



Clube Português de Canicultura

Regulamento de
Provas de Obediência

A ratificar em Assembleia Geral do
Clube Português de Canicultura

a
8 de Dezembro de 2015

CAPÍTULO I

Introdução e âmbito

1. Introdução

O Obedience é uma actividade desportiva e educacional, dirigida a ensinar os cães a agirem de forma cooperante e controlada.

O Obedience promove o bom relacionamento entre o cão e o seu condutor, de forma a alcançar um perfeito entendimento entre ambos, conseguindo-se que o cão obedeça demonstrando vontade e interesse, mesmo quando se encontra afastado do condutor. Condutor e cão devem apresentar um bom relacionamento geral.

As provas de Obediência têm como finalidade avaliar as qualidades e carácter dos cães para a sua plena integração na sociedade.

Os condutores e os cães devem ser respeitados como elemento fundamental das provas de Obedience, sendo o bem-estar dos exemplares participantes a prioridade máxima a ter em conta em todas as situações.

O Obedience canino é um desporto aberto a todos os cães.

Os regulamentos e directrizes das Classes Internacionais 1, 2 e 3 foram constituídos para promover o desporto Obedience e para apoiar a competição nos países aderentes.

Em provas internacionais com CACIOB as regras da Classe 3 têm que ser seguidas a partir de 1 de Janeiro de 2016.

2. Âmbito

O Clube Português de Canicultura (CPC) é a entidade canina nacional reconhecida pela Fédération Cynologique Internationale (FCI), na qual está filiada.

Em Portugal, o Obedience rege-se pela regulamentação aprovada e emanada pela FCI e pelas normas e regulamentos aprovados pelos órgãos do CPC.

O presente regulamento tem como objectivo complementar e adaptar a regulamentação definida pela FCI, nomeadamente em aspectos administrativos e organizativos, prevalecendo sempre, em caso de dúvida ou incompatibilidade com normas vinculativas da FCI, a versão de cada um dos regulamentos publicados no sítio oficial da FCI, na internet.

O presente regulamento aplicar-se-á em todas as provas de Obedience reconhecidas e autorizadas pelo CPC, que se realizem em território nacional.

A modalidade rege-se pelas regras aprovadas pela FCI para as Classes 1, 2 e 3 e pelas regras nacionais para o Certificado de Obediência Básica, classe não competitiva para a qual não será atribuída classificação.

CAPÍTULO II

REGRAS SOBRE ORGANIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO, GESTÃO E JULGAMENTO DE PROVAS E COMPETIÇÕES DE OBEDIENCE

3. Organização de provas e competições de Obedience

As provas de Obedience são organizadas directamente pelo CPC, por clubes que sejam seus sócios ou outras entidades por ele autorizadas.

4. Regras e orientações nacionais sobre provas e competições de Obedience

4.1. Regras relativas aos cães

Serão admitidos em provas de Obedience os cães que estejam inscritos num Livro de Origens (LO) ou Registo Inicial (RI), possuidores de uma caderneta de qualificação emitida pela entidade canina nacional do país de residência, onde serão registados os resultados obtidos.

Em competições nacionais podem ainda participar cães não registados em LO ou RI, sendo considerados como cães sem raça definida (SRD), não podendo, no entanto, fazer parte da Selecção Nacional.

4.2. Regras relativas aos condutores

A participação em provas de Obedience é permitida a indivíduos com idade mínima de 14 anos à data de realização da prova, representando clubes sócios do CPC ou individualmente quando estes sejam sócios do CPC.

Os participantes em COB não precisam de ser sócios do CPC ou de um clube sócio do CPC.

É permitida a participação de condutores estrangeiros, que comprovadamente estejam inscritos em clubes reconhecidos por uma entidade canina nacional membro da FCI, sendo-lhes aplicáveis, com as devidas adaptações, as normas e regulamentos do CPC, sem prejuízo da eventual aplicação de normas especiais.

Os condutores de cães não inscritos em LO ou RI devem comprometer-se a, no futuro, competir com um cão inscrito em LO ou RI.

5. Requisitos de admissibilidade à participação em classes de Obedience

Em Portugal existem quatro classes nas provas de Obediência:

- a) Certificado de Obediência Básica (COB) (Regulamento Nacional): será admitida a participação a cães com idade mínima de 9 meses e que não tenham obtido três qualificações de “Excelente” neste nível em Portugal.
- b) Classe 1 (Regulamentos FCI): será admitida a participação a cães com idade mínima de 10 meses que tenham obtido uma qualificação de “Muito Bom” ou “Excelente” no COB e que não tenham obtido três qualificações de “Excelente”.

- c) Classe 2 (Regulamentos FCI): será admitida a participação a cães com idade mínima de 10 meses que tenham obtido uma qualificação de “Excelente” na Classe 1 e que não tenham obtido três qualificações de “Excelente”.
- d) Classe 3 (Regulamentos FCI): será admitida a participação a cães com idade mínima de 15 meses que tenham obtido uma qualificação de “Excelente” na Classe 2.

Cães residentes no estrangeiro, que não tenham averbado na sua caderneta uma prova de Classe 1, terão que participar em COB.

5.1. Saúde

Não devem ser admitidos a participar em provas e competições de Obedience os cães que sejam cegos, sofram de doenças ou infeções contagiosas ou tenham ténias, sarna ou qualquer outro parasita.

Não é permitida a participação de cães que apresentem pensos, suturas ou ligaduras.

5.2 Antidoping e regulamentos de vacinação

Os cães participantes terão que estar vacinados de acordo com todos os programas veterinários nacionais legalmente aplicáveis e identificados por meio electrónico (microchip).

No caso de cães registados no estrangeiro, deverão estar identificados de acordo com as normas aplicáveis no seu país de origem.

5.3. Agressividade

Não é autorizada a entrada de cães agressivos no recinto da competição.

O Juiz desqualificará qualquer cão que ataque ou tente atacar uma pessoa ou outro cão, sendo o incidente anotado na caderneta de qualificação e enviado um relatório para o clube ao qual pertence o cão e para o CPC.

5.4. Fêmeas em cio e em reprodução

É autorizada a participação de fêmeas em cio devendo, no entanto, competir em último lugar e serem mantidas fora da zona onde se realize a competição e áreas circundantes, até que todos os outros cães tenham completado os exercícios.

Devem ser excluídas de participar em competições as fêmeas que previsivelmente venham a dar à luz dentro de quatro semanas ou que tenham dado à luz menos de oito semanas antes da data da competição.

5.5. Mudanças na aparência

Os cães com cauda amputada ou orelhas cortadas e quaisquer outros que tenham sido submetidos a outras alterações de aparência por razões de cosmética só serão admitidos de acordo com as normas aplicáveis do seu país de origem e com as de Portugal.

5.6 Cães castrados ou esterilizados

São autorizados a competir cães esterilizados ou castrados.

5.7. Exame dos cães

O Juiz da prova pode inspecionar os cães antes de estes entrarem no recinto ou em qualquer momento da prova, devendo ordenar a remoção imediata de quaisquer cães que não cumpram as restrições antecedentes, constituindo obrigação da entidade organizadora assegurar o respectivo cumprimento.

5.8. Outras regulamentações

Os cães participantes devem cumprir todas obrigações legais em vigor à data da prova.

A agressão entre os animais, ataque a pessoas ou dano de bens é da exclusiva responsabilidade dos respectivos proprietários.

Caso a prova de Obedience seja integrada numa exposição canina, não será obrigatório a participação do cão no concurso de beleza.

6. Requisitos para julgar competições de Obedience

O julgamento das provas de obediência será realizado por juízes autorizados pelo CPC ou, quando se trate de cidadãos residentes no estrangeiro, autorizados para esse efeito por uma entidade canina nacional reconhecida pela FCI.

O Juiz é a autoridade máxima no julgamento da prova, devendo ter o seu acordo tudo o que nesta ocorrer.

Os juízes julgam sob a sua responsabilidade pessoal e as suas decisões são definitivas e insusceptíveis de recurso.

6.1. Impedimentos por conflito de interesses

Os juízes estão impedidos de julgar condutores que sejam membros da sua família e pessoas que consigo coabitem.

O Juiz está impedido de julgar cães que, nos 12 meses anteriores à prova, tenham sido conduzidos ou de propriedade do próprio, de parentes em primeiro grau ou pessoas que consigo coabitem.

7. Comissário-Principal

Deve ser designado um Comissário-Principal para a competição.

O Comissário-Principal é responsável pelos preparativos práticos de cada prova de Obedience e deve possuir as qualificações necessárias.

Os exercícios de cada classe devem ser dirigidos por um comissário com a qualificação

necessária.

Caso haja a participação de concorrentes estrangeiros deverá haver previamente um acordo sobre a língua que o comissário usará com esses concorrentes.

Se os exercícios forem divididos e julgados por dois ou mais juízes, deverá haver um número de comissários de forma a assegurar pelo menos um comissário por cada ringue.

8. Gestão da prova

As provas de Obedience são geridas pelo Juiz (Chefe) e pelo Comissário-Principal. Se houver mais de um Juiz numa competição, um deles é nomeado Juiz-Chefe.

Verificando-se algum incidente que não esteja contemplado nestas normas e orientações, o Juiz (ou equipa de juízes liderada pelo Juiz-Chefe) decidirá como proceder ou como qualificar e avaliar o incidente.

9. Obrigações dos condutores e equipamento do cão

As obrigações do condutor enquanto concorrente iniciam-se no momento em que entra na zona da competição e terminam depois da cerimónia final de entrega dos prémios.

Os condutores devem seguir as regras e orientações tal com estas lhes forem indicadas.

Os condutores devem ter e é esperado que tenham o melhor comportamento possível, bem como que estejam apropriadamente vestidos.

O Juiz pode desqualificar um condutor da competição se este não cumprir as regras ou por comportamento impróprio ou indecoroso.

A decisão do Juiz é final, e nenhum concorrente poderá impugnar as decisões do Juiz.

Os condutores deverão apresentar-se no local da competição 30 minutos antes do início da competição.

É proibido castigar o cão.

Só são permitidas coleiras normais (coleiras de fivelas ou fecho de encaixe). São proibidas coleiras de bicos, estranguladoras, semi-estranguladoras ou eléctricas, açaimes e quaisquer outros dispositivos destinados a causar constrangimentos à liberdade do cão. Esta restrição é aplicável desde o início até ao fim da competição.

Durante o desempenho da prova os cães são proibidos de usar ou ter cobertores, mantas, arneses, capas de chuva, sapatos, meias, ligaduras, pensos, etc.

O condutor deve ter o cão no seu lado esquerdo durante e entre os exercícios. Se houver uma justificação física ou deficiência, deve ser permitido que o condutor mantenha o cão no lado direito durante e entre os exercícios. No entanto, o concorrente ou o Chefe de Equipa devem tratar deste assunto com o Juiz-Chefe antes do início da prova. Todos os juízes envolvidos devem ser informados, devendo definir os efeitos desta situação sobre a avaliação dos desempenhos, se houver vários juízes. Quaisquer medidas excepcionais devem ser justificadas e não podem ser susceptíveis de causar perturbação a outros cães e concorrentes. Por exemplo, se um concorrente estiver numa cadeira de rodas, nos exercícios 1 e 2 deverá ser colocado no final da linha, para que não passe por qualquer outro cão.

10. Comportamento do cão/Desqualificação

Um cão que em qualquer momento durante a prova (antes, durante ou após a sua prova), morda ou tente morder, ataque ou tente atacar pessoas ou outros cães é desqualificado da competição, perdendo todos os pontos, mesmo que já tenha finalizado a sua prova. Num evento com dois dias a desqualificação é válida também para o segundo dia e, assim, o cão não poderá competir.

O incidente deverá ser anotado na caderneta de trabalho do cão, remetendo-se o respectivo relatório ao clube canino que o cão representa, bem como ao CPC.

11. Outras regras

Durante e depois da marcação do ringue de prova para a competição, não é permitido a qualquer condutor entrar no ringue da competição a menos que uma pessoa autorizada (comissário ou Juiz) tenha dado permissão.

Nos exercícios de grupo do COB, Classes 1 e 2, o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de seis. Numa competição onde o número de cães não for divisível por seis, o Juiz pode organizar dois grupos de sete cães. Na Classe 3 o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de quatro, com a excepção de caso hajam apenas 5 cães a competir nessa classe.

CAPÍTULO III

PREPARATIVOS PRÁTICOS E EQUIPAMENTO

12. Disposição da competição

O Juiz (Juiz-Chefe) nas classes de competição tem o direito, após ter consultado a comissão organizadora, de decidir em que ordem os exercícios serão executados durante a competição e como serão agrupados.

A ordem deverá ser a mesma para todos os concorrentes.

13. Tempo atribuído por dia a julgamentos e número de concorrentes

A competição deve ser planeada para que os julgamentos não ocupem mais do que aproximadamente cinco horas por dia.

Deve considerar-se que o tempo necessário para julgar um determinado número de cães depende da disposição dos exercícios, do comissário, do Juiz e das raças que tenham sido admitidas à competição.

COB e Classe 1

Recomenda-se que cada Juiz não julgue mais do que trinta cães por dia na classe 1. O julgamento de seis cães demora aproximadamente uma hora.

Classes 2 e 3

Recomenda-se que cada Juiz não julgue mais do que vinte e cinco cães por dia nas classes 2 e 3. O julgamento de quatro cães demora aproximadamente uma hora.

Se for nomeado mais do que um Juiz, cada Juiz julga os exercícios que lhe tenham sido atribuídos para todos os cães participantes. Neste caso, o número de cães a julgar pode ser superior ao anteriormente indicado.

14. Dimensões do ringue de Obediência e medidas dos exercícios

O tamanho do ringue de Obediência para provas interiores deve ser, pelo menos, vinte por trinta metros (20m x 30m) nas classes 2 e 3 e, quando a prova for exterior, o tamanho desejável é, pelo menos, de vinte e cinco por quarenta metros (25m x 40m).

Na classe 1 o ringue pode ser ligeiramente mais pequeno.

O ringue também pode ser mais pequeno se os exercícios forem divididos entre dois ou mais ringues e os exercícios que requerem menos espaço forem agrupados.

O ringue deve ser marcado de forma clara.

Compete ao Juiz decidir se as dimensões do ringue são aceitáveis ou não. Todas as medidas dos exercícios são indicadas por aproximação.

15. Equipamento

Constitui responsabilidade da comissão organizadora ter disponíveis na prova, os Regulamentos e Normas, bem como os equipamentos a seguir indicados.

Saltos:

- Um salto com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 70 cm, em intervalos de 10 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura e não devem ter alas laterais. Este salto é necessário em todas as Classes Internacionais (1, 2 e 3).
- Um salto 'simples' com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 70 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura. O salto deve ser construído de forma a que seja simples ou aberto, ou seja, tenha apenas uma trave com aproximadamente 3-5 cm de altura ou uma vara redonda com aproximadamente 3-5 cm de diâmetro na altura desejada e um suporte simples e fino em baixo a ligar as barras laterais ou pés. Deverá haver suportes para a vara que devem estar colocados de forma a que o cão possa deitar a vara abaixo independentemente da direcção em que está a saltar. Os suportes devem ser ligeiramente côncavos (forma de colher) de forma a que o vento não deite a vara abaixo. O salto não deve ter alas laterais. Este salto é necessário em Classe 3 (bem como o salto anterior).

Ver figuras e descrição dos saltos no Anexo 1.

Objectos de busca adequados:

- Três conjuntos de halteres (apports) de madeira.
Cada conjunto inclui três halteres de tamanho igual para Classe 3.
Para Classe 2 apenas 2 destes halteres são necessários.
Para Classe 1 apenas 1 destes halteres é necessário.
Cada conjunto difere em tamanho e peso, de modo a que se atenda a todas as raças: pequenas, médias e grandes.
O peso máximo dos halteres maiores deve ser de aproximadamente 450 g.
O condutor pode, no entanto, escolher livremente o tamanho que preferir.
- Halteres de metal com três tamanhos diferentes, com um peso máximo de aproximadamente 200 g para os maiores. O tamanho dos halteres disponíveis deve ser adequado ao tamanho das raças (pequeno - médio - grande). No entanto, o condutor pode livremente escolher o tamanho que preferir.
- Objectos de madeira com aproximadamente 2 cm x 2 cm x 10 cm para as Classes 2 e 3.
 - -Em Classe 2 o número de objectos necessários é seis vezes o número de concorrentes
 - -Em Classe 3 o número de objectos necessários é oito vezes o número de concorrentes

Outro equipamento:

- Placas numeradas para mostrar as pontuações concedidas.
- Placas ou painel eléctrico para indicar as posições do Controlo à Distância.
- Giz, tinta em spray, fita ou marcações equivalentes para marcação de quadrados e círculos, bem como locais de início e fim dos exercícios.
- Um número suficiente de marcadores e cones para indicar, por exemplo, os locais de início e fim dos exercícios, quando for necessário, e os locais de execução, tais como as meias voltas, etc.
- Os marcadores e os cones devem ser adequados: na escolha do tamanho, cor e visibilidade deve ter-se em consideração a sua função, ou seja, caso sejam para ser vistos pelo cão, condutor e juiz ou comissário.
- Por exemplo a altura dos cones para os cantos do quadrado deve ser de aproximadamente 15 cm e visíveis.
- O ponto de paragem para o exercício 6 na Classe 3 poderá ser indicado por uma marcação mais pequena (um disco de aproximadamente 10 cm de diâmetro máximo ou um quadrado de 10 x 10 cm máximo) e o ponto de paragem para o exercício 7 da Classe 3 deve ser indicado por um cone de aproximadamente 10-15 cm.
- Deverá haver também disponível um cone alto com aproximadamente 15-40 cm de altura para o exercício 10 da Classe 1 e um cone de aproximadamente 40 cm para a Classe 3.

CAPÍTULO IV

PRÉMIOS E PASSAGENS DE CLASSE

16. Prêmios e passagens de classe

COB

1º Prémio	160 a 200 Pontos	80 % Excelente
2º Prémio	140 e menos de 160 pontos	70 % Muito Bom
3º Prémio	100 e menos de 140 pontos	50 % Bom

Para obter o Certificado de Obediência Básica, é necessário obter pelo menos 50% dos pontos por exercício, e 70% do total da pontuação.

