



# FEDERAÇÃO CINOLÓGICA INTERNACIONAL (FCI) (AISBL)

Place Albert 1er, 13, B – 6530 Thuin (Belgique), tel : +32.71.59.12.38, internet: [www.fci.be](http://www.fci.be)

## REGRAS & DIRECTRIZES para PROVAS DE OBEDIENCE CLASSES 1 & 2 & 3

*As regras e orientações para a Classe 3 são usadas em competições internacionais de  
Obedience (FCI- CACIOB)  
e  
em competições de campeonato da FCI*



Em vigor desde 1 de Janeiro 2022

# Conteúdo

## **I REGRAS SOBRE ORGANIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO, GESTÃO**

### **E JULGAMENTO DE PROVAS E COMPETIÇÕES DE OBEDIENCE**

1. Organização de provas e competições de Obedience
2. Regras e orientações nacionais sobre provas e competições de Obedience
3. Elegibilidade para participar em competições de OBEDIENCE
- 3.1 Saúde.....
- 3.2 Antidoping e regras de vacinação
- 3.3 Agressividade
- 3.4 Fêmeas em cio e em reprodução
- 3.5 Mudanças de aparência
- 3.6 Cães castrados ou esterilizados
- 3.7 Exame dos cães
- 3.8 Outras regras
4. Requisitos para julgar competições de Obedience
5. Comissário principal
6. Gestão da prova
7. Obrigações dos condutores e equipamento do cão.
8. Comportamento do cão / Desqualificação
9. Outras regras

## **II PREPARATIVOS PRÁTICOS E EQUIPAMENTO**

10. Disposição da competição
11. Tempo atribuído por dia a julgamentos e número de concorrentes
12. Dimensões do ringue de Obedience e medidas dos exercícios
13. Equipamento

## **III CLASSES, EXERCÍCIOS E COEFICIENTES**

## **IV AVALIAÇÕES, PRÉMIOS E PASSAGEM DE CLASSE**

- 14.1 Avaliações e pontuações
- 14.2 Penalizações e desqualificações
- 14.3 Passagens de classe
15. Campeão de OBEDIENCE e Certificado Internacional de OBEDIENCE - FCI-CACIOB
16. Campeão Nacional de OBEDIENCE

16.1 Certificado Internacional de OBEDIENCE (FCI-CACIOB)

## **V NORMAS E ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS**

17. Normas e orientações para execução e julgamento dos exercícios

17.1 Execução dos exercícios

17.2 Julgamento dos exercícios

## **VI ORIENTAÇÕES GERAIS PARA EXECUÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS**

**CLASSE 1**

**CLASSE 2**

**CLASSE 3**

## **VII APÊNDICE**

**APÊNDICE 1.1** Obstáculo / Salto Fechado

**APÊNDICE 1.2** Salto aberto

**APÊNDICE 2** Sugestões de disposição dos objetos para a discriminação olfativa Classe 3

**APÊNDICE 3** Esquemas para posições em andamento e orientações para comandos dos comissários.

**APÊNDICE 4.1** Padrões para o grupo de cones para os exercícios "envio a um grupo de cones."

**APÊNDICE 4.2** Percursos para o envio a um grupo de cones

**APÊNDICE 5** Detalhes para elaborar o quadrado (box)

**APÊNDICE 6** Percursos do cão no exercício busca com direções

O Obedience é uma atividade 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 encontre 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.

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 FCI–CACIOB, e também em provas de campeonato FCI como por exemplo Campeonato do Mundo FCI, as regras da Classe 3 têm que ser seguidas a partir de 1 de Janeiro de 2022.

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

### **1. Organização de provas e competições de Obedience**

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

### **2. Regras e orientações nacionais sobre provas e competições de Obedience**

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.

Os concorrentes para COB, que não pretendam evoluir para a Classe 1, não necessitam de Caderneta, devendo, no entanto, estar sujeitos ao Registo Desportivo no CPC (RD), tal como acontece com as restantes classes.

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.

