoașterea mirosului se face cu articolul olfactiv al TL pe care DH îl primește de la TC la instrucțiunile TJ. D trebuie să preia independent sau după un AC traseul olfactiv de la punctul de plecare și să îl urmeze ulterior în mod continuu și orientat spre un obiectiv. În MT, tactica servește la evaluarea situației și la colectarea de informații despre VP, precum și la

	punerea lor în aplicare în elaborarea traseului. DH trebuie să obțină o imagine a situației. Astfel, trebuie luate în considerare condițiile meteorologice, termice și circumstanțele locale din zona de căutare. Pe baza informării, el trebuie să fie capabil să evalueze situația. El își face cunoscută strategia. Orice abatere trebuie să fie adusă în atenția TJ. În cazul în care D nu preia pista, RDT poate încerca să continue să o preia în timpul alocat, însă TJ poate pune capăt căutării atunci când este clar că D refuză munca sau nu este capabil să rezolve sarcina. TJ urmează RDT la o distanță rezonabilă. DH are voie să întrerupă traseul. Pauzele rezultate se scad din timpul total alocat. DH are voie să îi curețe capul, ochii și nasul lui D, și să îi dea apă în timpul lucrului. În timpul alertei este interzisă orice influență din partea DH și/sau VP. D trebuie să localizeze VP în mod direct, independent, definitiv și fără nicio influență din partea DH în timpul de alertă anunțat. DH are voie să ia pauze, care, totuși, sunt deduse din timpul de căutare. Este permisă o nouă trimitere în cazul în care, la început, D nu urmărește traseul din cauza condițiilor meteorologice sau a vântului. Testul se încheie atunci când se găsește TL, când este încheiat de către DH sau TJ sau când timpul s-a scurs. Pentru finalizare, DH raportează, iar TJ anunță evaluarea.
Evaluare	TJ are dreptul să urmeze traseul cu un vehicul (scuter sau altele asemenea). Transportul ulterior al TJ până la următorul punct de plecare - transportul, dacă este necesar cu un vehicul - trebuie să fie asigurat de către organizator. TJ evaluează preluarea pistei, munca și urmărirea traseului, precum și alerta independentă la TL de către D. Se așteaptă o manevră corectă la start, manevrarea în lesă în timpul traseului și atenția la trafic. D ar trebui să aibă un comportament de căutare pozitiv. Urmărirea sau menținerea pistei de miros înseamnă că D urmează mirosul în mod cât mai consecvent și orientat spre un scop cât mai precis posibil sau că se poate recunoaște un comportament de căutare pronunțat și independent pe toată lungimea traseului. Abaterea de la traseu nu este o greșală atâta timp cât D poate urmări în mod independent continuarea traseului. DH trebuie să fie atent la următoarele, în special pe parcursul întregului test: - prezentare generală a întregului traseu - să lucreze și să comunice cu D, să-și înțeleagă D - manevrarea corectă a lesei - menținerea contactului cu asistentul. Se va evalua dacă DH are o imagine completă a situației pe baza informațiilor și verificărilor și dacă ia o decizie în consecință. De asemenea, se va evalua modul în care DH își conduce D-ul spre urma mirosului și dacă îi oferă din nou D-ului articolul cu miros în timpul căutării. Ceea ce este, de asemenea, important este dacă DH, de exemplu, identifică în mod clar momentul în care D a pierdut urma, de exemplu, la o intersecție, și îl conduce pe D înapoi într-un loc adecvat de-a lungul traseului și îl lasă să lucreze din acel punct. Dacă D pierde din când în când urma mirosului, RDT poate face un efort pentru a prelua mirosul din ultimul punct în care a fost observat, dar va fi scăzut din timpul total alocat. Din cauza turbulențelor vântului, mirosul original poate fi detectat de către D la câțiva metri distanță de urma reală a TL. Acest lucru nu se depunțează atâta timp cât D menține corect direcția de urmărire a TL. Mirosul se poate dizolva și pe străzi și poteci paralele. Urmărirea acestui tip de miros nu se depunțează, dacă RDT găsește TL pe această cale. Dacă, de exemplu, TL virează la stânga la o intersecție și apoi la dreapta pe următoarea stradă, este permis ca D să meargă mai întâi drept înainte și apoi să ia mirosul din stânga pe următoarea stradă și să îl urmeze. La unirea străzilor și la intersecții, mirosul urmărit ar putea fi transportat în pasajele străzilor. D poate să le cerceteze individual până când găsește drumul pe care TL a plecat și poate continua să-i urmărească urmele. De asemenea, în viraje, mirosul lui TL poate fi purtat drept înainte, mai ales când bate vântul din spate. Prin urmare, D poate căuta dincolo de curbă. Dacă D a căutat dincolo de curbă și DH recunoaște acest lucru, el poate întrerupe căutarea.