No caso de exercícios não cumpridos, para obter o Certificado de Obediência Básica é possível repetir um máximo de dois exercícios, no fim e apenas uma vez, sendo considerado apenas metade do valor inicial do exercício no caso do mesmo ser cumprido.

Um cão com qualificação Muito Bom ou Excelente pode participar em Classe 1.

Classes 1, 2 e Classe 3

1º Prémio	256 a 320 Pontos	80 % Excelente
2º Prémio	224 e menos de 256 pontos	70 % Muito Bom
3º Prémio	192 e menos de 224 pontos	60 % Bom

Um cão que obtenha a classificação de excelente (1º prémio) numa classe, em qualquer país, fica autorizado a subir à classe seguinte.

Um cão pode, contudo, competir numa classe até atingir 3 vezes a qualificação de Excelente por país.

Em caso de empate, para efeitos de desempate para o pódio, somam-se os pontos dos exercícios 3, 5 e 6. Caso continue a haver empate estes 3 exercícios devem ser repetidos.

CAPÍTULO V EXERCÍCIOS E COEFICIENTES

18. Exercícios e coeficientes

COB	Exercício	Coef.
1.	Apresentação	1
2.	Deitado por 1 minuto condutor, a 15 metros	2
3.	Junto com trela	2
4.	Junto sem trela	3
5.	Junto sem trela com deitar e regresso ao cão	3
6.	Chamada directa a 15 metros	2
7.	Busca de um objecto	3
8.	Controlo à distância a 3 metros	3
10.	Impressão geral	1
	Σ	20
	1º Prémio 80 % Excelente 2º Prémio 70 % Muito bom 3º Prémio 50 % Bom	

Classe 1	Exercício	Coef.
1.	Sentado em grupo por 1 minuto, condutor à vista	3
2.	Junto em liberdade	3
3.	Em pé durante a marcha	3
4.	Chamada	3
5.	Sentado ou deitado durante a marcha	2
6.	Enviar em frente a um quadrado e deitar	3
7.	Busca de um objecto de madeira	4
8.	Controlo à distância	3
9.	Chamada com salto sobre uma barreira	3
10.	Envio ao cone com regresso	3
11.	Impressão geral	2
	Σ	32

Classe 2	Exercício	Coef.
1.	Deitado em grupo por 2 minutos, condutor fora da vista	2
2.	Junto em liberdade	3
3.	De pé, sentado e deitado durante a marcha (duas destas 3 posições)	3
4.	Chamada com paragem de pé	4
5.	Enviar em frente com deitar e chamada	4
6.	Busca direccional	3
7.	Busca com discriminação olfactiva	4
8.	Controlo à distância	4
9.	Salto sobre uma barreira e busca de um haltere de metal	3
10.	Impressão geral	2
	Σ	32

A classe 3 pode ser utilizada pela FCI como competição internacional onde é concedido CACIOB ou pode ser utilizada como uma competição nacional.

Classe 3	Os regulamentos das Classe 3 devem ser aplicados em competições de obediência internacionais, nas quais o CACIOB e reserva de CACIOB podem ser atribuídos. Estes regulamentos são efectivos a partir de 01-01-2016.	
	Exercício	Coef.
1.	Sentado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista	2
2.	Deitado em grupo por 1 minuto com chamada	2
3.	Junto em liberdade	3
4.	Em pé sentado e deitado durante a marcha	3
5.	Chamada com paragem em pé e deitado	4
6.	Enviar em frente com direcções, com deitar e chamada	4
7.	Busca com direcções	3
8.	Envio ao cone com posições, busca e salto	4
9.	Busca com discriminação olfactiva	3
10.	Controlo à distância	4
	Σ	32

CAPÍTULO VI

NORMAS E ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS

19. Normas e orientações para realização e julgamento dos exercícios

São descritas no Anexo I ao presente regulamento as normas e orientações gerais para a execução e julgamento dos exercícios, sendo compostas por:

- a) Uma parte geral, que respeita à execução e julgamento de todos os exercícios no COB e nas Classes 1, 2 e 3.
- b) Uma parte que descreve a execução e julgamento de cada um dos exercícios individuais.

Salvo disposição em contrário na descrição dos exercícios individuais, aplicam-se a todos os exercícios as normas e orientações gerais para a execução e julgamento dos exercícios.

Se ocorrer algum incidente que não esteja abrangido por este regulamento e orientações, compete ao Juiz decidir como proceder ou como avaliar.

A decisão do Juiz é final e nenhum concorrente pode impugnar as decisões do Juiz.

Pontuação atribuída

COB

Os desempenhos em COB são qualificados com pontos de 0 a 10 com incrementos de 0,5 pontos. As pontuações atribuídas não são visíveis para o público.

Na pontuação atribuída para cada exercício os juízes deverão ter em conta não só as possíveis penalizações (as penalizações máximas são as indicadas nas tabelas de cada exercício), mas também o exercício no seu global (a pontuação com as penalizações devida a erros cometidos poderá ser desagravada caso no global o desempenho seja bom, ou manter-se caso seja mau).

As pontuações das classes internacionais são classificadas nos seguintes termos:
0 – 5 – 5,5 – 6 – 6,5 – 7 – 7,5 – 8 – 8,5 – 9 – 9,5 – 10 pontos.

A desqualificação conduz ao fim da prova e à perda de todos os pontos concedidos. O cão não poderá continuar com os restantes exercícios da competição.

Falhar um exercício conduz à perda de todos os pontos nesse exercício específico. O cão poderá continuar com os restantes exercícios.

Uso de cartões amarelo e vermelho

Os cartões amarelo e vermelho são usados em Classe 3.

O cartão amarelo indica uma advertência. O Juiz pode dar uma advertência com base nas acções do condutor ou do cão.

Se o Juiz mostrar um cartão amarelo são deduzidos 10 pontos na pontuação final. Se o Juiz mostrar um cartão amarelo duas vezes, tal determina a desqualificação.

O cartão vermelho indica desqualificação.

Utilização de cartões vermelho e amarelo em competições com vários juízes:

a) Dois ou mais juízes em ringues separados

- Quando dois juízes estão a julgar separadamente (dois ringues, diferentes exercícios), um cartão vermelho (o primeiro) conduz à desqualificação.
- Se um dos juízes mostrar um cartão amarelo, por exemplo, no primeiro ringue, os outros juízes (segundo ou terceiro Juiz) não devem ser informados. Todos os juízes trabalham de forma independente. O cartão amarelo deve ser registado e se um segundo cartão amarelo for mostrado por outro Juiz (segundo ou terceiro), o secretário regista-o e, em seguida, informa o Juiz de que um cartão amarelo foi mostrado anteriormente, determinando a desqualificação. Naturalmente, dois cartões amarelos dados pelo mesmo Juiz também determinam a desqualificação.

b) Dois ou mais juízes no mesmo ringue

Se um dos juízes pretender advertir (cartão amarelo) ou desqualificar (cartão vermelho) um concorrente, deve informar os restantes juízes e a questão deve ser objecto de deliberação conjunta. De preferência e caso esteja no ringue, deverá ser o juiz-principal (presidente da equipa de juízes) a mostrar o cartão.

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES SUBSIDIÁRIAS E GERAIS

20. Normas específicas

O presente regulamento é complementado por um conjunto de normas aprovado pela Direcção do CPC onde se detalham as características específicas de cada tipo de prova e sistemas classificativos do Campeonato Nacional, da Taça de Portugal e outros troféus, bem como as regras a aplicar à constituição das representações nacionais em competições internacionais.

Nessas normas poderão estabelecer-se excepções a alguns preceitos consagrados no presente regulamento.

21. Disposições subsidiárias

Quaisquer casos omissos serão resolvidos pela Direcção do Clube Português de Canicultura.

Após a entrada em vigor de quaisquer alterações aprovadas pela Comissão Geral da FCI ao Regulamento Internacional de Obedience, estas serão de imediato adoptadas pelo CPC.

22. Entrada em vigor

São consideradas nulas e sem efeito todas as disposições regulamentares estabelecidas anteriormente pelo CPC contrárias à doutrina do presente Regulamento, que entrará em vigor no dia 1 de Janeiro de 2016.

ANEXO I

ORIENTAÇÕES GERAIS PARA EXECUÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS NO COB E NAS CLASSES 1, 2 E 3

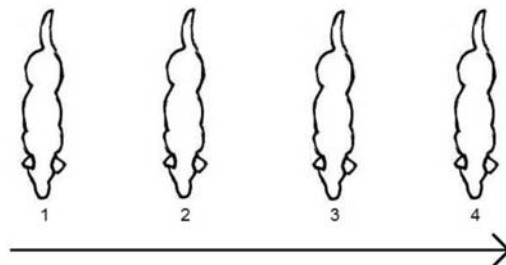
PARTE A

EXECUÇÃO E JULGAMENTO DE TODOS OS EXERCÍCIOS NO COB E NAS CLASSES 1, 2 E 3

Execução dos exercícios

- No COB a ordem de execução dos exercícios é a estabelecida e não pode ser alterada.
- Nas classes 1, 2 e 3 o juiz pode escolher a ordem de execução dos exercícios. A ordem deve ser igual para todos os concorrentes.
- Os exercícios começam e terminam com o cão na posição de junto. A posição de junto é definida como a posição de sentado à esquerda do condutor.
- O condutor deve andar em passo normal em todos os exercícios excepto no exercício de junto em liberdade. Este exercício pode incluir passo lento ou acelerado, consoante a classe.
- Todos os exercícios começam quando o comissário dirigir o condutor e o cão para o ponto de partida e, quando o cão se senta na posição de início, o comissário anunciar “início do exercício” ou “o exercício começou”.
- O condutor deve-se posicionar com o cão na posição de junto, no ponto de partida e estar pronto para iniciar o exercício num curto espaço de tempo. No COB e Classe 1 a tolerância pode ser ligeiramente maior do que nas classes 2 e 3, nas quais os condutores devem estar preparados para ter os seus cães em posição de junto e começarem o exercício muito pouco tempo depois de terem chegado ao ponto de partida.
- Todos os exercícios finalizam quando o comissário anunciar “exercício terminado” ou “obrigado”.
- Em todos os exercícios, salvo disposição em contrário na sua descrição individual, o comissário indica ao condutor quando este pode dar comandos ao cão em todas as fases do exercício, mesmo que tal não esteja sistematicamente previsto na descrição individual de cada exercício.
- Compete ao condutor decidir se dará ou não um segundo comando e quando o dar.
- Os comandos dos comissários descritos neste regulamento são apenas exemplos. É importante que os comandos sejam claros para os condutores.

- Não é permitido indicar locais e direcções ao cão antes ou durante os exercícios (excluindo os relacionados com o exercício em curso e que sejam permitidos). Tal acção leva a que o exercício seja falhado.
- No COB o condutor pode entrar no ringue com o cão à trela, ou o condutor pode deixá-la na mesa do comissário. Durante toda a execução o condutor deve manter a trela invisível para o cão. Se o condutor preferir transportar a trela de modo visível durante o exercício, esta deve ir à volta do seu pescoço ou sobre o ombro esquerdo fechada sobre o lado direito. Pode colocar a trela no cão entre exercícios.
- Em classe 1 o condutor pode entrar no ringue com o cão à trela. Durante toda a execução da prova o condutor deve manter a trela invisível para o cão, podendo deixá-la na mesa do comissário ou fora do campo. O condutor pode pôr a trela no cão após a execução da prova, quando estiver a deixar o ringue.
- Em classe 2 e 3 o condutor deve deixar a trela fora do ringue ou na mesa do comissário. Esta regra aplica-se a todos os exercícios.
- O cão deve estar no lado esquerdo do condutor entre os exercícios. O cão não tem que estar em posição de junto e sob comando, mas deve estar ao lado do condutor e sob controlo. Se por qualquer razão se verificar um atraso na mudança de um exercício para o exercício seguinte, é permitido que o condutor deite o cão, contudo o cão não deve ser chamado desta posição para continuar os exercícios.
- O condutor deve mover-se normalmente utilizando linhas rectas. Movimentos indefinidos ou ambíguos, gestos exagerados, sinais e linguagem corporal e movimentos não naturais das extremidades do corpo são penalizados. Viragens e meias-voltas devem ser a 90° e 180° e, após as meias-voltas, o condutor deve retornar usando, tanto quanto possível, o mesmo caminho.
- Nos exercícios com passagem pelo cão, a distância entre o cão e o condutor deve ser aproximadamente 0,5 m. O condutor pode passar pelo cão por qualquer um dos lados caso não seja especificado no exercício.
- As direcções esquerda ou direita (ex. no exercício de busca com direcções) são definidas no ponto de vista do condutor, ou seja, o lado esquerdo ou direito do condutor.
- Contudo, nos exercícios de grupo, as direcções são da esquerda para a direita estando de frente para o alinhamento dos cães. 1=cão da esquerda...4=cão da direita.



- Durante os exercícios não é permitido ao condutor tocar ou acariciar o cão ou outras formas de reforço. Tal comportamento determina que o exercício seja falhado. É permitido um ligeiro reforço verbal ou festas ligeiras depois do exercício ter sido realizado.
- No ringue, durante ou entre exercícios, não são permitidas recompensas de comida ou instrumentos de jogo, tais como bolas ou brinquedos. Se o juiz verificar que um concorrente tem ou usa comida ou instrumentos de jogo no ringue deve desqualificá-lo.
- No caso de excesso de estímulo, demasiado ânimo, brincadeiras, saltar para os braços do condutor, passar entre as pernas do condutor, etc. o juiz advertirá o concorrente e
 - Na Classe 1 e 2 o juiz tomará nota deste comportamento na impressão geral
 - Na Classe 3 o juiz mostrará o cartão amarelo
 - Em todas as classes um segundo incidente desqualificará o cão.
 - No COB a tolerância deve ser maior do que nas classes internacionais
- O juiz tem o direito de interromper um exercício se o cão exibir uma incapacidade óbvia ou falta de vontade para o realizar. O referido exercício é falhado.
- O juiz tem o direito de impedir um cão de continuar na competição se este não se comportar correctamente ou se causar perturbações por ladrar ou ganir continuamente.
- Ladrar ou ganir durante os exercícios também influencia os pontos atribuídos.
- No caso de ladrar ou ganir durante ou entre exercícios, o juiz pode dar uma primeira advertência e
 - Na Classe 1 e 2 o juiz tomará nota deste comportamento na impressão geral
 - Na Classe 3 o juiz mostrará o cartão amarelo

Se este comportamento continuar, o juiz desqualifica o cão.

- A altura de todos os saltos não deve exceder a altura aproximada do ombro do cão, consequentemente a altura das varas dos saltos deve ser ajustada.

Junto em Liberdade

- O junto em liberdade é executado sem trela em todas as classes (excepto no exercício de Junto com trela no COB).
- O cão sem trela deve seguir voluntariosamente o condutor, caminhando ao seu lado esquerdo, com o ombro ao nível do joelho esquerdo do condutor, numa linha paralela. O condutor deve mexer os braços e as pernas de uma forma natural durante os exercícios.
- Nos exercícios de junto o condutor pode escolher fazer as meia-voltas (viragem 180º) pela esquerda ou pela direita. A 'Meia-volta Alemã' também é aceitável (o cão pode girar à volta do condutor pela direita, de forma apertada). Ao fazer a meia-volta o condutor deve regressar aproximadamente à linha que estava a seguir.

- As viragens para a esquerda ou direita devem ser ângulos rectos (90°). O condutor não deve virar a cabeça ou ombros, nem usar qualquer tipo de linguagem corporal, nem dar sinais com os pés.
- O comando "Junto" é permitido sempre que se inicia um andamento com o cão, quando se muda de velocidade, nos passos em diferentes direcções e nas viragens e meia-voltas a partir da posição inicial (parado).
- O cão deve tomar a posição de junto imediatamente e sem comando (sentado ao lado esquerdo do condutor) sempre que o condutor pára.
- O andamento para trás, nas distâncias longas das Classes 2 e 3, deve iniciar e terminar na posição de junto (parado).

Comandos e sinais gestuais

- As palavras de comando indicadas neste regulamento são recomendações. São aceitáveis outras palavras suficientemente curtas.
- O comando "Junto" é permitido sempre que se inicia um andamento com o cão e o comando "Fica" é permitido nos exercícios em que o condutor deixe o cão ou se afaste do cão.
- Comandos são ordens verbais. Nalguns casos os sinais gestuais podem substituir uma ordem verbal ou ser dados simultaneamente com uma ordem verbal. Neste caso, tal permissão deve estar prevista na descrição individual do exercício. Ao utilizar-se sinais gestuais estes devem ser curtos e não ultrapassar o tempo do comando verbal e não podem incluir qualquer outro tipo de linguagem corporal. Podem ser utilizadas uma ou duas mãos.
- Nos exercícios em que sejam permitidos comandos de voz ou gestos, o condutor deve, antes de começar o exercício, informar o juiz se vai usar sinais gestuais. Nos exercícios em que seja permitido o uso de voz e gestos não é necessário informar o juiz.
- O conceito de linguagem corporal significa movimentar o corpo (o que não inclui necessariamente dar passos), torcer ou rodar o corpo, a cabeça ou os ombros, bem como dar sinais com os pés. Será penalizado consoante a gravidade e situação.
- Dar passos quando se dão comandos desqualifica o exercício.
- Nunca são permitidos comandos gestuais quando o cão estiver ao lado do condutor (em posição de junto). Isto é severamente penalizado com redução de 2-4 pontos dependendo da intensidade, situação e duração. A penalização é sempre maior se também for utilizada linguagem corporal.
- Nos exercícios com envios direccionais são permitidos comandos gestuais e verbais simultâneos quando o cão está longe do condutor. Na descrição dos exercícios está indicado por parênteses []. Estes exercícios, ou partes de exercícios, são: corrida/envio à volta do cone, envio a um círculo e quadrado e envio direccionais para busca do haltere

correcto. Não devem ser deduzidos pontos pelo uso de comandos gestuais, apenas pelo uso de comandos suplementares ou re-direccionais.