### **3. Elegibilidade para participar em competições 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.

#### **3.1 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.

### 3.2 Antidoping e regras 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), e seguir as normas nacionais antidoping, bem como as normas nacionais do país onde a competição ocorre.

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

### 3.3 Agressividade

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

O Juiz irá desqualificar 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 que o cão representa, e para o CPC ou para a entidade homóloga do país de origem do cão.

### 3.4 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 há menos de oito semanas antes da data da competição.

Nas competições de obediência internacionais (FCI-CACIOB) e nos Campeonatos do Mundo, as fêmeas que previsivelmente venham a dar à luz dentro de quatro semanas e as que tenham dado à luz há menos de doze semanas da data da competição não poderão competir.

### 3.5 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.

### 3.6 Cães castrados ou esterilizados

São autorizados a competir cães esterilizados ou castrados.

### 3.7 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 retirada imediata de quaisquer cães que não cumpram as restrições

antecedentes, constituindo obrigação da entidade organizadora assegurar o respectivo cumprimento.

### **3.8 Outras regras**

Os cães participantes devem cumprir todas as 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.

## **4. 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.

As qualificações e competências linguísticas dos juízes convidados de outros países devem ser confirmadas. Habitualmente a entidade canina do país onde a prova ocorre contacta a sua homóloga do país do juiz convidado de forma a confirmar as suas competências.

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

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

## **5. 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

## **6. 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 juizes liderada pelo Juiz-Chefe) decidirá como proceder ou como qualificar e avaliar o incidente.

Após confirmação da prova, a Subcomissão envia os documentos ao clube organizador:

- a) Relatório do Juiz - a organização solicita o preenchimento do mesmo ao Juiz de trabalho;
- b) Relatório do Clube organizador, preenchido pelo responsável do mesmo.

Estes relatórios são entregues juntamente com a tabela classificativa da prova devidamente assinada pelo juiz.

Qualquer queixa deve ser reportada à organização da prova para que conste do relatório que a mesma existiu.

Qualquer queixa da organização, Juiz, comissários, ou participantes é registada na folha de prova pela organização devendo também ser enviada pelo reclamante por escrito para o email: [obediencia@cpc.pt](mailto:obediencia@cpc.pt) até ao primeiro dia útil seguinte ao término da prova com comprovativo de depósito de 75,00€ efectuado para o NIB do CPC.

A direcção do CPC poderá nomear um Delegado do CPC a uma prova, sendo as despesas deste, responsabilidade da direcção.

## **7. 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 como 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.

É obrigatório o uso de coleira nos exercícios de grupo de todas as classes.

O uso ou não de coleira nos exercícios individuais é da responsabilidade do condutor.

É recomendável o uso de coleira em COB e Classe 1.

O uso de coleira antiparasitária é permitido.

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.

## **8. 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.

## **9. Outras regras**

### **Treinos no ringue**

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

Um condutor que, conscientemente, treine no ringue antes da prova começar ou numa pausa da mesma é desclassificado.

### **Exercícios de Grupo**

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. Muito excepcionalmente um dos grupos pode ser executado com 7 cães.

Na Classe 3 o número mínimo de cães num grupo(exercícios 3.1 e 3.2) é de três e o máximo de quatro, com a excepção de caso haja apenas 5 cães a competir nessa classe.

No caso de competições de campeonato ou provas internacionais (FCI-CACIOB), com vários concorrentes, o juiz chefe pode, em conjunto com os restantes juízes, decidir a permissão de realizar o exercício de grupo com 5 cães.

## II PREPARATIVOS PRÁTICOS E EQUIPAMENTO

Disposição, número dos concorrentes, tamanho do ringue e equipamento necessário

### 10. 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 deve ser a mesma para todos os concorrentes.

### 11. Tempo atribuído por dia a julgamentos e número de concorrentes

A competição deve ser planeada por forma a que os julgamentos não ocupem mais do que aproximadamente seis horas por dia.