	Starea proastă în activitatea de căutare din cauza rezistenței, precum și scăderea motivației de căutare (este mai puțin interesat și/sau trebuie încurajat în mod repetat) influențează evaluarea. Viteza și poziția nasului sunt secundare și nu sunt relevante pentru evaluare sau pentru promovarea testului. DH trebuie să fie capabil să își măsoare viteza de căutare în funcție de trafic și fiind atent la siguranță. Dacă D îl conduce pe DH într-o direcție absolut greșită, testul se încheie. TJ poate pune capăt activității în orice moment dacă este convins că D nu poate continua activitatea pe cont propriu. Dacă D găsește TL doar cu ajutorul lui DH, atunci testul se încheie. Dacă exercițiul depășește limita de timp, acesta este notat cu 0 puncte. Alertă: Se evaluează dacă D, în mod direct și fără nicio influență din partea DH, găsește și identifică clar TL. Prin intermediul semnelor manuale și sonore, DH trebuie să indice în mod clar către TJ că D-ul său alertează. În cazul în care D nu alertează sau nu alertează clar TL sau indică persoana greșită, testul nu poate fi trecut. Orice deranjare a TL de către D duce la o depunctare corespunzătoare.
Diferențierea mirosului	La începutul fiecărui exercițiu de diferențiere a mirosurilor, HP predau articolul cu miros TJ-ului, care selectează apoi articolul respectiv după plecarea HP. Articolele cu miros trebuie să fie etichetate într-un mod neutru (de exemplu, cu cifre sau litere), iar DH nu ar trebui să fie în măsură să le atribuie HP. Numărul de asistenți: MT-V: 2 CP MT-A: 3 CP MT-B: 4 CP Pornind de la o linie marcată, HP merg 15 m (20 de pași) paralel unul cu celălalt, cu aceeași viteză, până la o linie de bază marcată, de unde merg până la poziția marcată respectivă pe un semicerc cu o rază de 5 m, în funcție de nivelul de testare. Aceștia rămân acolo stând în picioare, calm, cu spatele la punctul de plecare. La indicația TJ, DH își pregătește D-ul pentru căutare. TJ îi dă DH un articol mirositor care aparține uneia dintre persoane. DH îi dă drumul la lesă lui D și îl trimite cu 1 AC și/sau VC la rândul de persoane care stau în mod vizibil la 20 de pași de el, întorcându-se cu spatele la DH. D trebuie să meargă pe drumul cel mai direct către persoanele respective și să o alerteze pe cea potrivită. Alerta trebuie să fie executată în funcție de tipul de alertă raportată. DH raportează alerta, se îndreaptă spre D-ul său la indicația TJ și încheie alerta. Încheierea alertei (ridicare/rechemare) este practic la discreția DH. Locul de desfășurare a exercițiului de diferențiere a mirosurilor poate fi locul de antrenament, o pajiște, o parcare sau altele asemenea. 

RH - MT V Ex. preliminară Mantrailing		100 puncte max.
Exerciții	Urmărirea mirosului:	10 puncte
	Urmărirea și menținerea mirosului:	40 puncte
	Localizarea și alertarea VP:	40 puncte
	Diferențierea mirosului	10 puncte
Tipul și lungimea traseului	1.000 de pași / aprox. 500 m, 2 schimbări de direcție, o schimbare de teren și 1 traversare de stradă și/sau potecă.	
Durata traseului	60 de minute	
Timp de căutare	20 de minute	
Evaluare	TJ poate pune capăt activității în orice moment dacă este convins că D nu poate continua activitatea pe cont propriu. Dacă nu se găsește TL, testul nu poate fi trecut.	