Exercícios de chamada e busca

- O nome do cão pode ser utilizado juntamente com o comando nos exercícios de chamada/ em situações de chamada. O nome e o comando devem ser utilizados simultânea e juntamente, para que o nome e o comando não dêem a impressão de ser dois comandos separados. Pode ser usado apenas o nome do cão.
- Nos exercícios de chamada e de busca, é permitido que o cão venha directamente para a posição de junto ou se sente frente ao condutor. Caso se sente à frente do condutor, o cão deve, ao comando (depois da autorização do comissário), adoptar rapidamente a posição de junto, passando muito perto do condutor. Também é válido para o salto sobre vedação.
- Nos exercícios de chamada e busca, o juiz não necessita de saber qual foi a intenção do condutor ao realizar o exercício, em relação à tomada da posição de junto – se directamente ou depois de se sentar à frente. Se o exercício for realizado com elegância, podem ser concedidos todos os pontos sem se ter em conta a intenção do condutor.
- Se um haltere for atirado para um local inadequado (a uma distância demasiado curta, ou fora do ringue), deve ser atirado de novo, resultando contudo numa redução de 2 pontos. O exercício é falhado se a segunda vez também não for bem-sucedida.
- Não é permitido deixar que o cão segure o objecto/haltere antes dos exercícios. Se isto ocorrer não podem ser obtidos mais do que cinco pontos na Classe 1 e nas Classes 2 e 3 o exercício é falhado.
- O condutor pode escolher o tamanho dos halteres para a sua prova.

Julgamento dos exercícios

- O julgamento de um exercício começa quando o condutor e o cão tenham tomado a posição no ponto de partida (cão na posição de junto) e o comissário disser: “o exercício iniciou-se”. O julgamento do exercício termina quando o comissário anunciar: “fim do exercício” ou “obrigado”.
- Devem ser penalizados todos os desvios à regra: todos os comandos extras, comandos duplos, linguagem corporal, desvios da posição de junto, desvios do movimento paralelo, etc.
- É importante que o cão esteja feliz e obedeça aos comandos com vontade.
- No julgamento da velocidade e ritmo deve ser tomada em consideração a raça do cão. O padrão ideal não é o mesmo para todas as raças. Quando um cão reagir aos comandos instantaneamente e de bom grado, se mover normalmente de acordo com o padrão da sua raça, mantiver o seu ritmo e mostrar interesse no que está a fazer, deve ser premiado com todos os pontos, salvo se houver redução por erros.

- Regra geral, devem ser retirados 2 pontos por um segundo comando e, um terceiro comando determina que o exercício (ou uma parte dele) é falhado. Por exemplo no sentado no final de um exercício, uma posição do exercício de busca com direcções ou uma posição dos exercícios 2.3 e 3.4. Nos exercícios com comandos direccionais e comandos de controlo à distância, 1-2 pontos são deduzidos por um segundo comando. Ver descrição dos exercícios.
- Toda a punição do cão conduz a desqualificação.
- O exercício é falhado (0 pontos) se o condutor tocar no cão durante o exercício. Isto pode determinar uma advertência. Se o toque do condutor no cão durante ou entre os exercícios puder ser interpretado como castigo, o cão e o condutor serão desqualificados.
- O exercício é falhado se o cão não assumir a posição inicial de um exercício (i.e. sentado ou deitado)
- Nas classes 1, 2 e 3 não podem ser concedidos mais de 7 pontos se no final do exercício o cão não assumir a sua posição de junto (sentado),
- Não podem ser concedidos mais que 8 pontos se no início do exercício o cão não se sentar calmamente ao lado do condutor.
- O exercício é falhado se o condutor der passos ao dar os comandos.
- Devem ser deduzidos 1 a 2 pontos se um cão tocar o condutor (ligeiramente ou ao de leve) na chamada ou nos exercícios de busca, quando se senta em frente do condutor ou ao mover-se para o lado do condutor, Não devem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão bater/colidir com o condutor.
- Um cão que durante um exercício ladre, mesmo que ocasionalmente, deve ser penalizado. O exercício é falhado se o cão ladrar extensivamente ou continuamente. Se o ladrar for contínuo e se repetir em vários exercícios, deve ser desqualificado. As regras antecedentes são aplicáveis aos casos em que o cão ganir. Ladrar ou ganir durante o exercício devem ser sempre penalizados, mesmo que apenas seja um breve latido no início do exercício (possivelmente demonstrando entusiasmo), devendo ser deduzido pelo menos um ponto.
- Nas Classes internacionais, controlar o cão pela coleira entre os exercícios leva a uma advertência e dedução de pontos na impressão geral, e um cartão amarelo em Classe 3.
- Se o cão fizer as necessidades no ringue:
 - No COB e Classe 1, durante um exercício, o exercício é falhado (0 pontos) e a impressão geral também é falhada (0 pontos);
 - No COB e Classe 1, entre os exercícios, a impressão geral é falhada (0 pontos);
 - Em Classe 2 e 3, durante ou entre os exercícios, o cão é desqualificado.

Antecipação do comando ou início do exercício demasiado cedo

- Não devem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se antecipar ao comando (ou seja, se não mantiver a posição de junto correctamente, der empurrões, levantar-se mas não der passos para a frente).
- Em Classe 1, se o cão abandonar o condutor (inicia o exercício) depois do exercício começar (em exercícios em que o cão é enviado para longe do condutor) mas antes do comando do condutor (por exemplo, obedecendo ao comando do comissário), o condutor pode chamar o cão uma vez. Só pode ser atribuído um máximo de seis pontos se o cão voltar e completar o exercício. O exercício é falhado se o cão não voltar.
- Em classe 2 e 3, se o cão abandonar o condutor (iniciar o exercício), antes do comando, o exercício é falhado e não será permitido que o cão seja chamado.

Abandono do condutor ou de ringue

Abandono de ringue

- Se um cão sair do ringue durante um exercício ou entre exercícios, estando fora do controlo, é desqualificado nas Classes 2 e 3.
- No COB e Classe 1, se um cão abandonar o ringue durante ou entre exercícios, estando fora de controlo, o condutor pode chamar o cão por duas vezes. Se o cão voltar ao condutor, ambos podem continuar, mas o incidente será considerado na avaliação da impressão geral e será severamente penalizado. O exercício em execução é falhado. Se o cão abandonar o ringue outra vez, é desqualificado.

Abandono do condutor sem sair de ringue

- Nas Classes 2 e 3 se o cão abandonar o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) ou entre exercícios e estiver fora de controlo mas não abandona o ringue, o condutor pode chamar o cão (uma vez) sem deixar a sua posição. O exercício é falhado se o cão voltar ao condutor, mas o cão e o condutor podem continuar com o exercício seguinte, sendo o incidente severamente penalizado (impressão geral).

Em Classe 2 leva a uma perda de pontos severa na impressão geral.

Na Classe 3 leva a uma advertência. O juiz mostrará o cartão amarelo.

Se o cão não voltar, ou voltar a abandonar o condutor uma segunda vez, cão e condutor são desqualificados (Classe 2 e 3). Na Classe 3 o juiz mostrará o cartão vermelho.

Na Classe 1 se o cão abandonar o condutor durante ou entre exercícios e estiver fora de controlo, o condutor pode chamar o cão duas vezes sem deixar a sua posição. O exercício é falhado se o cão voltar ao condutor, mas o cão e o condutor podem continuar com o exercício seguinte, sendo o incidente severamente penalizado na impressão geral. Se o cão não voltar aquando do segundo comando, cão e condutor são desqualificados. Se o cão abandonar o condutor uma segunda vez, é desqualificado.

Exercícios de Busca

- Deixar cair o haltere/objecto:

Se o cão deixa cair o haltere/objecto mas voltar a apanhá-lo por sua própria iniciativa, não poderá receber mais do que 7 pontos. Caso seja necessário um comando extra de busca antes do cão apanhar o haltere/objecto que caiu, terá no máximo 5 pontos. Se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e este o apanhar sem ter que dar um passo, podem ser atribuídos 5 pontos caso o cão adopte correctamente a posição de junto. Se o objecto cair por descuido do condutor após o comando de entrega terá no máximo 7 pontos.

- Mastigar ou morder o haltere/objecto:

Mastigar ou morder o haltere/objecto é penalizavel com uma dedução de 2-3 pontos. Se o morder for intenso não receberá mais do que 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o objecto o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrija uma vez o segurar do objecto.

PARTE B

DESCRIÇÃO DOS EXERCÍCIOS, ORIENTAÇÕES PARA A EXECUÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS DE COB E DAS CLASSES 1, 2 E 3

COB – Certificado de Obediência Básica

EXERCÍCIO 1: Apresentação

[Coef. 1]

Execução:

Os condutores devem tomar os seus lugares numa linha com seus cães à trela e comandar seus cães para a posição de junto. Os cães devem sentar-se na posição junto numa linha a cerca de 4 metros de distância um do outro. O condutor fará a apresentação do seu cão à trela, ao comissário, devendo o condutor mostrar os dentes do cão e à ordem do comissário dará um passo em frente. O comissário deverá mexer no cão, podendo o condutor segurar a cabeça do cão.

Orientações:

O comissário cumprimenta o condutor, indica ao concorrente para mostrar os dentes do cão, depois pede ao condutor que de um passo em frente apresentando o cão ao comissário que deverá poder fazer festas ao cão.

Durante o julgamento o juiz deve ter em conta os sinais de ansiedade, agressividade ou timidez, podendo estes factores ser penalizados

Penalizações	Pontos
Resistência/dificuldade do cão em deixar mostrar os dentes	4
Incapacidade para mostrar os dentes do cão (mais de 30seg)	10
Timidez excessiva	2
Agressividade não controlada	10

EXERCÍCIO 2: Ficar deitado 1 minuto, condutores a 15 metros

[Coef. 2]

Comandos: “*Deita*”, “*Fica*”, “*Senta*”

Execução:

Os condutores deverão alinhar com 4 metros de distância entre si. À ordem do comissário, os condutores mandarão deitar os seus cães. Estes devem, imediatamente, tomar essa posição no local designado e aí ficar durante 1 minuto. Após o comando para deitar, os condutores mantêm-se ao lado dos cães e aguardam a indicação do comissário antes de se deslocarem para o lugar indicado a uma distância de cerca de 15 metros, onde permanecerão virados para os cães até ordem para regressar aos cães. O exercício termina quando à ordem do comissário os condutores mandam sentar os cães.

Orientações:

Será considerado “deitado” o cão que tenha os quartos traseiros e pelo menos um codilho (articulação correspondente ao cotovelo) no chão.

Durante o exercício o condutor deve ver o cão tal como este o deve ver a ele. Durante o exercício os cães não devem ser confundidos ou perturbados.

O exercício termina quando o condutor chega ao cão e se coloca do seu lado direito e à ordem do comissário manda sentar o cão.

Penalizações	Pontos
Cada comando suplementar junto ao cão	0,5
Não deita até indicação para o condutor avançar	2
Comando suplementar. Com o condutor afastado	1
Muda de posição (mesmo que várias vezes)	2
Desloca-se menos de 2 comprimentos	1
Deslocamento de mais de 2 comprimentos	5
Deslocamento de mais de 3 comprimentos	10
Para o cão que perturbe os outros, o exercício termina	10

EXERCÍCIO 3: Junto com trela**[Coef. 2]**

Comandos: “Junto” (no início e em cada mudança de direcção) – “Senta”

Execução:

Os condutores deverão alinhar com 4 metros de distância entre eles. O condutor iniciará a sua prova ao sinal do comissário (ou juiz), posicionando-se no local por este indicado, com o cão sentado ao seu lado esquerdo. Quando lhe for indicado, iniciará o seu trajecto efectuando um andamento pela frente e outro por trás de todos os outros condutores e cães, (a organização deverá assegurar a presença de 5 cães e condutores) regressando ao local de partida. O exercício terminará quando o condutor chegar ao ponto de partida e sentar o cão à sua esquerda.

Os percursos lineares deverão ser realizados numa linha a cerca de 2 metros pela frente e por trás dos condutores e cães alinhados.

O andamento inicia-se sempre pela frente dos cães alinhados com o cão em concurso entre o seu condutor e a linha dos outros concorrentes

Orientações:

Durante este exercício o condutor balançará os braços naturalmente, e manterá a trela com comprimento suficiente para não embarçar, perturbar ou influenciar o cão de algum modo. Durante o percurso, o cão seguirá correctamente ao lado do condutor, à sua esquerda (preferencialmente) ou à sua direita (mas sempre do mesmo lado durante a prova toda), sem que o andamento do conjunto seja perturbado. Qualquer eventual cruzamento com outros cães ou pessoas não deverá provocar no cão sinais de medo ou agressividade, sendo avaliado o seu comportamento

Penalizações	Pontos
Afasta-se mais de 0,5 m do condutor	1
Para afastamentos superiores a 1m	2
Afastamento contínuo de 0,5 m durante 5 m	3
O percurso indicado não é respeitado	2
Afastamento superior a 2 metros	10
Tracção de trela, do cão ou do condutor	0,5
Comandos suplementares	0,5

EXERCÍCIO 4: Junto sem trela

[Coef. 3]

Comandos: “Junto” (no início e em cada mudança de direcção) – “Senta”

Execução:

O condutor e o cão deverão efectuar um percurso de 20 metros com pelo menos uma viragem à esquerda e uma viragem à direita. O exercício termina quando os condutores chegarem ao fim do percurso indicado, sentando o cão ao lado.

Orientações:

Durante o exercício o condutor seguirá o caminho previamente indicado balançando os braços livre e naturalmente.

Durante o percurso, o cão seguirá correctamente ao lado do condutor, à sua esquerda (preferencialmente) ou à sua direita (mas sempre do mesmo lado durante a prova toda), sem que o andamento do conjunto seja perturbado.

Penalizações	Pontos
Afasta-se mais de 0,5 m do condutor	1
Para afastamentos superiores a 1m	2
Afastamento contínuo de 0,5 m durante 5 m	3
O percurso indicado não é respeitado	2
Afastamento superior a 2 metros	10
Comandos suplementares	0,5

EXERCÍCIO 5: Junto sem trela com deitar e regresso ao cão

[Coef. 3]

Comandos: “Junto” – “Deita” ou gesto – “Senta”

Execução:

À indicação do comissário, o condutor e o seu cão efectuarão um trajecto em linha recta com cerca de 20 metros. A meio deste trajecto (local assinalado) o condutor dará um comando para

o cão deitar continuando a andar até ao fim do percurso onde dará meia volta regressando ao cão.

O exercício terminará com o cão sentado ao lado do condutor.

Orientações:

O local onde o cão se deve deitar será marcado a meio do percurso.

Para dar o comando para deitar o condutor poder alterar o passo ou parar momentaneamente (máximo 1 segundo).

Penalizações	Pontos
Cada comando suplementar junto ao cão	0,5
Comando suplementar. Com o condutor afastado	1
Paragem demasiado longa para dar o comando	2
Pára mas não toma a posição de deitado	1
Move-se menos de 3 comprimentos (por comprimento)	1
Move-se mais de 3 comprimentos	10
Deslocamento de mais de 3 comprimentos	10
Muda de posição	1
Afastamentos durante o andamento = Junto sem trela	

EXERCÍCIO 6: Chamada directa

[Coef. 3]

Comandos: “Deita”, “Fica”, “Aqui”, “Junto” (para condutores que recebem o cão á frente)

Execução:

O cão é colocado na posição de deitado e o condutor dirige-se para um local a cerca de 15 metros de distância.

Quando indicado o condutor chama o cão.

À ordem o condutor deve chamar o cão para junto devendo este sentar-se à sua esquerda, é permitido ao condutor receber o cão em frente devendo este à ordem tomar a posição de sentado à sua esquerda.

Orientações:

O cão deve responder imediatamente à chamada.

Para a pontuação final deve ser tido em conta o andamento do cão o qual deve ser, no mínimo a trotar. Andamento lento é penalizável.

Penalizações	Pontos
Comando suplementar junto ao cão	0,5
Comando suplementar. Com o condutor afastado	1
Muda de posição	1
Move-se menos de 3 comprimentos (ponto comprimento)	1
Move-se mais de 3 comprimentos	10
Partida prematura (condutor virado para o cão)	5
Não vem directo	2
Andamento lento do cão	2
Cão não senta no final	1

EXERCÍCIO 7: Busca do objecto

[Coef. 3]

Comandos: “Busca” – “5 comandos extra (desde que o cão deixa o condutor até à entrega)” – “Senta” – “Dá”

Execução:

Um objecto (de preferência um aport de madeira) do condutor deverá ser lançado, à vista do cão, para um local indicado pelo comissário. Ao seu sinal, o condutor mandará o seu cão buscar o objecto.

No regresso o cão deverá tomar a posição de sentado em frente ou ao lado do condutor. O objecto deve ser retomado calmamente. Para a posição de sentado o condutor pode dar um comando (não é penalizável).

O objecto será lançado para terreno aberto, limpo e sem obstáculos, a cerca de 10 m do condutor. O comissário deve indicar previamente o local aproximado para onde o objecto deverá ser atirado.

Orientações:

O cão deve entregar a menos de 1 metro do condutor.

A contagem do tempo para a realização do exercício termina quando o cão se aproxima a 1 metro do condutor.

Uma única ordem será admitida para retomar o objecto da boca do cão. Todas as outras serão ordens suplementares.

O tempo previsto para a busca do objecto é de 1 min.

Desde que o cão deixa o condutor, haverá um máximo de 5 ordens de encorajamento não penalizáveis.

A partir deste número as ordens serão penalizadas.

O condutor poderá recuar 1 metro para incentivar a entrega.

Em circunstância alguma o condutor poderá deslocar-se após o cão se ter sentado para a entrega.

O condutor deve poder recuperar o objecto, do chão ou da boca do cão, sem ter que se deslocar, se não o puder fazer perderá todos os pontos.

Penalizações	Pontos
Cada comando suplementar junto ao cão	0,5
Comando suplementar. Com o condutor afastado	1
Partida prematura	2
Evitar a partida antecipada do cão	2
Brincar ou deteriorar objecto	1
Deixar cair e apanhar no trajecto (cada vez)	0,5
Senta e larga	0,5
Não senta mas entrega	0,5
Não senta e larga	1,5
Recusa-se a entregar	2
Tocar no cão antes da entrega	10
Excede o tempo (1 minuto)	10
O condutor desloca-se (excepto recuar 1m)	10

EXERCÍCIO 8: Posições a 3 metros

[Coef. 3]

Comandos: “Deita” – “Senta” e/ou gesto – “Deita” e/ou gesto – “Senta”

Execução:

Sob indicação do comissário o condutor colocará o cão sentado com a traseira junto a uma marca. Aí, ao lado do cão e à ordem do comissário mandará deitar o cão. Em seguida o condutor avança 3 metros e aí virado para o cão, fará mais 2 posições: senta e deita, após o que regressará ao cão.