Deve ter-se em conta 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

**Tempo de Julgamento aproximado:**

#### **COB e Classe 1**

Recomenda-se que cada Juiz não julgue mais do que trinta cães por dia em COB e Classe 1. O julgamento de seis cães demora cerca de 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 em classe 2 demora aproximadamente uma hora e 7 cães em classe 3 demorará aproximadamente 2 horas.

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

### 12. Dimensões do ringue de Obedience e medidas dos exercícios

O tamanho do ringue de Obedience 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 menor. 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.

## 13. Equipamento

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

Saltos:

- Um salto fechado com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 60 cm, em intervalos de 10 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura e os pés aproximadamente 1m de comprimento e em contraste aos saltos de agility não devem ter alas laterais. Este salto é necessário em todas as Classes Internacionais (1, 2 e 3).
- Um salto aberto com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 60 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura e os pés aproximadamente 1m de comprimento. O salto deve ser construído de forma a que seja simples ou aberto, ou seja, terá 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 trave ou 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 nas Classes 2 e 3 (em conjugação com o salto anterior).

Ver figuras e descrição dos saltos no Anexo 1 e 2 da parte VII.

Objectos de busca adequados:

- Três conjuntos de halteres (apports) de madeira (de diferentes tamanhos, pequeno/médio/grande).

Cada conjunto inclui três halteres de tamanho e cor igual para Classe 3.

Para a Classe 2 apenas 2 destes halteres são necessários.

Para a 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.

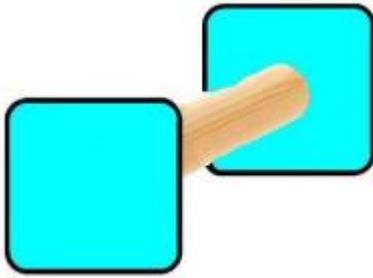
O condutor pode usar o seu próprio halter(apport) de madeira em classe 1.

Em classe 2 e 3 é decisão da entidade canina nacional se os condutores podem utilizar ou não os seus apports.

Nas competições internacionais e campeonatos os concorrentes estão autorizados a utilizar os seus apports.

No entanto a organização tem de garantir a existência dos conjuntos de apports (pequeno/médio/grande) disponível para qualquer concorrente.

O Juiz deverá confirmar se o(s) apport(s) cumpre(m) os requisitos.



*1 Halteres devem ser totalmente de madeira*

- Objectos de madeira com aproximadamente 2 cm x 2 cm x 10 cm para as Classes 2 e 3. (discriminação olfativa)
- Estes objectos são sempre responsabilidade da organização.
- 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:

- Vários cones (3 a 6) com tamanho aproximado de 40 a 50 cm ou em alternativa um barril ou objecto cilíndrico com diâmetro de 70 a 80cm e altura de 40 a 50 cm
- A área que estes objectos devem cobrir não deve ser inferior a 0.4 ou 0.5 m<sup>2</sup>, ou seja, a disposição (profundidade\*largura) deverá ser algo compreendida entre 70-80 cm por 70-80cm
- Nas provas seletivas de campeonato o uso de cones é obrigatório.
- Os cones para os exercícios do grupo de cones (1.8 – 2.9 – 3.8) deverão ser similares.
- Podem ser todos da mesma cor, ou de cor similar.
- A disposição de cores deve ser similar para todos os concorrentes da mesma classe.
- Ver descrição na parte VII do anexo 4
- Um número suficiente de marcadores e cones baixos e meias esferas 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.
- Placas numeradas para mostrar as pontuações concedidas.
- Placas ou painel eléctrico para indicar as posições do exercício do Controlo à Distância.
- Giz, tinta em spray (não tóxica), fita ou marcações equivalentes para marcação de quadrados e círculos, bem como locais de início e fim dos exercícios.