RH - MT A Mantrailing A		200 puncte max.
Exerciții	Asumarea pistei:	20 puncte
	Urmărirea și menținerea pistei:	70 puncte
	Comportamentul DH:	20 puncte
	Tactica și munca în echipă:	20 puncte
	Localizare și alertă TL	50 puncte
	Diferențierea mirosului	20 puncte
Tipul și lungimea traseului	2.000 pași / aprox. 1.000 m 3 schimbări de direcție, minim 1 schimbare de teren, 1 traversare, 1 "străin" așezat/ culcat pe traseu (între 600 și 800 m) pentru a induce în eroare pista	
Durata traseului	4 ore	
Timp de căutare	45 de minute	
Evaluare	TJ poate pune capăt activității în orice moment dacă este convins că D nu poate continua activitatea pe cont propriu. În cazul în care VP nu este găsit, testul nu poate fi trecut.	

RH - MT B Mantrailing B		200 puncte max.
Exerciții	Asumarea pistei:	20 puncte
	Urmărirea și întreținerea pistei:	70 puncte
	Comportamentul DH:	20 puncte
	Tactica și munca în echipă:	20 puncte
	Localizare și alertă TL:	50 puncte
	Diferențierea mirosului	20 puncte
Suprafața și lungimea traseului	400 de pași/ aprox. 2.000 m. Minim 4 schimbări de direcție, 2 traversări de străzi, minim o schimbare de teren. Raportul zonă urbană/spațiu deschis ar trebui să fie de 50/50%.	
Durata traseului	6 ore	
Timp de căutare	60 de minute	
Evaluare	TJ poate pune capăt activității în orice moment dacă este convins că D nu poate continua activitatea pe cont propriu. Dacă nu se găsește TL, testul nu poate fi trecut.	

Executare și evaluare APĂ	
Generalități	În timpul testului, D trebuie să poarte un ham de lucru în apă sau o vestă de salvare cu un mâner adecvat. Nu sunt permise vestele de căutare. Pentru executarea exercițiului, trebuie să se aleagă un țărm care să asigure că D trebuie să înoate o parte predominantă a exercițiului, însă poate ajunge cu ușurință pe țărm. Toți cei care se află în apă sau pe o barcă trebuie să poarte fie un costum de neopren, fie o vestă de salvare. DH poartă un costum de neopren sau o vestă de salvare, D poartă o vestă de salvare sau un ham adecvat. Testul în apă începe întotdeauna cu înotul pe distanță, ca test de rezistență, și poate fi efectuat ca exercițiu de grup, ceea ce înseamnă că mai mulți D pot înota în același timp. Înainte de a începe alte exerciții, D trebuie să facă o pauză de minimum 60 de minute.

RH - W V Ex. preliminară Lucru în apă		100 puncte max.
Exerciții	Recuperarea unei frânghii pornind de la mal	30 puncte
	Salvarea unei persoane pornind de la mal	70 puncte
Recuperarea unei frânghii pornind de la mal		
Zona de testare	Surfer cu o placă de surf Frânghia: frânghie pentru bărci, lungime de aproximativ 30 m.	
AC/VC permise	Orice AC și VC	
Executare	Un surfer cu o placă de surf se află la 25 m de mal, în apă. DH stă pe mal cu D-ul său în GS. La indicațiile DH, D înoată spre surfer. Surferul pune un capăt al unei frânghii de aproximativ 30 m în gura lui D. D ia frânghia în gură și îl trage pe surfer spre plajă.	
Evaluare	Dacă D dă drumul la frânghie, acest lucru se depunteează în consecință. Dacă D întrerupe exercițiul prin eliberarea frânghiei, dar o reia în mod independent, exercițiul se depunteează cu 2 puncte. Dacă D nu predă frânghia de barcă la DH, nici măcar după o comandă suplimentară (devalorizare de 2 grade), exercițiul este notat cu 0 puncte.	
Salvarea unei persoane pornind de la mal		
Zona de testare	HP în costum de neopren în apă	
AC/VC permise	orice AC și VC, chiar și repetat	
Executare	O persoană care se comportă ca și cum s-ar îneca și cere ajutor, se află la 25 m de mal, în apă. La indicațiile DH, D înoată până la persoana respectivă. De îndată ce persoana se poate ține de hamul sau de vesta de salvare a lui D, D o aduce pe aceasta la mal în mod independent. De îndată ce D cu persoana în dificultate ajunge la mal, DH se duce la persoana salvată și are grijă de aceasta.	
Evaluare	Dacă D nu înoată direct spre persoana respectivă sau nu se întoarce direct, exercițiul este depunctat în mod corespunzător. În cazul în care D nu aduce HP, exercițiul este notat cu 0 puncte.	