O exercício termina quando o condutor regressa ao cão e manda sentar o cão.

Orientações:

Existirá uma marca no chão no local onde ficará o cão.

Para este exercício os comandos podem ser dados por voz e gesto desde que simultâneos e curtos.

Se o cão avançar será penalizado. Se o cão avançar mais de 2 comprimentos perderá todos os pontos. O cão não deverá recuar, ou deslocar-se lateralmente mais de um comprimento. Em cada posição são permitidos 2 comandos suplementares, penalizáveis, para isso o condutor disporá de 5 segundos.

Para além do máximo de comandos (3) permitidos por posição ou se o tempo for excedido, o exercício continuará com a posição seguinte.

Antes do condutor se poder afastar do seu cão deve aguardar até lhe ser dada autorização para se deslocar para o local indicado. Não cumprindo, será considerado erro de percurso.

Penalizações	Pontos
Cada comanda suplementar	0,5
Posição falhada ao lado (cada)	2
Falha posição de sentado afastado	3
Falha posição de deitar afastado	3
Cão move-se 1 comprimento de corpo	2
Move-se mais do que 1 comprimentos de corpo	5
Move-se mais de 2 comprimentos de corpo	10
O cão muda de posição no regresso do condutor	1

EXERCÍCIO 9: Impressão Geral

[Coef. 1]

Orientações:

Avaliação larga da impressão geral, deve ser considerado a cooperação entre o condutor e o cão durante os exercícios.

CLASSE 1 – Classe de competição FCI

EXERCÍCIO 1: Sentado em grupo por um minuto com condutores à vista

[Coef. 3]

Comandos: "Senta", "Fica"

Execução:

O exercício começa quando todos condutores do grupo tomam os seus lugares numa linha, com aproximadamente 3 metros de distância entre si, com os cães em junto, e o comissário anuncia 'Início de Exercício'. O exercício termina quando os condutores regressaram aos cães e o comissário anuncia 'Fim de Exercício'.

Os condutores deixam os cães e caminham cerca de 25 m e viram-se de frente para os cães. Após 1 minuto regressam aos cães, passando por eles a cerca de 0,5 m, e ficam de pé cerca de 3 m atrás do seu cão. Regressam aos cães à ordem do comissário.

Deve haver pelo menos 3 cães no grupo, mas não mais de seis.

Orientações:

Falha o exercício um cão que não se sente (2 comandos), se levante, se deite ou se mova mais do que o comprimento do seu corpo (0 pontos). Qualquer movimento reduz pontos. Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar 1-2 vezes e o exercício é falhado se ladrar a maior parte do tempo (0 pontos). Deve ser penalizada a inquietação, nomeadamente mudanças de peso de um lado ou de um pé para outro. É permitido que o cão vire a cabeça e olhe ao redor, e é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do ringue. Isto, no entanto, não deve dar uma aparência de inquietação ou ansiedade. Não podem ser concedidos mais de cinco pontos se o cão se deitar ou se levantar após decorrido o período de um minuto. O exercício deve ser interrompido se um cão se levantar e se aproximar de outro cão, de modo a que haja risco de luta, recomeçando posteriormente para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

EXERCÍCIO 2: Junto em liberdade

[Coef. 3]

Comando: "Junto"

Execução:

O junto em liberdade é testado em ritmo normal, em conjugação com viragens para a esquerda e direita, meias voltas e paragens. O junto em liberdade também é testado em ritmo acelerado, mas só devem ser incluídas viragens para a direita no ritmo acelerado. O cão também deve ser testado quando o condutor se mover dois ou três passos para a frente e para trás.

Devem ser seguidas as orientações gerais para este exercício.

Todos os cães devem fazer o junto em liberdade de acordo com o mesmo esquema numa mesma competição.

Orientações:

O exercício é falhado se o cão deixar o condutor ou seguir o condutor a uma distância de mais de meio metro durante a maior parte do exercício. Só devem ser dados 6-7 pontos se o cão se mover lentamente. Falta de contacto e comandos extras são erros. Uma direcção da posição de junto imperfeita (não paralela) deve resultar em perda de cerca de 2 pontos. Deverão ser deduzidos pontos pelo desacelerar ou parar antes, durante ou após as viragens. Um cão que ande muito perto do condutor, de modo que dificulte o andamento ou o perturbe, deve ser penalizado, sendo ainda mais penalizado se o cão se inclinar e tocar o condutor.

EXERCÍCIO 3: Parado em pé durante o andamento

[Coef. 3]

Comandos: "Junto", "De Pé", "Senta"

Execução:

Condutor e cão deixam a posição inicial andando em linha recta em ritmo normal. Depois de cerca de 10 metros o condutor, sem parar, ordena que o cão pare e o cão deve parar imediatamente. O condutor caminha cerca de 10 metros (para um local indicado, por exemplo por um marcador ou cone), dá meia volta (sem aguardar comando do comissário) e fica de frente para o cão. Após três segundos, à ordem do comissário, o condutor retorna numa linha paralela passando a cerca de 0,5m pelo cão, ficando o cão à sua esquerda, faz meia-volta cerca de 1 - 2 m atrás do cão, regressa ao lado do cão e ordena que este assuma a posição de junto. Todas as fases do exercício são executadas ao comando do comissário.

Orientações:

Não pode ser concedido qualquer ponto se o cão parar numa posição errada, mudar a posição correcta antes de o condutor dar meia volta, parar antes de lhe ser dado o comando, precisar de um comando extra ou se o condutor parar antes / ao comandar o cão. Para conseguir pontos, após ter sido dado o respectivo comando, o cão não deve mover-se mais do que um comprimento de corpo. Um cão que pára imediatamente ao comando mas numa posição errada pode ter 5 pontos caso o resto do exercício seja perfeito em todos os outros aspectos.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão mudar a posição correcta após o condutor dar a meia volta no pino. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se, antes de dar o comando, o condutor desacelerar / modificar o ritmo / acelerar. Sinais de mão e linguagem corporal no comando para o cão ficar de pé são erros graves, e serão severamente punidos com uma redução de 3-5 pontos, dependendo da sua intensidade e duração.

Ao julgar, também deve ser prestada atenção ao andamento de junto. No caso de um mau andamento devem ser reduzidos 1-2 pontos. São erros o cão mover-se lentamente, parar lentamente ou não parar direito numa posição paralela. A redução deve ser de 1-4 pontos. Se o condutor passar pelo lado errado do cão deve ser deduzido 1 ponto.

EXERCÍCIO 4: Chamada

[Coef. 3]

Comandos: "Deita" ("Fica") "Vem" ("Junto")

Execução:

O condutor (à ordem do comissário) manda deitar o cão e afasta-se (à ordem do comissário) 20 – 25 metros na direcção indicada, para o local indicado e dá meia volta (sem aguardar comando do comissário). Com a permissão do comissário, o condutor chama o cão. O nome do cão pode ser combinado com o comando de chamada, mas nome e comando devem ditos em simultâneo e não podem dar a impressão de dois comandos distintos.

Orientações:

É importante que o cão responda voluntariamente ao comando de chamada. O cão deve mover-se a boa velocidade e manter o ritmo, pelo menos a trote rápido. Movimento lento é um erro. A raça deve ser levada em consideração na avaliação da velocidade. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se for dado mais de um comando de chamada. Um terceiro comando de chamada leva a que o exercício seja falhado. O exercício considera-se falhado se o cão mover mais do que um comprimento do corpo antes do comando de chamada. Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se levantar, se sentar ou se movimentar menos de um comprimento do corpo antes do comando.

EXERCÍCIO 5: Sentar ou deitar durante a marcha

[Coef. 2]

Comandos: "Junto", "Senta" ou "Junto", "Deita", "Senta"

Execução:

O condutor deve informar o juiz e comissário qual das posições (senta/deita) o cão vai fazer. Condutor e cão deixam a posição inicial andando em linha recta em passo normal. Depois de cerca de 10 metros, sem parar, o condutor ordena que o cão se sente/deite e o cão deve sentar/deitar-se imediatamente. O condutor caminha cerca de 10 metros para um local indicado, por exemplo, por um marcador ou um cone, e volta-se (sem comando do comissário) e fica de frente para o cão. Depois de aproximadamente três segundos, o condutor retorna numa linha paralela passando a cerca de 0,5m pelo cão, ficando o cão à sua esquerda, faz meia-volta a cerca de 1-2 m atrás do cão, regressa ao lado do cão e ordena que este assuma a posição de junto. Todas as fases do exercício, excepto quando o condutor se volta na marca ou cone, são feitas à ordem do comissário.

Orientações:

Não podem ser concedidos quaisquer pontos se o cão parar numa posição errada, mudar a posição correcta antes de o condutor se ter voltado, se sentar/deitar antes do comando, se precisar de um comando extra, ou se o condutor parar antes / quando der o comando ao cão. Para obter pontos, após o comando, o cão não deve mover-se mais do que um comprimento do corpo. Um cão que pára imediatamente ao comando mas numa posição errada pode ter 5 pontos caso o resto do exercício seja perfeito em todas as outras componentes.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão mudar da posição correcta depois de o condutor dar a meia volta na marca/cone. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se, antes de dar o comando, o condutor desacelerar / modificar o ritmo / ou acelerar. Sinais gestuais e linguagem corporal aquando do comando para o cão se sentar/deitar são erros graves, e serão severamente punidos, com uma redução de 3-5 pontos, dependendo da sua intensidade e duração.

Ao julgar, também deve ser prestada atenção ao andamento de junto. No caso de um mau andamento devem ser reduzidos 1-2 pontos. São erros o cão mover-se lentamente, sentar/deitar-se lentamente ou não se sentar/deitar direito numa posição paralela. A redução deve ser de 1-4 pontos. Se o condutor passar pelo lado errado do cão deve ser deduzido 1 ponto.

EXERCÍCIO 6: Envio para um quadrado e deitar (15 m)

[Coef. 3]

Comandos: "Em frente", ["Esquerda/Direita" e /ou gesto], ("Fica"), "Deita", "Senta"

Execução:

Antes de iniciar o exercício o condutor deve informar o juiz se vai comandar o cão para parar de pé e depois deitar no quadrado, ou se vai comandar o cão para deitar directamente.

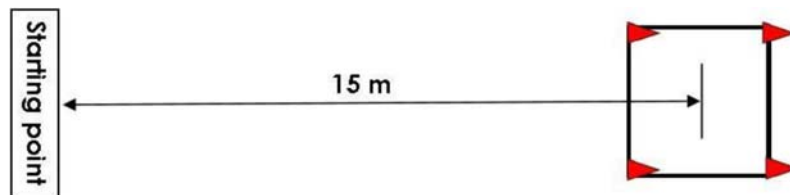
Ao comando do comissário o condutor envia o cão para um quadrado de 3 x 3 m localizado a cerca de 15 metros do ponto de partida. O cão deve seguir numa linha recta ao centro do quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe ou que fique de pé e depois se deite ou directamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, antes de ser dado o comando de deitar. Quando comandado o condutor dirige-se até ao cão e manda (à ordem do comissário) que este assuma a posição de junto.

O condutor não deve usar mais de 4 comandos neste exercício, sendo o quarto comando a ordem para ficar de pé no quadrado. O condutor pode também optar por dar o comando para deitar directamente, usando neste caso apenas 3 comandos. Caso o cão necessite ser redireccionado o condutor pode associar gestos ao comando de redireccionamento.

O tamanho do quadrado é de 3 x 3m. A distância do centro do quadrado ao ponto de início é aproximadamente 15 m. Cada canto do quadrado é marcado por cones (aproximadamente 10-15 cm de altura). Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, giz, fitas). O quadrado não deve situar-se a menos de cerca de 3-5 metros da borda do ringue.

Ver figura infra. (*Starting point = ponto de início*)



Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e o seu percurso em linha recta. Para obter 10 pontos, o condutor não deve usar mais de 4 comandos durante este exercício, sendo o quarto comando o comando para ficar de pé no quadrado. Outra opção é usar apenas o comando de deita quando o cão entrar no quadrado e, portanto, usar-se apenas três comandos.

O exercício é falhado se o condutor se mover (der passos em qualquer direcção) enquanto dá os comandos (0 pontos). Não podem ser dados mais de 8 pontos se houver excesso de movimentos (linguagem corporal). Só podem ser dados cerca de 7 pontos se o cão se mover muito lentamente. Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos (por exemplo, se o cão parar ou deitar sem comando).

Para obter pontos, a totalidade do corpo do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado. Se o cão se sentar ou deitar fora do quadrado, não pode ser redireccionado, e o exercício é falhado.

O exercício é falhado se o cão se mover para fora do quadrado antes do final do exercício. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão rastejar no quadrado. Não podem ser concedidos mais de 6 pontos se o cão mudar de posição antes de o condutor o ter alcançado.

São deduzidos 3 pontos se o cão assumir a posição errada no quadrado e devem ser deduzidos 2 pontos se a posição de pé não for estável e clara. O exercício é falhado se um dos comandos de “fica” ou de “deita” tiver que ser dado uma terceira vez. Devem ser deduzidos 2 pontos para os segundos comandos de pé e deita. A penalização para comandos direccionais / redireccionais extra depende da sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos, consequentemente a dedução pode ser de 1 ou 2 pontos. Estando o condutor ao lado do cão não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se levantar ou sentar antes do respectivo comando.

Não é permitido indicar direcções ao cão no ponto de partida ou mostrar-lhe o quadrado antes do exercício. Estes procedimentos levam a falhar o exercício.

EXERCÍCIO 7: Cobro de Objecto de madeira

[Coef. 4]

Comando: "Busca" e "Larga" ("Junto")

Execução:

O comissário anuncia o início do exercício e entrega ao condutor o apport de madeira. O condutor lança o apport ao comando do comissário para uma distância aproximada de, pelo menos, 10 m. Quando lhe for indicado o condutor ordena que o cão recupere o apport.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e a escolha dos trajectos mais curtos para apanhar e trazer o apport.

Ver 'Normas e Orientações Gerais para Julgamento' para os casos de mastigar, morder ou deixar cair o apport / haltere / objecto.

EXERCÍCIO 8: Controlo à Distância
Senta / deita, 4 mudanças

[Coef. 3]

Comandos: "Deita" "Fica", "Senta", "Deita" e / ou gesto.

Execução:

O cão deve mudar de posição 4 vezes (senta / deita) aos comandos do condutor e permanecer no seu lugar inicial. É marcado um limite atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois pontos. O condutor ordena que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida, em frente à referida linha. O condutor deixa o cão e dirige-se para um local assinalado, aprox. 5 m à frente do cão, voltado para o mesmo. A ordem de execução das posições só deve ser senta - deita (duas vezes) e, portanto, o último comando para mudar posição deve ser "deita". O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar de posição usando sinais escritos ou desenhos ou um placard eléctrico. O comissário deve manter uma distância de aproximadamente 3-5 metros do cão por forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve mudar a placa a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos vocais e gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente. Após o último comando de deita, quando lhe for indicado, o condutor volta ao cão e ordena-lhe que se sente.

Orientações:

Deve ser valorizado o quanto o cão se move, a velocidade com que mudam as posições, a clareza das posições e a precisão com que são mantidas. Para conseguir pontos, o cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direcção). Todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados). Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das quatro posições (por exemplo, faz uma posição errada ou precisa de um terceiro comando para uma posição), e o exercício é falhado se falhar duas posições (0 pontos).

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão se levantar antes do condutor voltar a ele. É penalizado o uso extensivo de voz e sinais de mão exagerados ou contínuos / de longa duração. Ver '*Normas e Orientações Gerais*'.

Pode ser dado um terceiro comando em cada posição, mas essa posição fica perdida. São deduzidos dois pontos na primeira vez que tiver ser dado um segundo comando numa posição. Os segundos comandos seguintes levam à redução de um ponto.

EXERCÍCIO 9: Chamada com salto sobre uma barreira

[Coef. 3]

Comandos: "Fica", "vem" ou "salta", ("junto")

Execução:

O condutor posiciona-se 2-4 m em frente a uma barreira (escolha do condutor) com o cão sentado em junto. O comissário dá início ao exercício, e indica ao condutor para deixar o cão sentado na frente do obstáculo (2-4 m). O condutor caminha para o outro lado do obstáculo (contornando-o pelo lado), cerca de 2-4 m, e ordena que o cão salte, ao comando do comissário. O cão deve saltar e tomar a posição de junto. O comissário dá o exercício por finalizado. A altura do obstáculo deve corresponder aproximadamente à altura do ombro do cão (arredondada para baixo e não para cima). A altura máxima será, no entanto, de 50 cm.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos e a chamada, o ritmo/precisão do cão e a escolha do trajecto mais curto no retorno para o condutor. Apenas pode ser dado um máximo de 8 pontos se o cão tocar no obstáculo, ainda que ligeiramente, quando saltar. O exercício é falhado se o cão se apoiar sobre o obstáculo, se o obstáculo for derrubado ou se o cão não saltar.

EXERCÍCIO 10: Envio ao cone com regresso

[Coef. 3]

Comandos: "À volta" [*'Direita/Esquerda' e/ou gesto*], ("junto")

Execução:

O condutor coloca-se no ponto de início, com o cão em junto, de frente para um cone com aproximadamente 15-40cm de altura, a uma distância de aproximadamente 10m. O condutor envia o cão à volta do cone. O cão deve correr até ao cone, dar a volta ao cone, regressar ao condutor e arrumar na posição de junto.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e a escolha do percurso mais curto no retorno ao condutor. Na corrida à volta do cone, a distância do cone deve ser razoável de acordo com a raça do cão e o ritmo. O cone pode ser contornado em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita). Não podem ser atribuídos mais de 8 pontos se for dado um comando de chamada. Não podem ser atribuídos mais de 5 pontos se o cão chegar ao cone mas não o contornar. O exercício é falhado (0 pontos) se o cão voltar antes de ter chegado ao cone, se for dado um terceiro comando de 'volta' ou se for dado um segundo comando de chamada. Caso o cão necessite ser redireccionado o condutor pode associar gestos ao comando de redireccionamento. Deve ser tida em conta a raça do cão no julgamento do ritmo.

Indicar direcções ou tocar no cão no ponto de partida leva à falha do exercício.