### III CLASSES, EXERCÍCIOS E COEFICIENTES

COB	Exercício	Coef.
0.1	Apresentação	1
0.2	Junto sem trela	3
0.3	Junto sem trela com deitar e regresso ao cão	3
0.4	Chamada directa a 15 metros	2
0.5	Busca de um objecto	3
0.6	Controlo à distância a 3 metros	3
0.7	Deitado por 1 minuto condutor, a 15 metros	2
0.8	Junto com trela	2
0.9	Impressão geral	1
	Σ	<b>20</b>
	1º Prémio 80 %    Excelente 2º Prémio 70 %    Muito bom 3º Prémio 50 %    Bom	

Classe 1	Exercício	Coef.
1.1	Sentado em grupo por 1 minuto, condutor à vista	3
1.2	Junto em liberdade	4
1.3	Em pé ou sentado ou deitado durante a marcha	3
1.4	Chamada	4
1.5	Enviar em frente a um quadrado e deitar	4
1.6	Controlo à distância	4
1.7	Salto sobre uma barreira e busca de um haltere de madeira	4
1.8	Envio ao grupo de cones/barril com regresso	4
1.9	Impressão geral	2
	Σ	<b>32</b>

<b>Classe 2</b>	<b>Exercício</b>	<b>Coef.</b>
2.1	Deitado em grupo por 2 minutos, condutor fora da vista	3
2.2	Junto em liberdade	4
2.3	De pé / sentado / deitado durante a marcha	3
2.4	Chamada com paragem de pé	3
2.5	Enviar em frente com deitar e chamada	4
2.6	Busca direccional	3
2.7	Busca com discriminação olfactiva	3
2.8	Controlo à distância	4
2.9	Envio ao grupo de cones/barril com paragem e salto	3
2.10	Impressão geral	2
	$\Sigma$	32

A classe 3 pode constituir-se como uma competição nacional e internacional, podendo nesse caso ter lugar a concessão de FCI-CACIOB.

<b>Classe 3</b>	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 efetivos a partir de 01-01-2022.	
	<b>Exercício</b>	<b>Coef.</b>
3.1	Sentado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista	2
3.2	Deitado em grupo por 1 minuto com chamada	2
3.3	Junto em liberdade	4
3.4	Em pé sentado e deitado durante a marcha	3
3.5	Chamada com paragem em pé / deitado / sentado (2 das 3 posições)	3
3.6	Enviar em frente com direcções, com deitar e chamada	4
3.7	Busca com direcções	3
3.8	Envio ao grupo de cones/barril com posição(de pé/sentado/deitado), busca e salto	4
3.9	Busca com discriminação olfactiva	3
3.10	Controlo à distância	4
	$\Sigma$	32

## IV AVALIAÇÕES, PRÊMIOS E PASSAGENS DE CLASSE

### 14.1 Avaliações e pontuações

#### Avaliação e pontuação dos exercícios de Obedience.

O juiz exibe pontuações para avaliar os exercícios.

Cada exercício possui um coeficiente compreendido entre 2 a 4 e determinado no capítulo III do presente regulamento.

A pontuação de cada exercício é obtida pela avaliação do juiz a multiplicar pelo coeficiente do exercício. A classificação final que poderá ser Excelente, muito bom, bom ou insuficiente é obtida pela soma das pontuações dos exercícios executados.

As pontuações atribuídas por exercício podem ser:

0 – 5 – 5½ – 6 – 6½ – 7 – 7½ – 8 – 8½ – 9 – 9½ – 10.

Tabela: Pontos e avaliação final

Avaliação Final		Máximo 320 pontos	
Excelente	1º - prêmio	80 %	256 – 320 pontos
Muito Bom	2º - prêmio	70 %	224 - 256 pontos
Bom	3º - prêmio	60 %	192 - 224 pontos

### 14.2 Penalizações e desqualificações

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

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.

#### Uso de cartões amarelo e vermelho

Os cartões amarelo e vermelho são usados na Classe 3.

O cartão amarelo indica uma advertência. O Juiz pode dar uma advertência com base nas ações 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 (no segundo ou terceiro ringue) 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 (num dos outros ringues), 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.