RH - W A Lucru în apă A		200 puncte max.
Exerciții	1. Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de la mal: frânghie, distanță 25 m	20 puncte
	2. Salvarea unei persoane pornind de la mal: ham, distanță 25 m	60 puncte
	3. Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de pe o barcă: frânghie, distanță 25 m	20 puncte
	4. Salvarea unei persoane care pornește de pe o barcă: ham, distanță 25 m	60 puncte
	5. Transportul unei bărci în derivă: barcă cu vâsle, distanța 25 m	40 puncte

Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de la țărm, frânghie, distanță 25 m	
Zona de testare	Barcă cu barcagiu și asistent în costum de neopren; salvamar cu o frânghie, lungime aprox. 30 m.
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "adu salvamar la persoana care se îneacă". 1 AC și/sau VC pentru "eliberare"
Executare	O barcă cu vâsle și un barcagiu se află la 25 m de mal, în apă. DH plasează capătul unei frânghii de aproximativ 30 m în gura D. La indicațiile DH, D înoată până la barcă și oferă barcagiului capătul frânghiei. În timp ce DH trage barca spre țărm, D înoată alături de barcă. De îndată ce barca a ajuns la țărm, DH își cheamă D la el.
Evaluare	Greșelile în luarea frânghiei sau lăsarea ei, precum și greșelile de însoțire a bărcii se depunțează corespunzător. În cazul în care D nu duce barcagiului frânghia de salvare, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Salvarea unei persoane pornind de la mal: ham, distanță 25 m	
Zona de testare	HP în costum de neopren în apă
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	O persoană care se comportă ca și cum s-ar îneca și cere ajutor se află la 25 m de mal, în apă. La indicațiile DH, D înoată până la persoana respectivă. De îndată ce persoana se poate ține de hamul sau de vesta de salvare a lui D, D o aduce înapoi la mal. Sunt permise orice AC și/sau VC repetate din partea DH. De îndată ce D ajunge la mal cu persoana care a fost în dificultate, DH se duce la persoana salvată și are grijă de ea.
Evaluare	Greșelile la luarea sau eliberarea frânghiei depunțează exercițiul în mod corespunzător. Dacă D nu aduce HP înapoi, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de pe o barcă: frânghie, distanță 25 m	
Zona de testare	Barcă cu motor cu un barcagiu; barcă cu vâsle cu un barcagiu, frânghie, lungime aprox. 30 m.
AC/VC permise	1 AC sau VC pentru "sari în apă" 1 AC sau VC pentru "înoată la barcă" 1 AC sau VC pentru "înoată înapoi"
Executare	RDT se află într-o barcă cu motor. La o distanță de 25 m în apă, se află o barcă cu vâsle cu un barcagiu. La indicația DH, D sare în apă. DH pune în gura lui D capătul unei frânghii de aproximativ 30 m lungime. La alte instrucțiuni, D înoată până la barca cu vâsle și oferă capătul frânghiei barcagiului. În timp ce DH trage barca cu vâsle spre propria barcă, D înoată lângă barca cu vâsle. De îndată ce barca cu vâsle se află lângă barca cu motor, un asistent se ocupă de asigurarea acesteia. DH își cheamă D-ul la el, D-ul înoată până la barcă, iar DH îl ajută pe D-ul său să urce înapoi în barcă.
Evaluare	Greșelile la preluarea sau eliberarea frânghiei, greșelile de însoțire a bărcii, precum și insuficiențele la săritura în apă, la întoarcerea înot spre barcă sau la ridicarea în barcă depunțează exercițiul în mod corespunzător. În cazul în care D nu duce frânghia la barcagiu, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Salvarea unei persoane pornind de pe o barcă: ham, distanță 25 m	
Zona de testare	Barcă cu motor cu un barcagiu. Asistent în costum de neopren în apă.
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	RDT se află într-o barcă cu motor. La 25 m distanță se află o persoană care se comportă ca și cum s-ar îneca și cere ajutor. La indicațiile DH, D sare în apă și înoată până la persoana respectivă. De îndată ce persoana se agață de hamul sau de vesta de salvare a D, D o aduce în mod independent înapoi la barcă. De îndată ce D-ul cu persoana aflată în dificultate se află în apropierea bărcii cu motor, un asistent o preia și se ocupă de îngrijirea ulterioară. DH îl cheamă înapoi pe D, D înoată până la el, iar DH îl ajută pe D să se întoarcă în barcă.