EXERCÍCIO 11: Impressão geral

[Coef. 2]

Orientações:

Ao julgar a impressão geral é determinante a vontade do cão para o trabalho e para obedecer aos comandos. Exactidão e precisão são importantes, assim como movimentos naturais do condutor e do cão. Para obter uma pontuação elevada, o condutor e o cão devem trabalhar bem em equipa, evidenciar prazer mútuo em trabalhar conjuntamente e desportivismo. As actividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

Não podem ser concedidos pontos na impressão geral se o cão deixar o ringue ou se fizer necessidades no ringue. Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão estiver fora de controle e deixar o condutor durante ou entre os exercícios (uma vez sequer), mas permanecer no ringue.

CLASSE 2 – Classe de competição FCI

EXERCÍCIO 1: Deitado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista [Coef. 2]

Comandos: "Deita", "Fica", "Senta"

Execução:

O exercício começa quando todos condutores do grupo tomam os seus lugares numa linha, com aproximadamente 3 metros de distância entre si, com os cães em junto, e o comissário anuncia 'Início de Exercício'. O exercício termina quando os condutores regressaram aos cães, todos os cães ficam em junto e o comissário anuncia 'Fim de Exercício'.

Os cães, à ordem dos condutores, deitam-se um a um, a partir da posição de junto. Os cães devem ser mandados deitar, um a um, da esquerda para a direita, e devem sentar-se da direita para a esquerda, por forma a que o primeiro a deitar-se seja o último a sentar-se. O comissário indica aos condutores quando deve ser dado o comando. Os condutores saem todos juntos para fora da vista dos cães e ficam escondidos por um período de dois minutos. O período de dois minutos começa a contar quando todos os condutores estiverem fora de vista dos cães. Os cães permanecem deitados e são sujeitos a distrações, por exemplo, uma pessoa serpenteando entre os cães. Decorridos dois minutos, será indicado aos condutores que regressem e alinhem já dentro do ringue. É depois indicado aos condutores que caminhem para trás do seu cão, passando a cerca de 0.5 m do seu cão até cerca de 3 m atrás do cão e dêem meia volta. É depois indicado aos condutores que regressem em simultâneo para junto dos cães e que deem, um a um, o comando para a posição de junto.

Os condutores devem ser recordados de que não devem dar os comandos em voz muito alta. Isso pode influenciar os outros cães e será fortemente penalizado. Deve haver pelo menos três cães em cada grupo, mas não mais de seis.

Orientações:

Falha o exercício (0 pontos) um cão que não se deitar (dois comandos), que se levantar ou sentar enquanto os condutores estão fora da vista, que rastejar mais do que um comprimento do seu próprio corpo ou que se deitar de costas. Se um cão se deitar ou puser de pé depois de cumpridos os dois minutos, estando os condutores já alinhados no interior do ringue, não pode obter mais do que 5 pontos; se o cão também se mover considera-se falhado o exercício (0 pontos).

Todo o movimento deve reduzir claramente os pontos. Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar 1-2 vezes; o exercício é falhado se o cão ladrar a maior parte do tempo (0 pontos). O excesso de movimento deve levar à redução dos pontos. Inquietação, como por ex., mudar o apoio de uma pata para a outra, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar em redor, tal como é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do ringue. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação ou ansiedade. Se o cão se levantar e se dirigir a outro cão, de modo a que haja risco de perturbação ou luta, o exercício deve ser interrompido, recomeçando posteriormente para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão reagir (deitar ou sentar-se) antes do comando do condutor (por exemplo, ao comando de "deita" ou senta" de outro condutor). Se o cão agiu antes do comando (deitar ou sentar) deve continuar nessa posição. Caso contrário, leva à perda total de pontos. Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão senta sem comando e volta a deitar.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se um cão se deitar de lado (flanquear) ou não sentar.

EXERCÍCIO 2: Junto em liberdade sem trela.

[Coef. 3]

Comando: "Junto"

Execução:

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em diferentes velocidades, normal, lento e rápido, em conjugação com meias voltas, viragens, mudanças de direcção e paragens. O cão também deve ser testado quando o condutor dá dois ou três passos para a frente e para trás e ainda em curtas distâncias de andamento (5-8 metros) directamente para trás. As 'Normas e Orientações Gerais' descrevem este exercício em detalhe.

Deve-se assegurar que o piso do andamento para trás é uniforme e seguro.

Todos os cães em prova devem seguir o mesmo esquema de junto.

Orientações:

O exercício é falhado (0 pontos) se o cão abandonar o condutor ou o seguir a uma distância superior a meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente, só devem ser concedidos 6 a 7 pontos. A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direcção imperfeita (não em paralelo) na posição de junto dará lugar a perder 2 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as viragens é penalizado. Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento deve ser penalizado; esta penalização deve ser agravada se o cão se inclinar ou tocar o condutor. É permitida ao condutor ter uma cautela ligeira no andamento para trás. Não devem ser deduzidos mais de 1-2 pontos se o andamento para trás não for perfeito.

EXERCÍCIO 3: De pé, sentado e deitado durante a marcha

[Coef. 3]

Comandos: "Junto" (3 vezes), "De Pé", "Senta", "Deita"

Execução:

O exercício é executado conforme a figura anexa. O cão faz 2 das 3 posições pé/senta/deita. O juiz decide antes da prova quais são as 2 posições e qual a ordem a serem executadas.

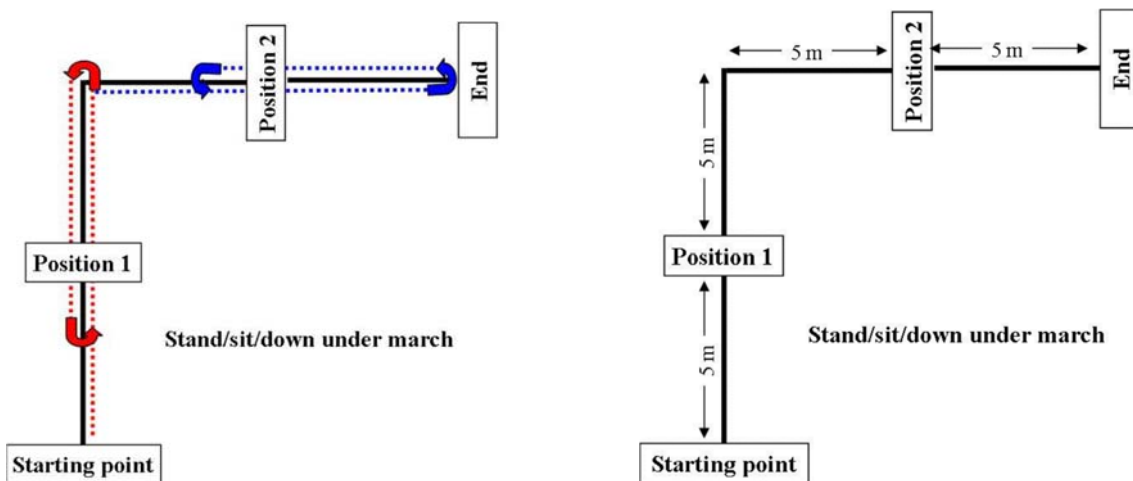
Durante a marcha o condutor dá, à ordem do comissário, o comando da primeira posição ao cão (pé/senta/deita), e depois o comando da segunda posição. O andamento deve ser em velocidade normal. Deve haver uma viragem à esquerda ou à direita, igual para todos os concorrentes. Os pontos de viragem (esquerda/ direita, 90°) devem estar marcados com cones pequenos. A ordem das posições e viragem esquerda/ direita pode variar, mas deve ser igual para todos os concorrentes na mesma competição.

O comissário indica ao condutor quando inicia o exercício, quando dá o comando para a posição pé/senta/deita, quando dá meia volta e quando pára no fim. As viragens à esquerda/direita são feitas sem ordem do comissário. As paragens devem ser a meio da linha de 10m (cerca dos 5m). O condutor continua a caminhar cerca de 5 m (aproximadamente até ao ponto de viragem),

volta-se ao comando do comissário e retorna para o cão, passando por este a uma distância de 0,5m (deixando o cão do lado esquerdo), continua a caminhar durante aproximadamente 2 m, vira-se ao comando do comissário e regressa ao cão. Quando chega ao cão o condutor deve dar o comando de junto sem parar. Condutor e cão continuam até ao ponto de viragem (5m), viram à esquerda/direita e continuam na linha do segmento seguinte, até ao meio do mesmo. O exercício continua à semelhança da primeira parte. O exercício termina quando o comissário dá um comando de paragem e diz 'Fim de Exercício'.

As posições de pé, senta e deita devem ser paralelas às linhas imaginárias que ligam o ponto de partida / viragem / e fim. A distância entre o cão e os pontos de viragem deve ser de aproximadamente 0,5 m, tendo em consideração o tamanho do cão. Os cantos devem ser a 90°, não arredondados. O condutor e o cão devem passar os cones de canto pelo lado direito deixando-os no lado esquerdo.

Ver figuras infra (*Starting point = ponto de início; End = fim*).



Orientações:

Pelo menos uma posição deve ser executada para conseguir pontos neste exercício. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão pára numa posição errada (ex. sentado em vez de deitado) ou se falha uma posição. O cão falha a posição se assume a posição errada, se se move mais do que um comprimento de corpo após o comando, se o condutor dá um segundo comando ou se forem usados sinais de mãos exagerados ou linguagem corporal excessiva na posição.

O exercício é falhado (0 pontos) se o cão não parar numa posição, ou seja, não parar antes do condutor dar a volta ao cone. Pode ser dado um segundo comando para a posição e se o cão parar antes do condutor chegar ao cone o exercício pode continuar, mas não poderão ser atribuídos mais de 6 pontos.

Ao julgar, deve ser prestada atenção ao andamento de junto bem como às posições (pé/senta/deita) paralelas às linhas imaginárias que ligam os cones (pontos de início, viragem e final).

São erros o mover-se e fazer as posições lentamente, não ficar direito nas posições, mau andamento, alteração da cadência do andamento, viragens arredondadas (não em 90°), não

fazer o percurso correcto (paralelo às linhas imaginárias que ligam os cones) e olhar para trás para o cão. A penalização para este tipo de erros deve ser de 1-4 pontos. Se o condutor passa pelo cão pelo lado errado deve ser deduzido 1 ponto.

Não são permitidos comandos extra nas posições. Sinais de mão e linguagem corporal nos comandos para as posições são erros graves, e serão severamente punidos com uma redução de 3-5 pontos, dependendo da sua intensidade e duração, ou podem mesmo levar à falha da posição.

EXERCÍCIO 4: Chamada com de pé

[Coef. 4]

Comandos: "Deita", ("Fica"), "Vem" "De Pé" OU gesto, "Vem" ("Junto") [sinais gestuais: podem ser usadas uma ou duas mãos]

O condutor deve informar o juiz qual o tipo de comando que vai usar, se voz ou gesto.

Execução:

O cão é deixado na posição de deitado e o condutor caminha aproximadamente 25-30m na direcção indicada e volta-se para o cão. À indicação do comissário, o condutor chama o cão. O condutor manda o cão parar na posição de pé quando o cão tiver percorrido cerca de metade da distância. Após indicação do comissário (depois de aguardar aproximadamente 3 segundos) o condutor chama o cão de novo para a posição de junto. O comissário só indica ao condutor quando é que este deve chamar o cão. O condutor dá os comandos de paragem independentemente nos marcadores (cones). Podem ser utilizado comando de paragem verbal ou um sinal de mão. O nome do cão pode ser combinado com os comandos de chamada, mas nome e comando devem ditos em simultaneo e não podem dar a impressão de dois comandos distintos.

Orientações:

É importante que o cão responda prontamente a todos os comandos de chamada. O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Andamento lento é um erro. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça do cão. O cão deve começar a parar imediatamente após o comando. Ao avaliar a paragem, também deve ser tida em conta a velocidade do cão. Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos, mas não para os cães lentos. Para obter todos os pontos (para a paragem) o cão não deve avançar mais que um comprimento do corpo desde o comando até à paragem. Para obter algum ponto (para a paragem) o cão não deve avançar mais de 3 comprimentos do corpo. Se na totalidade forem dados mais de 2 comandos de chamada, a pontuação máxima é de 7 pontos. A terceira chamada de uma posição ou duas chamadas em ambas as posições determinam que o exercício seja falhado. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar a posição (avançar mais de 3 comprimentos de corpo). O exercício é falhado (0 pontos) se não houver tentativa de parar. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão parar numa posição errada. Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se sentar ou se levantar antes do primeiro comando de chamada. O exercício é falhado se o cão se movimentar mais do que um comprimento do corpo antes do primeiro comando de chamada (0 pontos).

EXERCÍCIO 5: Envio para um quadrado, deitar e chamada

[Coef. 4]

Comandos: "Em frente", ["Direita / Esquerda" e / ou gesto], ("Fica"), "Deita", "Vem".

Execução:

Antes de iniciar o exercício o condutor deve informar o juiz se vai comandar o cão para parar de pé e depois deitar no quadrado, ou se vai comandar o cão para deitar directamente.

Ao comando do comissário o condutor envia o cão para um quadrado de 3 x 3 m a cerca de 23 metros de distância do ponto de partida (para o meio do quadrado). O cão deve seguir em linha recta para o centro do quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

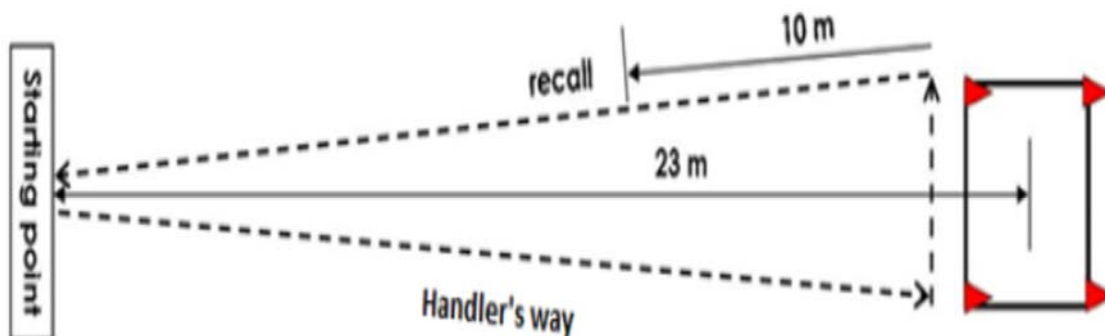
Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que fique de pé e depois se deite ou directamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, antes de ser dado o comando de deitar.

À ordem do comissário o condutor dirige-se ao cone do lado direito. A aproximadamente 2 metros do cone, é ordenado ao condutor que vire à esquerda e depois de aproximadamente 3 m é indicado ao condutor para virar novamente à esquerda, em direcção ao ponto de partida. Cerca de 10 m depois da segunda viragem, é indicado ao condutor que chame o cão enquanto caminha para o ponto de partida. Tendo atingido o ponto de partida é indicado ao condutor para parar.

O condutor não deve usar mais de 4 comandos neste exercício, sendo o quarto comando a ordem de pé no quadrado. O condutor pode também dar o comando para deitar directamente, usando neste caso apenas 3 comandos. Caso o cão necessite ser redireccionado o condutor pode associar gestos ao comando de redireccionamento.

O tamanho do quadrado é de 3 x 3m. A distância do centro do quadrado ao ponto de início é aproximadamente 23 m. Cada canto do quadrado é marcado por cones (com 10-15cm de altura, aproximadamente). Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, giz, fitas). O quadrado não deve situar-se a menos de cerca de 3-5 metros da borda do ringue.

Ver figura infra. (*Starting point* = ponto de início; *Recall* = chamada; *Handler's way* = trajecto do condutor)



Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e o seu percurso em linha recta. Para obter 10 pontos, o condutor não deve usar mais de 4 comandos durante este exercício, sendo o quarto comando o comando para ficar de pé no quadrado. O cão deve obedecer aos comandos (ou seja, se for dado o comando de pé no quadrado deve ficar de pé, se for dado o deitar deve deitar directamente).

O exercício é falhado se o condutor se mover (der passos em qualquer direcção) enquanto dá os comandos (0 pontos). Não podem ser dados mais de 8 pontos se houver excesso de movimentos (linguagem corporal). Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos (por exemplo, se o cão parar ou deitar sem comando). Se o cão deitar fora do quadrado o exercício é falhado. Não é permitido redireccionamento se o cão estiver deitado. Para obter pontos, a totalidade do corpo do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado.

O exercício é falhado se o cão se sentar ou se levantar antes da segunda viragem do condutor. Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se levantar (para se sentar ou ficar) após a segunda viragem do condutor e antes de ser chamado. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão se mover no quadrado sem se levantar. O exercício é falhado se o cão se mover e atravessar as linhas do quadrado antes da chamada. Só podem ser dados cerca de 6 pontos se o cão se mover muito lentamente.

Os segundos comandos de chamada, paragem, ou para deitar são penalizados (- 2 pontos / comando). O exercício é falhado se qualquer desses comandos tiver que ser dado uma terceira vez. Sinais manuais só são permitidos se o cão tiver que ser direccionado. Os sinais de mão são penalizados se forem dados quando o cão estiver ao lado do condutor (-2 pontos).

São deduzidos 3 pontos se o cão fizer a posição errada no quadrado e devem ser deduzidos 2 pontos se a posição de pé não for estável e clara. A penalização para comandos direccionais / redireccionais extras depende da sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos, consequentemente a dedução pode ser de 1 ou 2 pontos.

Não é permitido tocar no cão ou indicar direcções ao cão no ponto de partida (por ex. mostrar-lhe o quadrado antes do exercício). Estes procedimentos levam a falhar o exercício.

EXERCÍCIO 6: Busca direccional

[Coef. 3]

Comandos: "Junta", "Fica", "Direita / Esquerda" e / ou gesto, "Busca", "Larga" ("Junto")

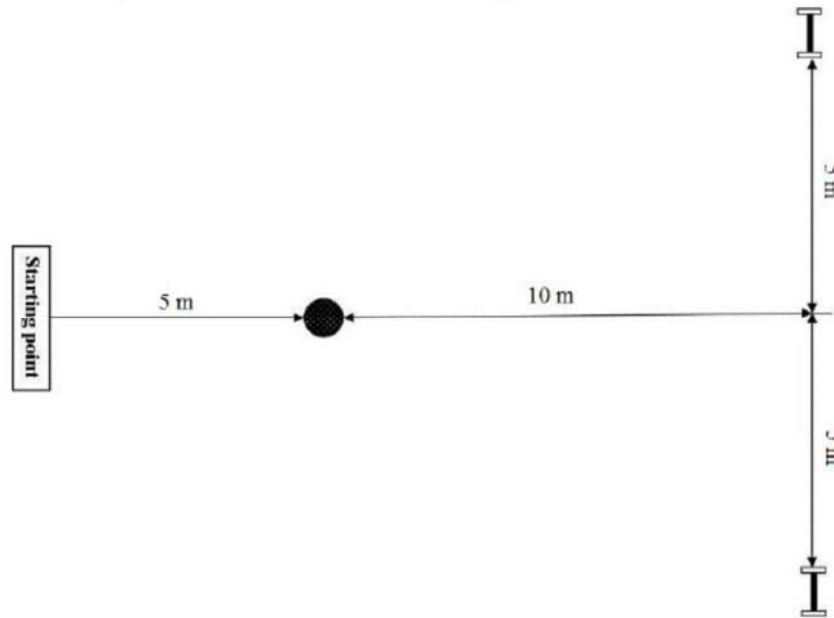
Execução:

Condutor e cão ficam no ponto de partida, diante de uma marca a uma distância de aproximadamente 5 m. A marca está situada a aproximadamente 10 m do centro da linha imaginária entre os apports, e o ponto de partida localiza-se a cerca de 15 m desta linha. O comissário coloca dois apports de madeira numa linha, aproximadamente 10 m afastados uns dos outros, de modo a que sejam facilmente visíveis. O apport que vai ser apanhado (esquerdo ou direito) é deixado no chão em primeiro lugar.

O condutor é instruído para andar com seu cão desde o ponto de partida em direcção à marca, a passar a marca (1-2 metros) e virar-se quando comandado, a colocar o cão (sem intervenção do comissário) na posição de pé ao lado da marca de frente para o ponto de partida, onde ele deixa o cão e retorna ao ponto de partida, depois vira-se de frente para os apports. O condutor não deve parar quando deixar o cão. Após cerca de 3 segundos, o condutor é instruído para

direccionar o cão para o apport correcto, que foi determinado por sorteio, e o cão deverá apanhar e entregar o apport correctamente. O comando direccional (esquerda/direita) e o comando de cobro devem ser dados juntos, caso não sejam, um comando de cobro separado do comando direccional pode ser interpretado como um segundo comando.

Ver figura infra (*Starting point = ponto de início*).



Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para obedecer aos comandos direccionais, ritmo/precisão do cão e a escolha do caminho mais curto para o apport correto. O exercício é falhado (0 pontos) se no ponto de partida o condutor indicar direcções ou se tocar no cão. Para obter pontos neste exercício, o cão deve permanecer em pé junto ao cone até lhe ser ordenado que prossiga. Não pode receber mais do que 8 pontos o cão que se mover, deitar ou sentar no cone. O exercício é falhado (0 pontos) se o cão se movimentar da sua posição em pé mais do que um comprimento do corpo antes de receber o comando.

Devem ser deduzidos 3 pontos se o cão se dirigir ao apport errado, for parado e redireccionado para o correcto e trazer o correcto. Se o cão for redireccionado para o apport correcto sem comando de paragem devem ser deduzidos 2 pontos. O exercício é falhado se o cão levantar o apport errado (0 pontos).

A penalização para comandos direccionais / redireccionais extra depende da sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos. Pode-se reduzir 1- 2 pontos por comando.

EXERCÍCIO 7: Busca com discriminação olfactiva

[Coef. 4]

Comandos: “Busca/Tráz”, “Larga”, (“Junto”)

Execução:

O condutor coloca-se com o cão em posição de junto no ponto de início e o comissário dá início ao exercício. O comissário entrega ao condutor um objecto de madeira para o cobro (10cm x 2cm x 2cm), no qual foi previamente marcado um sinal de identificação. O condutor pode segurar com a mão o objecto marcado durante aproximadamente 10 segundos. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objecto e, de seguida, manda o condutor virar-se. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objectos. São permitidos quer o comando de junto quer o de fica. O comissário coloca os objectos de madeira (o do condutor e outros cinco semelhantes) no solo ou no piso, sem tocar no do condutor e tocando com as mãos nos demais, a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. Os objectos são colocados em círculo ou numa linha horizontal, com uma distância de 25 cm entre eles. O padrão de disposição dos objectos deve ser igual para todos os concorrentes mas a posição do objecto do condutor pode variar. No caso de ser usada uma linha horizontal o objecto do condutor não deve ser colocado nos extremos.

O comissário indica ao condutor que se volte e comande o cão para este ir buscar o objecto marcado. O cão deve encontrar o objecto do condutor, pegar nele e entregá-lo ao condutor de acordo com as indicações gerais.

Deve ser permitido ao cão trabalhar durante aproximadamente meio minuto, se estiver activo no local do cobro. Deve haver seis objectos novos de madeira para cada concorrente.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstradas pelo cão ao trabalhar. Podem ser concedidos 7 pontos se o cão pegar no objecto errado uma vez, mas, em seguida, trazer o correcto. O exercício é falhado (0 pontos) se o condutor permitir que o cão cheire ou toque no objecto antes de o entregar ao comissário, se forem dados comandos quando o cão estiver junto dos objectos, ou se o cão apanhar um artigo errado duas vezes. O cão pode cheirar os objectos enquanto estiver a procura do correcto.

Ver ‘Normas e Orientações Gerais de Julgamento’ para os casos de mastigar, morder or deixar cair o apport / haltere / objecto.

EXERCÍCIO 8: Controlo à distância

[Coef. 4]

Comandos: “Deita” “Fica”, “Senta”, “De pé”, “Deita” e/ou gestos

Execução:

O cão deve mudar de posição 6 vezes (senta / de pé / deita) aos comandos do condutor e permanecer no seu lugar inicial. É marcado um limite atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois pontos. O condutor ordena que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida, em frente à linha limite. O condutor deixa o cão, dirige-se para um local assinalado, aprox. 10 m à frente do cão, e vira-se para o mesmo. A ordem de execução das posições só deve ser sempre senta-de pé-deita ou de pé-senta-deita e, portanto, o último comando para mudar posição deve ser "deita". A ordem das posições deve ser a mesma para todos os concorrentes.

O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar de posição usando sinais escritos ou desenhos ou um placard eléctrico. O comissário deve manter uma distância de aproximadamente 3-5 metros do cão por forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve mudar a placa a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos vocais e gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente. Após o último comando de deita, quando lhe for indicado, o condutor volta ao cão e ordena-lhe que se sente

O condutor pode usar comandos vocais e gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente. Após o último comando de deita, quando lhe for indicado, o condutor volta ao cão e ordena-lhe que se sente.

Orientações:

Deve ser valorizado o quanto o cão se move, a velocidade com que mudam as posições, a clareza das posições e a precisão com que são mantidas. Para conseguir pontos, o cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direcção). Todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados). Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das seis posições e não mais de 5 pontos se falhar 2 posições. Assim, não podem ser dados mais de 5 pontos se o cão não fizer uma posição e passar à posição seguinte. Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se mover um comprimento do corpo. O cão tem de mudar, pelo menos, 4 vezes de posição ao comando para obter pontos.

Se o cão se sentar antes do condutor regressar, não deve ter mais de 8 pontos. O uso prolongado da voz e os sinais gestuais exagerados ou contínuos, são penalizados (Ver 'Normas e Orientações Gerais')

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão necessita de 2 comandos para a mesma posição. O cão falha a posição se não obedecer ao segundo comando para essa posição. O primeiro comando extra numa posição são -2 pontos mas os seguintes são -1 ponto.

É possível ter obter pontos neste exercício ainda que 3-4 das posições tenham sido efectuadas com comando extra, desde que os comandos extra tenham sido imediatamente obedecidos, desde que as posições sejam claras e estáveis, e se o resto do exercício for excelente.

EXERCÍCIO 9: Salto sobre uma barreira e busca de um apport metálico [Coef. 3]

Comandos: "Salta", "Busca" e "Larga" ("Junto").

Execução:

O condutor posiciona-se de 2 a 4 m em frente a uma barreira (escolha do condutor) com o cão sentado em junto. O comissário entrega o apport ao condutor. O condutor atira o apport metálico sobre a barreira. O condutor comanda o cão para que salte sobre a barreira, apanhe o apport e salte de volta. O comando para recuperar o objecto não deve ser dado depois do cão começar a saltar.

Orientações:

O exercício começa em posição de junto e termina na posição junto, quando o cão largar o apport e o comissário anunciar "exercício terminado". Se o cão tiver que procurar o apport por momentos e se estiver a trabalhar activamente, nenhum ponto deve ser reduzido. Se o cão ao saltar tocar no salto, mesmo que levemente, a pontuação máxima é de 8 pontos. Se o cão se

apoiar no salto ou se não saltar tanto na ida como no regresso, o exercício é considerado falhado (0 pontos). O exercício é falhado se o obstáculo cair. Se o cão antecipar o comando devem ser reduzidos 2-4 pontos. Um segundo comando de “busca” ou “salta” reduz 2 pontos. O exercício é falhado se o cão sair quando apport é lançado.

Ver ‘Normas e Orientações Gerais’ para os casos de mastigar, morder or deixar cair o apport / haltere / objecto.

EXERCÍCIO 10: Impressão geral

[Coef. 2]

Orientações:

Ao julgar a impressão geral é essencial a vontade do cão para o trabalho e para obedecer os comandos. Exactidão e precisão são importantes, assim como movimentos naturais do condutor e do cão. Para obter uma pontuação elevada, o condutor e o cão devem trabalhar bem em equipa, evidenciar prazer mútuo em trabalhar conjuntamente e desportivismo. As actividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

Não podem ser concedidos pontos na impressão geral se o cão estiver fora de controle e deixar o condutor durante ou entre os exercícios, mas permanecer no ringue. Se o cão fizer as suas necessidades no ringue é desclassificado.

CLASSE 3

EXERCÍCIO 1: Sentado em grupo por dois minutos, fora da vista [Coef. 2]

EXERCÍCIO 2: Deitado em grupo por 1 minuto e chamada [Coef. 2]

Comandos: “Senta”, “Fica”, “Deita” e/ou gesto, “Vem”

Execução:

Os exercícios 1 e 2 são combinados.

Ex. 1/Parte 1: Sentado em grupo por dois minutos

Ex. 2/Parte 2: Deitado em grupo por 1 minuto e chamada

Os pontos são dados separadamente às duas partes, após o final da segunda parte do exercício.

O exercício inicia-se quando os condutores do grupo alinham aproximadamente com 4-5m de distância entre eles, com os cães em junto e o comissário diz ‘Início de Exercício’. O exercício termina (Parte 1) quando os condutores regressaram ao ringue, alinhando em frente aos cães a não menos de aproximadamente 10 m e o comissário diz ‘Fim de Exercício’. A Parte 2 inicia-se imediatamente a seguir à Parte 1.

Os cães estão alinhados e sentados em junto com aproximadamente 4-5m de distância entre eles. Ao comando do comissário os condutores deixam os cães, saem fora da sua vista e aí permanecem durante 2 minutos. O período de dois minutos começa a contar quando todos os condutores estiverem fora de vista dos cães. Decorridos 2 minutos, será indicado aos condutores que regressem ao ringue e depois alinhem numa linha a aproximadamente 10 metros dos cães, virados para eles.

Termina a Parte 1 e inicia-se a Parte 2 imediatamente.

O comissário dá início à Parte 2: ‘Início da Parte 2’. Os cães devem estar sentados.

Os condutores cujos cães tenham terminado a Parte 1 na posição errada devem dar comando para ficarem sentados, quando o comissário indicar.

É indicado aos condutores para dar o comando de deita a cada cão, um a um, da esquerda para a direita. Ficarão deitados durante 1 minuto findo o qual serão chamados um a um, da direita para a esquerda. A chamada será efectuada ao comando do comissário e o comissário apenas prosseguirá para o cão seguinte quando o cão anterior estiver em posição de junto ao lado do condutor.

Um comando demasiado alto pode incomodar os outros e deve ser severamente penalizado.

Não deve haver mais de 4 cães num grupo nem menos de 3. Caso haja apenas 5 inscrições na Classe 3, todos os 5 podem fazer o exercício juntos.

Compete ao juiz decidir como proceder com os cães que tenham falhado a Parte 2 do início e com os condutores que não queiram chamar os cães.

Orientações:

Um cão que se ponha de pé ou deite no decurso da Parte 1 tem 0 pontos. Um cão que saia do sítio (mais do que um comprimento do seu corpo) falha a totalidade do exercício (Parte 1 e Parte 2). Se um cão se deitar ou puser de pé depois de cumpridos os dois minutos, estando os condutores já alinhados no interior do ringue, não pode obter mais do que 5 pontos.

Cães que estejam de pé ou deitados quando terminar a primeira parte do exercício podem ser comandados, um a um, para sentar. O primeiro comando para sentar não é penalizado. Se for necessário dar segundo comando perde 2 pontos. Considera-se falhada a segunda parte do exercício (0 pontos) se o cão não se sentar.

Se o cão mudar de posição após o início da Parte 2, i.e., se passar de sentado para de pé ou para deitado, o condutor já não pode corrigir a posição. Um cão que já esteja deitado quando se iniciar a fase em que se mandam deitar os cães não pode obter mais do que 7 pontos, e um cão que esteja de pé não pode obter mais do que 8 pontos.

Se um cão se deitar antes de comandado (i.e. ao comando de um dos outros condutores) não pode ter mais do que 8 pontos na Parte 2.

Considera-se falhada a Parte 2 se o cão não se deitar, se o cão mudar de posição (para senta ou para de pé) no decurso do período de um minuto, se mover mais do que um comprimento do corpo, ou se deitar de costas. Se o cão se deitar de lado não pode obter mais do que 7 pontos.

Se um cão responder ao comando de chamada destinado a outro cão, não pode obter mais do que 5 pontos na Parte 2. Um cão que venha sem ter sido efectuado qualquer comando de chamada falha a Parte 2 (0 pontos). Se um cão necessitar de duplo comando de chamada não pode obter mais do que 7 pontos.

Se o cão ladrar 1 ou 2 vezes perde 1 ou 2 pontos; se ladrar a maior parte do tempo o exercício considera-se falhado (0 pontos).

O excesso de movimento deve levar à redução dos pontos. Inquietação, como por ex., mudar o apoio de uma pata para a outra, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar em redor, tal como é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do ringue. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação ou ansiedade. Se o cão se levantar e se dirigir a outro cão, de modo a que haja risco de perturbação ou luta, o exercício deve ser interrompido, recomeçando posteriormente para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

Os exercícios 3.1 – 3.2 são considerados um todo e não é possível haver qualquer intervenção do condutor (recompensando ou comunicando) entre uma parte do exercício e a outra.

É recomendado que a área fora do ringue em frente aos cães seja vedada (apenas poderão nela permanecer pessoas ligadas à organização da prova) no decurso deste exercício. Nos campeonatos SW e WW esta regra é obrigatória.

EXERCÍCIO 3: Junto em liberdade

[Coef. 3]

Comando: “*Junto*”

Execução:

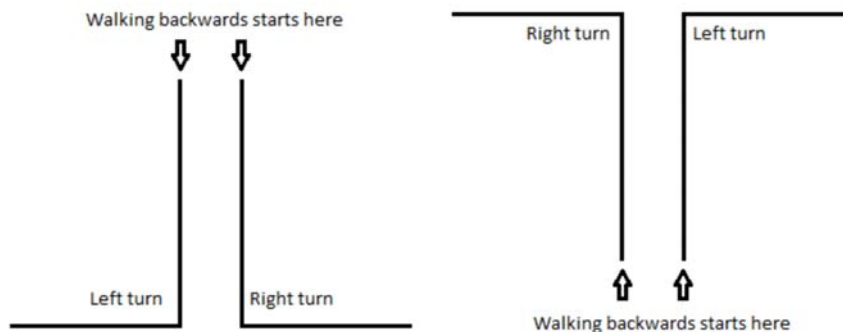
O exercício de junto em liberdade deve ser testado em diferentes velocidades, andamento normal, lento e rápido, em conjugação com viragens, meias voltas e paragens. O cão também deve ser testado quando o condutor dá dois ou três passos em diversas direcções a partir da posição de paragem, e quando o condutor faz viragens e meias voltas a partir da posição de paragem. O cão também deverá ser testado andando para trás entre 5 – 10 metros (15 – 30 passos). O comissário indica o momento de começar e o de terminar. O andamento para trás pode incluir uma viragem. Deverá ter-se o cuidado de verificar que o percurso do andamento

para trás seja uniforme e seguro. O comissário deverá usar marcações, por forma a que a distância do andamento para trás seja correctamente estimada.

As orientações gerais descrevem o junto em liberdade mais detalhadamente.

Todos os cães em prova devem efectuar o mesmo esquema de junto.

Ver figuras infra (*Walking backwards starts here* = ponto de início do andamento para trás; *Right turn* = viragem à direita; *Left turn* = viragem à esquerda)



Orientações:

O exercício deve ser considerado falhado se o cão abandonar o condutor ou se o seguir a uma distância superior a meio metro durante a maior parte do exercício (0 pontos). Ao cão que se mova lentamente, só devem ser concedidos 6 a 7 pontos. A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direcção imperfeita (não paralela) na posição de junto dará lugar à perda de 2 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as viragens é penalizado. Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento, deve ser penalizado; a penalização deve ser agravada se o cão se inclinar ou tocar no condutor. Não devem ser retirados mais do que 1 – 2 pontos se o andamento para trás não for perfeito.