Evaluare	Dacă D nu înoată direct spre persoană, nu înoată direct înapoi sau prezintă deficiențe în săritura în apă, înotul spre barcă sau atunci când este ridicat în barcă, exercițiul este depunctat în mod corespunzător. Dacă D nu aduce HP, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Transportul unei bărci în derivă: barcă cu vâsle, distanță 25 m	
Zona de testare	Barcă cu vâsle cu un barcagiu O frânghie de remorcare de aproximativ 3 m, fortificată la capăt, este fixată pe barcă.
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	O barcă în derivă, în care un barcagiu zace neajutorat, se află la 25 m de mal, în apă. La indicațiile lui DH, D înoată până la barca în derivă. D caută independent frânghia de remorcare care atârână, o ia în gură și aduce barca la mal. De îndată ce barca a ajuns la mal, DH îi ordonă lui D să lase frânghia și se ocupă de barcagiu.
Evaluare	Dacă D nu înoată direct spre barcă, nu apucă rapid frânghia sau nu se întoarce direct, exercițiul este depunctat în mod corespunzător. Dacă D nu aduce barca, exercițiul este notat cu 0 puncte.

RH - W B Lucru în apă B		200 puncte max.
Exerciții	1. Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de la mal, distanța 40 m	20 puncte
	2. Salvarea unei persoane pornind de la mal, distanță 40 m	60 puncte
	3. Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de pe o barcă, distanța 40 m	20 puncte
	4. Salvarea unei persoane pornind de pe o barcă, distanța 40 m	60 puncte
	5. Transportul unei bărci în derivă, distanța 40 m	40 puncte
Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de la mal, distanță 40 m		
Zona de testare	Barcă cu barcagiu, asistent în costum de neopren, salvamar cu o frânghie de salvare	
AC/VC permise	1 AC și/sau VC pentru "adu salvamarul la VP". 1 AC și/sau VC pentru "eliberează"	
Executare	Dintr-o barcă ce se deplasează paralel cu țărmul pe o distanță de 40 m, o persoană cade în apă și se comportă ca și cum s-ar îneca. Barcagiul își continuă drumul fără să observe. DH aruncă un colac de salvare în apă în direcția persoanei care se îneacă. La indicațiile DH, D înoată până la colacul de salvare, îl prinde de frânghie și îl aduce la persoana în pericol, care se ține de el. D trage independent persoana de colac până la mal. De îndată ce D ajunge la la țărm cu persoana salvată, DH se duce la persoana salvată și se ocupă de ea.	
Evaluare	Greșelile la preluarea sau eliberarea frânghiei se depunțează în mod corespunzător. În cazul în care D nu aduce HP, exercițiul este notat cu 0 puncte.	
Salvarea unei persoane pornind de la mal, distanță 40 m		
Zona de testare	barcă cu un barcagiu asistent în costum de neopren	
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat	
Executare	Dintr-o barcă ce se deplasează paralel cu țărmul pe o distanță de 40 m, o persoană cade în apă și se comportă pasiv. Barcagiul își continuă drumul fără să observe. La instrucțiunile DH, D înoată până la persoana care se îneacă. D poartă o vestă de salvare sau un ham cu mâner. Persoana rămâne pasivă până când D este suficient de aproape pentru a apuca mânerul. Apoi, D trage persoana pe plajă. Imediat ce D ajunge la mal cu persoana salvată, DH se duce la persoana salvată și se ocupă de ea.	
Evaluare	Dacă D nu înoată direct către persoană, nu înoată direct înapoi sau interferează cu asistența, exercițiul se depunțează în mod corespunzător. În cazul în care D nu aduce persoana sau o rănește, exercițiul este notat cu 0 puncte.	