EXERCÍCIO 4: De pé, senta e deita durante a marcha

[Coef. 3]

Comandos: “Junto”, “De pé”, “Senta”, “Deita”,

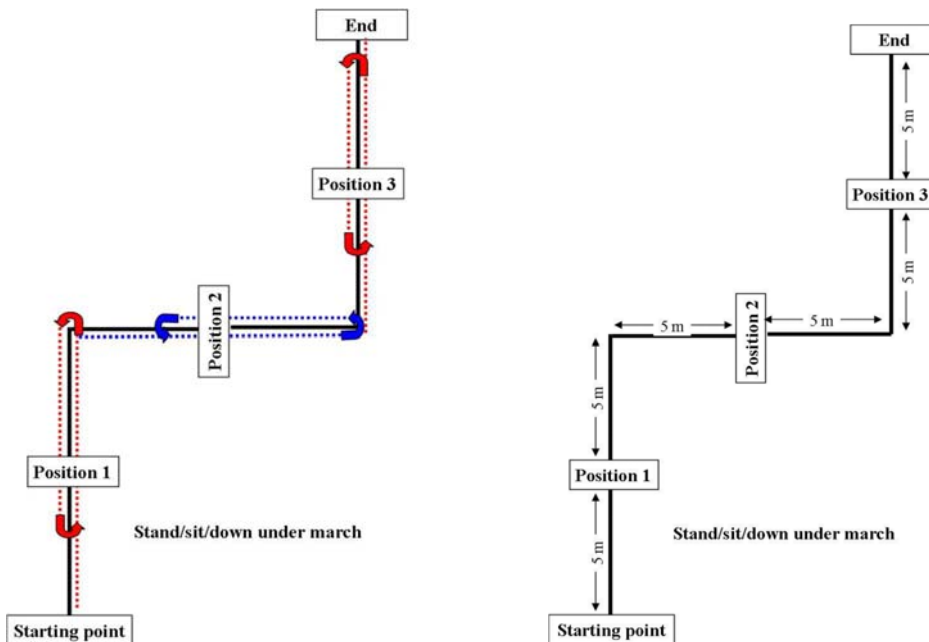
Execução:

O exercício deve ser realizado de acordo com a figura em anexo. Cabe ao juiz decidir previamente a ordem pela qual as posições irão ser efectuadas. Durante a marcha, e à indicação do comissário, o condutor comanda o cão para efectuar as posições de em pé, sentado e deitado. O ritmo deve ser passo normal. Terá de haver uma viragem à esquerda e uma viragem à direita. Os pontos de viragem (esquerda / direita, 90º) devem ser assinalados com cones pequenos ou placas. A ordem das posições e a ordem das viragens à esquerda e à direita podem variar, mas devem ser as mesmas para todos os cães em prova.

O comissário indica ao condutor o momento de começar, o momento de mandar o cão parar de pé/ sentado/ deitado, o momento de dar meia volta e o momento de parar no final do exercício.

As paragens serão efectuadas aproximadamente a meio (5 m) do segmento de recta de 10 metros. O condutor continua a andar 5 m (aproximadamente até ao próximo ponto de viragem), dá meia volta ao comando do comissário, prossegue em direcção ao cão, passa por ele a uma distância de aproximadamente 0,5 m deixando o cão à sua esquerda, continua a caminhar aproximadamente 2 m, dá meia volta ao comando do comissário e caminha em direcção ao cão. Quando o alcançar, o condutor dá o comando de junto sem parar. Continuam até ao próximo ponto de viragem (5 m), viram à esquerda/direita, e prosseguem até meio do próximo segmento de recta. O exercício prossegue nos mesmos moldes da primeira fase. O exercício termina quando o comissário der comando de paragem e anunciar " fim do exercício". As posições de pé/ senta/ deita devem ser paralelas às linhas imaginárias que ligam os pontos de início/ viragem/ fim. A distância entre o cão e os pontos de viragem deve ser de aproximadamente 0,5 m, tomando em consideração o tamanho do cão. Os cantos devem ser a 90°, não arredondados. O condutor e o cão devem passar os cones de canto pelo lado direito deixando-os do lado esquerdo. Ver figura para ex. 4 de classe 3.

Ver figuras infra (*Starting point = ponto de início; End = fim*)



Orientações:

Se o cão parar uma vez numa posição errada (por exemplo, sentar-se em vez de se deitar) ou se o cão falhar uma posição (não parar na posição correcta dentro de um comprimento do corpo) não deve ter mais de 7 pontos. Se o cão precisar de um segundo comando para parar ou assumir a posição correcta, a posição deve ser considerada falhada.

Se o cão não parar em qualquer das posições, ou seja, não tenha parado antes de o condutor ter virado, o exercício é considerado falhado. Se o cão seguir o condutor, depois de um comando de paragem ("de pé - senta - deita"), pode ser usado um comando extra para parar o cão. Se o cão parar antes que o condutor ter alcançado o próximo ponto de viragem, o exercício pode ser

continuado, mas não devem ser dados mais de seis pontos.

Para conseguir pontos para qualquer posição, o cão não se deve mover mais do que um comprimento do corpo após o comando, e tomar a posição comandada (em pé, sentado, deitado) antes do condutor ter atingido o ponto de viragem. Para conseguir pontos para o exercício devem ser executadas, pelo menos duas posições. Ao julgar, deve ser prestada atenção ao andamento em junto. Andamento lento, mau andamento, mudanças de ritmo, cantos arredondados e não manter o percurso correcto (paralelo à linha imaginária de ligação) são erros.

Não são permitidos comandos extras para as posições. Se o cão assumir a posição errada e o condutor se aperceber, não deve dar um comando extra. Esta posição é ser considerada perdida de qualquer maneira.

Comandos duplos e linguagem corporal devem ser severamente penalizados.

EXERCÍCIO 5: Chamada com de pé e deita

[Coef. 4]

Comandos: “Deita”, “Fica”, “Vem” (3 vezes), “De pé”, “Deita” OU gestos [sinais gestuais: podem ser usadas uma ou duas mãos]

Execução:

O cão é deixado na posição de deitado e o condutor caminha aproximadamente 30-35m na direcção indicada. À indicação do comissário, o condutor chama o cão. O condutor manda o cão parar na posição de pé quando o cão tiver percorrido cerca de um terço da distância. Após indicação do comissário o condutor chama o cão de novo. Percorridos dois terços da distância, o condutor ordena ao cão que assuma a posição de deita. Depois da segunda paragem, com autorização do comissário, o condutor chama o cão para a posição de junto. O comissário só indica ao condutor quando é que este deve chamar o cão. O condutor dá os comandos de paragem por si só nos marcadores (cones). Podem ser utilizados alternadamente comandos verbais e gestuais, podendo utilizar-se o comando de voz para uma posição e um comando gestual para outra, mas não em simultâneo. O nome do cão pode ser sempre combinado com o comando de chamada, mas nome e comando devem ser dados bem juntos, não devendo dar a impressão de ser dois comandos distintos.

Orientações:

É importante que o cão responda prontamente a todos os comandos de chamada. O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Andamento lento é considerado erro. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça. O cão deve começar a parar imediatamente após o comando. Ao avaliar a paragem, também deve ser tida em conta a velocidade do cão. Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos, mas não para os cães lentos. Para obter todos os pontos (para uma paragem) o cão não deve avançar mais que um comprimento do corpo desde o comando até à paragem. Para obter algum ponto (para uma paragem) o cão não deve avançar mais de 3 comprimentos do corpo. Se forem dados mais de 3 comandos de chamada, a pontuação máxima é de 7 pontos. Uma terceira chamada de uma posição determina que o exercício seja considerado falhado.

Se o cão falhar uma posição (por exemplo, se não parar dentro do limite de três corpos) não deve ter mais de 6 pontos. Se não houver tentativa de parar numa das posições, não podem ser dados mais de 5 pontos. Se o cão não pára em ambas as posições ou faz as posições pela ordem trocada, falha o exercício (0 pontos). Se o cão parar uma vez numa posição incorrecta não devem ser concedidos mais de 7 pontos. Se o cão mudar de posição devem-se deduzir 2

pontos. Se o cão se sentar ou se puser em pé antes do primeiro comando de chamada, não devem ser dados mais de 7 pontos. Se o cão se mexer mais de um comprimento do corpo antes do primeiro comando de chamada, o exercício é considerado falhado.

EXERCÍCIO 6: Enviar em frente com direcções, deita e chamada

[Coef. 4]

Comandos: “*Em frente*”, “*De pé*”, “*Direita/Esquerda*” e/ ou gestos (“*Pára*”), “*Deita*”, “*Vem*”.

Execução:

Antes do início do exercício, o condutor deve comunicar ao juiz se primeiro vai mandar o cão parar de pé e depois mandar deitar, ou se vai mandar deitar directamente no quadrado. O condutor envia o cão para um círculo e comanda-o para aguardar de pé no interior do mesmo. O cão terá de permanecer no círculo de forma a que as quatro patas estejam no seu interior. O círculo terá 2 metros de raio e o seu centro situa-se a cerca de dez metros do ponto de início. O centro do círculo pode ser assinalado por uma pequena marca (que não um cone), mas não é obrigatório que assim seja. A circunferência que delimita o círculo deve ser marcada de forma visível, pelo menos em oito pontos (com pequenos pedaços visíveis de fita, giz etc...) ou então na totalidade.

Depois do cão ter permanecido aproximadamente 3 segundos dentro do círculo, é indicado ao condutor que envie o cão para um quadrado de 3m x 3m, situado aproximadamente a 25 metros (ao centro do quadrado) do ponto de partida. O cão deve seguir em linha recta para o quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

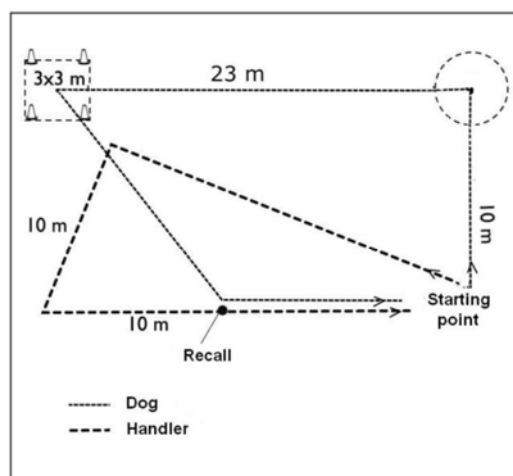
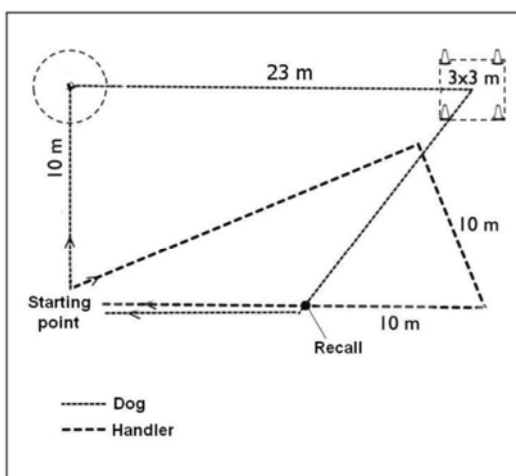
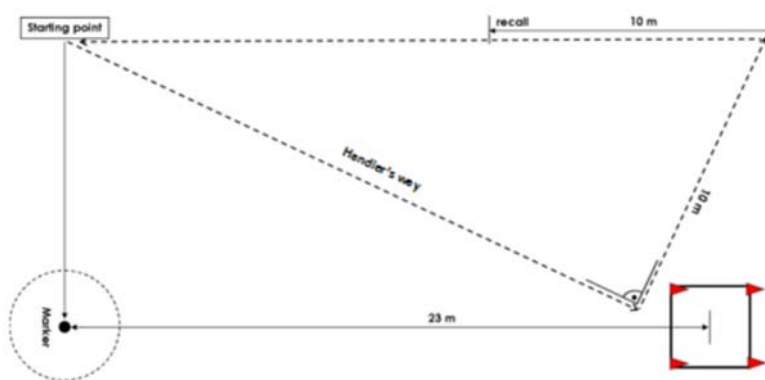
Os limites do quadrado, bem como a circunferência que delimita o círculo, não devem situar-se a menos de 3 metros da borda do ringue. Cada canto do quadrado é marcado por cones (aproximadamente 10-15 cm de altura). Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, giz, fitas).

Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que fique primeiro de pé e depois se deite ou directamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, antes de ser dado o comando de deitar.

O condutor, quando lhe for indicado pelo comissário, caminha em direcção ao cão. Aproximadamente a 2 m do cão (sem contudo entrar no quadrado), deve ser mandado virar e, depois de percorrer cerca de 10 m, deve ser mandado de virar novamente, dirigindo-se ao ponto de partida. Depois de percorrer outros 10 m deve ser indicado ao condutor que chame o cão, enquanto continua a caminhar para o ponto de partida. Ao chegar ao ponto de partida é indicado ao condutor para parar.

O cão deve deslocar-se em linha recta para o círculo e para o quadrado e deve entrar no quadrado pela frente. O ângulo entre as linhas que ligam o ponto de partida e o centro do círculo, e o centro do círculo e o meio do quadrado deve ser de 90 graus.

Ver figuras infra (*Starting point* = ponto de início; *Recall* = chamada; *Handler's way* = trajecto do condutor)



Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em seguir as direcções e comandos, a velocidade de execução e os percursos rectos. Se o cão entrar no quadrado pelo lado ou por detrás deve ser penalizado (1/2 – 1). Para obter 10 pontos, o condutor não deve usar mais de 6 comandos durante este exercício, sendo o sexto para ficar de pé no quadrado. Uma opção é utilizar logo o comando para deitar quando o cão entrar no quadrado e assim usar só cinco comandos. O cão tem de obedecer aos comandos dados, i.e., se um comando de paragem for dado no quadrado terá de ser obedecido, e se um comando de deita directo for dado terá de deitar de imediato.

Se o cão agir por si mesmo é penalizado. Isto significa, por exemplo, que o condutor tem de dar os comandos “em pé” no círculo e “em pé” e “deita” no quadrado. Se o condutor der passos em qualquer direcção enquanto dá os comandos, o exercício é considerado falhado (0 pontos). Se houver excesso de movimentos do condutor (linguagem corporal), não terá mais de 8 pontos. O cão deve ter as quatro patas dentro do círculo antes de ser enviado para o quadrado. Um cão que pare fora do círculo deverá ser redireccionado para o interior do mesmo antes do comissário mandar prosseguir (enviar ao quadrado). Um cão que se sente ou deita no interior do círculo não pode ter mais do que 8 pontos. Se o cão se sentar ou deitar fora do círculo ou fora do quadrado, o exercício é considerado falhado (0 pontos). Se o cão já estiver deitado não pode ser dado comando para o redireccionar. Para obter pontos, a totalidade do corpo do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado.

O exercício é considerado falhado (0 pontos) se o cão se sentar ou levantar antes do condutor efectuar a segunda viragem. Não terá mais de 5 pontos o cão que se levantar (e sentar ou ficar de pé) entre a segunda viragem do condutor e a chamada. Se o cão se mexer dentro do quadrado, sem se levantar, não terá mais de 7 pontos. Se o cão se mexer e passar o limite do quadrado antes da chamada, o exercício é considerado falhado (0 pontos). Se um cão se mover muito lentamente, não deve ter mais do que 6 pontos.

Um segundo comando de chamada, paragem (quer seja no círculo quer seja no quadrado) ou deita, é penalizado (-2 pontos/comando). O exercício é considerado falhado se um destes comandos tiver que ser dado uma terceira vez.

O uso de sinais gestuais apenas é permitido caso o cão tenha de ser direccionado. O uso de gesto quando o cão estiver junto ao condutor leva à redução dos pontos (-2 pontos).

A penalização para os comandos extra de direccionamento/redireccionamento dependerá da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer; a penalização pode ser 1 – 2 pontos/comando.

Se o cão assumir uma posição errada dentro do quadrado serão reduzidos 3 pontos, e se a posição de paragem em pé não for clara serão reduzidos 2 pontos. A penalização por comandos extra de direcção dependerá da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer, podendo a redução ser assim de 1 – 2 pontos.

Não é permitido indicar direcções ao cão (por ex., mostrar o círculo ou o quadrado antes do exercício) ou tocar no cão no ponto de partida. Estas acções levam a que o exercício seja considerado falhado.

EXERCÍCIO 7: Busca com direcções

[Coef. 3]

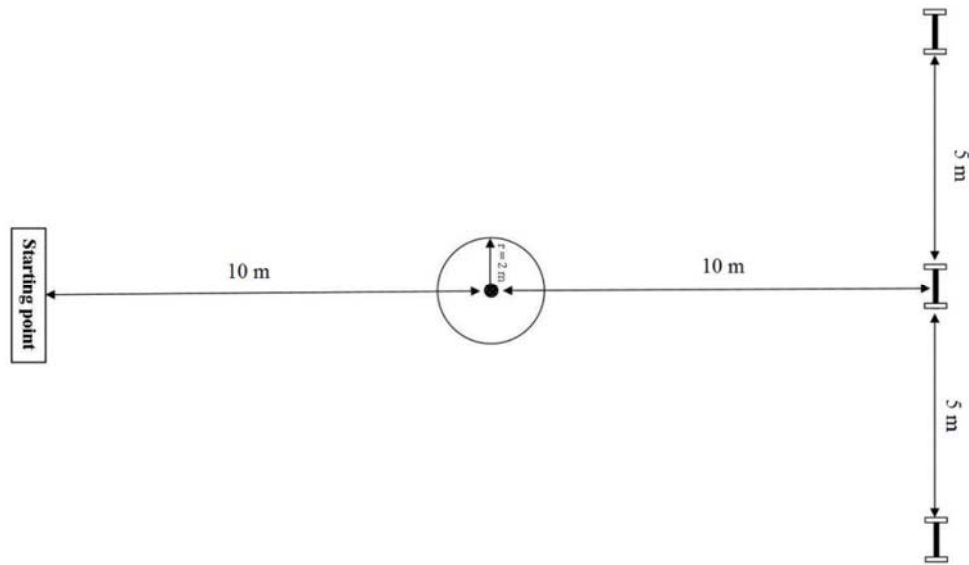
Comandos: “*Em frente*”, “*De pé*”, “*Direita /Esquerda*” e/ou gestos, “*Busca*”, “*Larga*”

Execução:

São colocados em fila três halteres de madeira a 5 metros uns dos outros, de modo a que se vejam facilmente. O ponto de partida deve estar situado a uma distância de cerca de 20 metros do haltere central. O cão deve ser enviado a um círculo e mandado parar no interior do mesmo, de forma a que as quatro patas fiquem dentro. O círculo terá dois metros de raio e o seu centro deverá situar-se aproximadamente a 10 metros do ponto de partida. O centro do círculo deve ser assinalado por um pequeno cone. A circunferência que delimita o círculo deve ser marcada de forma visível, pelo menos em oito pontos (com pequenos pedaços visíveis de fita, giz etc...) ou então na totalidade. Passados três segundos, é indicado ao condutor que dirija o cão ao haltere direito ou esquerdo, de acordo com o sorteio, e o cão terá de ir buscar o haltere e entregá-lo correctamente. O comando de direcção (direita/esquerda) e o comando de busca devem ser dados em conjunto, pelo que um comando de busca tardio será interpretado como duplo comando.

O comissário coloca os três halteres depois de ter sido determinado por sorteio qual o haltere que o cão terá de ir buscar. Nunca pode sair o haltere central. O haltere sorteado (esquerdo ou direito) deve ser sempre o primeiro a ser colocado. Os halteres nunca devem ser colocados a menos de três metros dos limites do ringue. Durante a colocação o condutor e o cão permanecem no ponto de partida em frente ao haltere central, a uma distância de aproximada de 20 metros do mesmo.

Ver figura infra (*Starting point = ponto de início*)



Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos direccionais, a velocidade do cão e a utilização por este do percurso mais curto para o haltere correcto. Para obter pontos neste exercício, o cão terá de ficar dentro do círculo. Um cão que se deite ou sente junto ao cone não deve ter mais de 8 pontos.

A penalização para comandos direccionais/redireccionais extra depende da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer aos comandos. Poderá ser de 1-2 pontos/ comando.

Se o cão se dirigir para o haltere errado, e for mandado parar e redireccionado para o correcto, e o cão trazer o correcto, deverão ser retirados 3 pontos. Se o cão for redireccionado do apport errado sem que lhe seja dado comando de paragem, deverão ser retirados 2 pontos.

Se o cão apanhar o haltere errado, o exercício é considerado falhado (0 pontos).

Ver 'Normas e Orientações Gerais de Julgamento' para os casos de mastigar, morder or deixar cair o apport / haltere / objecto

EXERCÍCIO 8: Envio ao cone com posições, busca e salto

[Coef. 4]

Comandos: "Contorna", "De Pé/Senta/Deita", e/ou gesto – "Direita/Esquerda" + "Busca" e/ou gesto – "Salta" – "Larga" ("Junto").

Descrição:

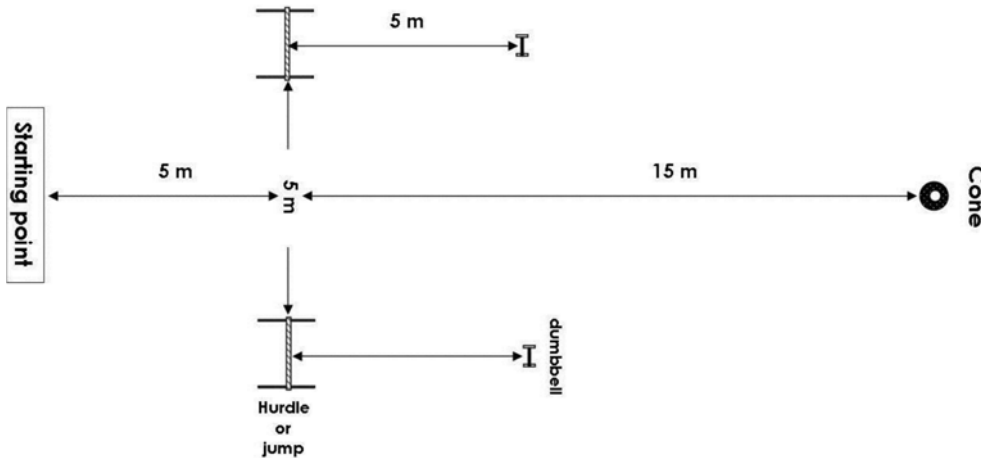
Antes do início da competição, o juiz determina qual a posição (de pé/senta/deita) que o cão terá de efectuar no regresso ao condutor. A posição vai ser a mesma para todos os concorrentes em prova. O condutor tira à sorte a direcção (esquerda/direita) na qual o cão tem de ir buscar o haltere e saltar a barreira correspondente. Assim fica determinado se irá transpor o obstáculo

aberto ou fechado. Nesta fase o condutor ainda não vai ser informado da direcção que foi sortada. Apenas vai receber essa informação quando o cão tiver assumido a posição de pé/senta/deita. Os halteres deverão ser sempre colocados pela mesma ordem (ou da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda) na prova, independentemente do haltere que deva ser trazido.

Um cone bem visível, de cerca de 40 cms de altura, estará colocado a uma distância aproximada de 20 metros do ponto de início. Dois saltos (um fechado com tábuas e outro aberto com barra) estarão colocados a 5 metros do ponto de partida e a 5 metros um do outro.

Devem estar disponíveis três tamanhos (e pesos) diferentes de halteres de madeira, em proporção com o tamanho dos cães. O peso máximo do haltere maior deve ser de aproximadamente 450gr. O tamanho do haltere deve ser adequado ao tamanho do cão, contudo o condutor terá liberdade de escolher o tamanho que entender.

Ver figura infra (*Starting point = ponto de início; Hurdle or jump = barreira ou salto; dumbbell = haltere*)



Execução:

O condutor coloca-se com o cão em posição de junto no ponto de início. O comissário anuncia o início do exercício e caminha para posicionar os halteres aproximadamente cinco metros atrás das barreiras. Ao comando do comissário, o condutor manda o cão contornar o cone. Depois do cão ter claramente contornado o cone e quando já estiver a regressar ao condutor, cerca de dois metros depois de dar a volta mas antes de ter ultrapassado a linha imaginária que liga ambos os halteres, o condutor quando entender manda o cão efectuar a posição que tenha sido previamente determinada pelo juiz. Poderá ser dado comando vocal em simultâneo com comando gestual. Passados cerca de três segundos o comissário informa o condutor da direcção que lhe saiu em sorte e diz-lhe para comandar o cão para trazer o haltere correcto e para saltar a correspondente barreira, e regressar para a posição de junto.

Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos direccionais, a velocidade do cão e a utilização por este dos percursos mais curtos. O cão terá de mostrar uma velocidade rápida e consistente, pelo menos trote rápido. Lentidão leva à

redução de pontos (1-5). A raça do cão terá de ser tida em conta na apreciação da velocidade. O cão deve obedecer aos comandos de imediato. Deverá haver alguma tolerância para os cães rápidos mas não para os lentos. Para obter pontos no exercício, o cão terá de permanecer na posição (de pé/senta/deita) até receber ordem para prosseguir com o exercício. Um cão que pare numa posição errada não pode receber mais de 8 pontos. Se o cão regressar antes de ter contornado o cone terá de ser redireccionado para o cone. Isto terá de ser penalizado. Considera-se falhado o exercício (0 pontos) se o cão não contornar o cone. O condutor dispõe de dois comandos de direcção (-1 ponto por cada comando extra obedecido). Depois do cão ter contornado o cone terá de assumir a posição correcta (de pé/senta/deita) ao comando.

O condutor recebe a informação relativa ao haltere (direito ou esquerdo) que deve ser trazido quando o cão assumir a posição (de pé/senta/deita). O condutor pode dar comando para saltar depois do cão ter agarrado o haltere. Se o cão ultrapassar a linha imaginaria que liga os dois halteres sem ter trazido o correcto, o exercício considera-se falhado (0 pontos).

Se o cão se dirigir ao haltere errado (ou barreira), for mandado parar e for redireccionado (dois comandos) para o correcto e o cão trazer o correcto, deverão ser retirados 3 pontos. Se o cão for redireccionado do haltere errado (ou barreira) sem comando de paragem, deverão ser reduzidos 2 pontos.

A penalização para comandos direccionais extra depende da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer aos comandos. Pode ser de 1-2 pontos por comando. A penalização por outros comandos extra deverá ser consentânea com o disposto nas regras gerais.

Se o cão saltar a barreira a caminho do cone, o exercício considera-se falhado (0 ponto). O mesmo sucede se o cão agarrar o o haltere errado, ou não saltar a barreira ou saltar a barreira errada.

Se o cão tocar na barreira ao saltar, deverão ser reduzidos 2 pontos.
Se o cão derrubar a barra da barreira aberta, deverão ser reduzidos 2 pontos.

Se o cão se apoiar na barreira, o exercício considera-se falhado (0 pontos).

Se o cão derrubar a barreira, o exercício considera-se falhado (0 pontos).

Se o cão antecipar comandos deverão ser reduzidos 2-4 pontos. Se agir de forma independente (por ex., parar antes de ser comandado) deverão ser reduzidos 2 pontos.

Não é permitido indicar direcções ao cão ou tocar no cão no ponto de partida. Estas acções levam a que o exercício seja considerado falhado (0 pontos).

Ver '*Normas e Orientações Gerais de Julgamento*' para os casos de *mastigar, morder or deixar cair o apport / haltere*.

Ver anexos 1.1 e 1.2 figuras com directivas para a construção das barreiras.

EXERCÍCIO 9: Cobro com discriminação olfactiva

[Coef. 3]

Comandos: "Fica/Junto", "Busca/Trás", "Larga" ("Junto")

Execução:

O condutor posiciona-se no ponto de início com o cão na posição de junto e o comissário anuncia o início do exercício e entrega ao condutor um objecto de madeira para o cobro (10cm x 2cm x

2cm), que foi previamente marcado. O condutor pode manter na mão o objecto marcado durante aproximadamente 5 seg. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objecto e, de seguida, manda o condutor virar-se. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objectos. São permitidos os comandos junto ou fica. O comissário vai colocar o objecto do condutor, sem lhe tocar, no solo ou chão, junto com outros 5-7 similares, a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. O comissário coloca os outros cinco ou sete objectos com a mão e, portanto, toca-os. Os objectos são dispostos de forma similar para todos os concorrentes, com uma distância aproximada de 25 cm entre eles, porém a posição no conjunto do objecto do condutor pode variar de binómio para binómio. A configuração da disposição dos objectos pode variar de prova para prova. Não há restrições para a colocação do objecto do condutor dentro do padrão escolhido. Ver algumas sugestões para configurações dos objectos no Anexo 2.

É então dito ao condutor para se voltar e mandar o cão trazer o objecto pré marcado do condutor. O cão terá de encontrar o objecto marcado do condutor, traze-lo e entrega-lo de acordo com as Directivas Gerais.

Deve ser permitido ao cão trabalhar durante aproximadamente meio minuto, se estiver activo no local do cobro. Todos objectos de madeira deverão ser novos para cada concorrente

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstrada pelo cão ao trabalhar. O exercício é considerado falhado (0 pontos), se o condutor deixar o cão cheirar ou tocar no objecto antes de o devolver ao comissário, se forem dados comandos quando o cão está junto aos objectos ou se o cão agarrar num objecto errado. É permitido ao cão cheirar os objectos enquanto procura o correcto.

Ver 'Normas e Orientações Gerais de Julgamento' para os casos de mastigar, morder or deixar cair o objecto.

EXERCÍCIO 10: Controlo à distância

[Coef. 4]

Comandos: “Deita” “Fica”, “Senta”, “De pé”, “Deita” e/ou gestos.

Execução:

O cão deve mudar de posição 6 vezes (de pé/senta/deita) de acordo com os comandos do condutor e permanecer no local onde foi deixado. É marcado um limite atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois pontos. O condutor ordena, ao comando do comissário, que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida, em frente à linha limite. O condutor deixa o cão, dirige-se para um local assinalado, aprox. 15 m à frente do cão, e vira-se para o mesmo. A ordem de execução das posições pode variar, porém deve ser a mesma para todos os concorrentes. Cada posição deverá ser efectuada por duas vezes e o último comando de mudança de posição deverá ser “deita”. O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar de posição usando sinais escritos ou desenhos ou um placard eléctrico. O comissário deve manter uma distância de aproximadamente 3-5 metros do cão por forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve mudar a placa a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos vocais e gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente. Após o último comando de deita, quando lhe for indicado, o condutor volta ao cão e ordena-lhe que se sente

Orientações:

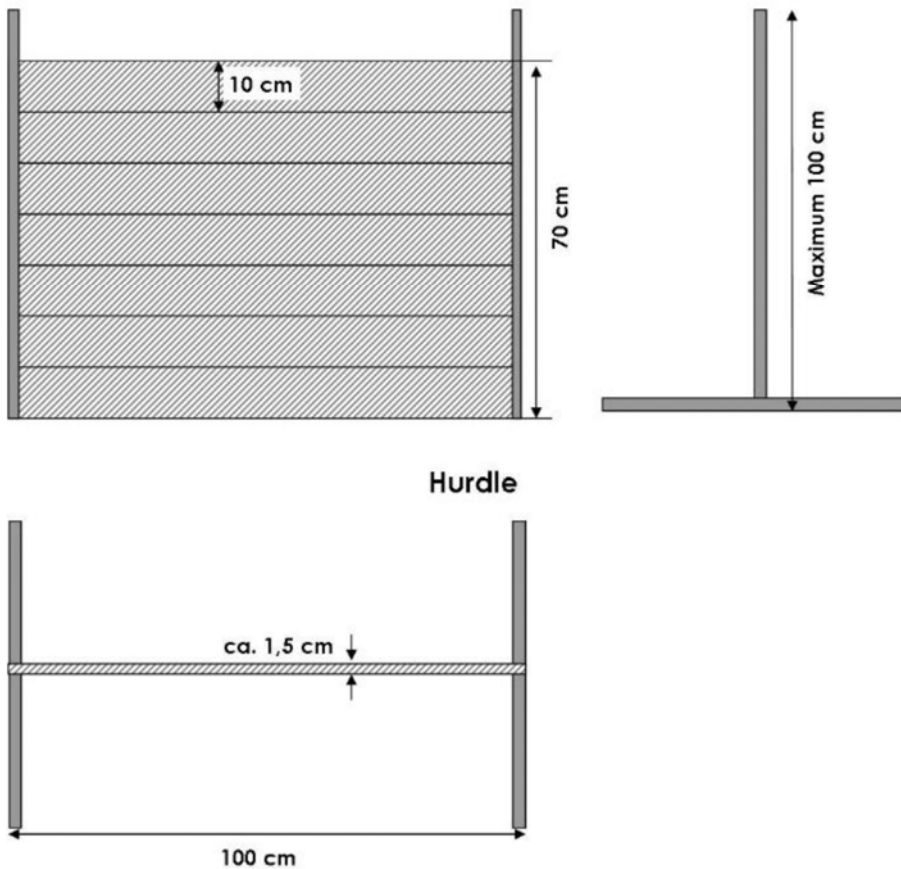
Deve ser valorizado o quanto o cão se move, a velocidade com que mudam as posições, a clareza das posições e a precisão com que são mantidas. Para conseguir pontos, o cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direcção). Todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados). Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das seis posições. Contudo se o cão saltar uma posição e assumir a seguinte, o exercício considera-se falhado (0 pontos). O cão tem de mudar, pelo menos, 5 vezes de posição ao comando para obter pontos.

Se o cão se sentar antes do condutor regressar, não deve ter mais de 8 pontos. O uso prolongado da voz e os sinais gestuais exagerados ou contínuos, são penalizados (*Ver 'Normas e Orientações Gerais'*).

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão necessitar de 2 comandos para a mesma posição. O cão falha a posição se não obedecer ao segundo comando para essa posição. O primeiro comando extra numa posição são -2 pontos mas os seguintes são -1 ponto. É possível ter obter pontos neste exercício ainda que 3-4 das posições tenham sido efectuadas com comando extra, desde que os comandos extra tenham sido imediatamente obedecidos, desde que as posições sejam claras e estáveis, e se o resto do exercício for excelente.

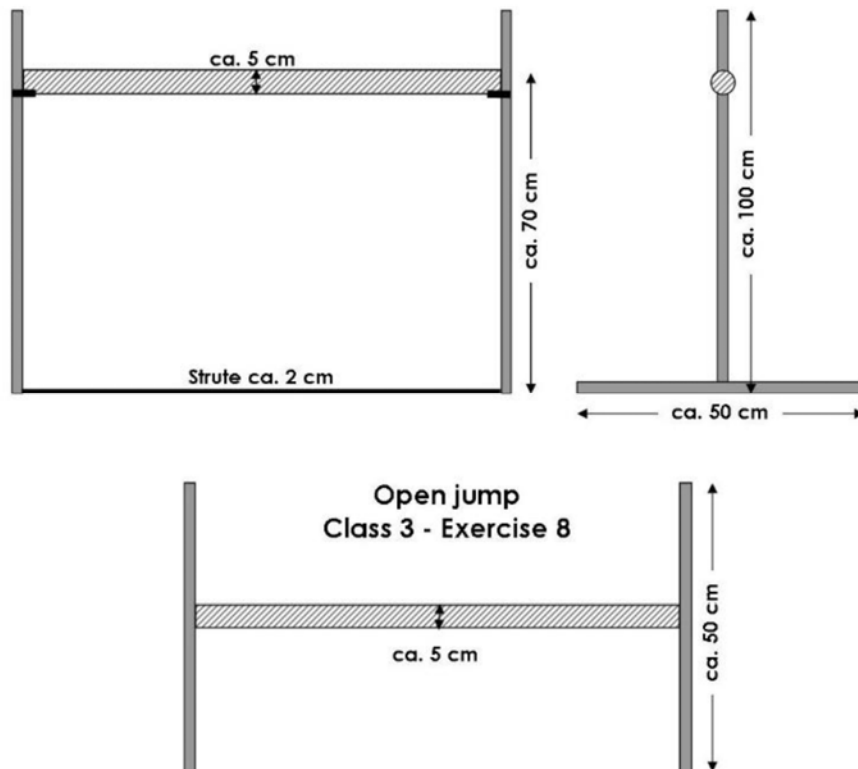
Anexo 1.1

Figura para as barreiras do exercício 9 das classes 1 e 2 e do exercício 8 da classe 3. A altura máxima na classe 1 é de 50 cm e nas classes 2 e 3 a altura máxima é de 70 cm. As barras laterais devem ter aproximadamente 1 m de altura. Os pés da barreira devem ser por forma a que a mesma seja estável. Dependendo da construção da barreira devem ter cerca de 50 – 70 cms de comprimento.



Anexo 1.2

Figura para a barreira aberta do exercício 8 da classe 3. A barra fica solta por forma a que possa cair para ambos os lados. Pode existir uma barra mais fina na base, que não ultrapasse os dois cms de altura. Recomenda-se que os suportes da barra sejam côncavos por forma a que o vento não a derrube com facilidade. Não deve haver suportes extra para a barra, mas tão somente aqueles em que a barra assenta.



Anexo 2

Sugestões para a configuração dos objectos no exercício 9 da classe 3.