Aducerea unui dispozitiv de salvare pornind de pe o barcă, distanță 40 m	
Zona de testare	Barcă cu motor cu un barcagiu și RDT Barcă cu un barcagiu și un asistent în costum de neopren Dispozitiv de salvare cu o frânghie.
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	RDT se află într-o barcă cu motor. Dintr-o barcă ce se deplasează paralel cu țărmul pe o distanță de 40 m, o persoană cade în apă și se comportă ca și cum s-ar îneca. Barcagiul își continuă drumul fără să observe. DH aruncă dispozitivul de salvare în apă în direcția persoanei. La indicațiile DH, D sare în apă, înoată până la dispozitivul de salvare, ia frânghia dispozitivului de salvare și o aduce la persoana aflată în dificultate, care se agață de ea. D trage în mod independent persoana cu ajutorul dispozitivului de salvare până la barca de salvare. De îndată ce ajunge la bordul bărcii, un asistent se ocupă de persoana salvată. DH își cheamă D-ul la el, D-ul înoată înapoi și DH îl ajută să se întoarcă în barcă.
Evaluare	Greșelile la preluarea sau eliberarea frânghiei, precum și deficiențele în ceea ce privește săritura în apă, înotul spre barcă sau ridicarea în barcă se depunțează corespunzător. Dacă D nu aduce persoana, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Salvarea unei persoane pornind de pe o barcă, distanța 40 m	
Zona de testare	Barcă cu motor cu barcagiu și RDT Asistent în costum de neopren
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	RDT se află într-o barcă cu motor. Dintr-o barcă ce se deplasează paralel cu țărmul pe o distanță de 40 m, o persoană cade în apă și se comportă pasiv. Barcagiul își continuă drumul fără să observe. La indicația DH, D sare în apă și înoată până la persoana respectivă. De îndată ce D se află la barcă cu persoana în dificultate, un asistent se ocupă de aceasta. DH își cheamă D, D înoată înapoi și DH îl ajută să se întoarcă în barcă.
Evaluare	În cazul în care D nu înoată direct spre persoană, nu înoată direct înapoi sau prezintă deficiențe atunci când sare în apă, când înoată înapoi spre barcă sau când este ridicat înapoi în barcă, exercițiul este depunctat în mod corespunzător. În cazul în care D nu aduce persoana sau o rănește, exercițiul este notat cu 0 puncte.
Transportul unei bărci în derivă, distanță 40 m	
Zona de testare	O barcă cu cel puțin 2 persoane. O frânghie de aproximativ 5 m lungime, fortificată la capăt, este fixată de barcă. Punct de plecare marcat la țărm.
AC/VC permise	Orice AC și VC repetat
Executare	RDT se află într-o barcă cu motor care se află la o distanță de 40 m de un punct de plecare marcat la țărm. La instrucțiunile DH, D sare în apă. DH pune în gura lui D frânghia fixată de barcă. D trage barca până la punctul marcat. De îndată ce barca a ajuns în acel punct, un asistent preia acostarea acesteia. DH își cheamă D-ul la el, D-ul înoată înapoi, iar DH îl ridică pe D-ul său înapoi în barcă sau pe țărm.
Evaluare	Dacă D nu înoată direct la punct sau nu apucă rapid frânghia, acest lucru se depunțează corespunzător. Dacă barca nu atinge punctul, dar mai mult de jumătate din porțiune este stăpânită, exercițiul este notat cu insuficient. Dacă se reușește mai puțin de jumătate din exercițiu, acesta este notat cu 0 puncte.

Subsemnata, TITA CLAUDIA ANDREEA, traducator autorizat de Ministerul Justitiei cu autorizatia nr. 12685/2005 certific exactitatea acestei traduceri in limba romana cu textul in scrisului prezentat in limba engleza.

TRADUCATOR

TIȚĂ CLAUDIA ANDREEA
TRADUCĂTOR ȘI INTERPRET
AUTORIZAT
ENGLEZĂ-ITALIANĂ
Aut. Nr. 12685/03.08.05