### **14.3 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 na 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 de acordo com estas regras e qualificações, em qualquer país, fica autorizado a subir à classe seguinte.

Um cão não deverá passar de classe sem ter pelo menos uma avaliação de excelente

Um cão pode competir numa classe até atingir 3 vezes a qualificação de Excelente por país, é decisão da entidade canina nacional quantas participações pode o cão realizar na mesma classe depois de obter o 3º excelente, ou durante quanto tempo pode permanecer na classe após o 3º excelente até ser necessário passar para a classe seguinte.

### Excepções para passar de classe:

Compete à entidade canina nacional a decisão das circunstâncias em que um cão pode permanecer numa classe ou descer para competir numa classe abaixo. Tal situação deverá ser avaliada, por ex, para veteranos acima de 8 ou 10 anos. É recomendado que essas excepções não respeitem a competições de ranking, ou competições por equipas se não for especificamente definido.

A informação sobre a subida de classe, permanência de classe ou descida de classe deverá ser disponibilizada nos canais de comunicação da entidade canina nacional. Caso não exista essa menção nas regras nacionais é assumido que um cão é obrigado a subir de classe após o 3º excelente na mesma classe e não é permitido baixar de classe.

### Classificações:

Se dois ou mais cães terminarem com o mesmo número de pontos e se for desejável ter classificação final, o desempate será definido através da soma das pontuações dos seguintes exercícios:

Classe 1: 1,2 (Junto em liberdade) & 1,4 (Chamada) & 1,5 (box) e 1.9 (impressão geral)

Classe 2: 2,2 (Junto em liberdade) & 2.4 (Chamada) & 2.5 (box) e 2.10 (impressão geral)

Classe 3: 3.3 (Junto em liberdade), 3,5 (Chamada) e 3.6 (box).

Na classe 3 os exercícios acima mencionados devem ser repetidos no caso de dois ou mais cães terem obtido a mesma pontuação total

Nas classes 1 & 2 caso a soma de pontos dê a mesma pontuação será a impressão geral a decidir a classificação final, se mesmo assim não for possível desempatar, os exercícios acima indicados devem ser repetidos mas sem serem contabilizados na pontuação final ou sequer serem averbados na caderneta do cão.

### Fitas e prémios:

As cores das rosetas de obediência são tradicionalmente preto - vermelho - amarelo.

É recomendável a atribuição de uma medalha, emblema, troféu, ou diploma quando um cão obtiver o 3º excelente dentro de uma classe.

## 15. Campeão de Obedience e Certificado Internacional de Obedience FCI-CACIOB

### 15.1 Campeão Nacional de Obedience

É recomendável que um cão obtenha o título de Campeão de Obedience de sua nação quando obtiver três classificações de excelente na classe mais alta, Classe 3. O excelente deve ser atribuído separadamente pelo menos por dois juízes diferentes.

Recomenda-se que um cão possa obter o título de Campeão de Obediência de outro país uma vez que tenha obtido o título de Campeão de Obediência no seu próprio país e receba uma avaliação de excelente numa prova do outro país em causa.

### 15.2 Certificado Internacional Obediência (FCI-CACIOB)

Ao cão vencedor (com dois testículos no caso de ser macho) será atribuído o certificado **FCI-CACIOB** desde que tenha obtido a classificação de excelente/1º lugar, e o cão segundo classificado (com dois testículos no caso de ser macho) receberá a reserva do certificado FCI-CACIOB se também obtiver a avaliação de excelente.

Para estes resultados serem confirmados pela FCI os cães em causa têm de estar registados em livro de origens de um país membro ou país com acordo FCI.

Um prémio ou uma roseta deverá ser atribuída ao cão a que for atribuído o certificado FCI-CACIOB assim como ao cão a que for atribuída a reserva FCI-CACIOB. As cores a usar devem ser, preferencialmente as cores de obediência (preto/vermelho/amarelo) com a inclusão das cores a indicar FCI-CACIOB (branco) e reserva FCI-CACIOB (laranja)

O texto FCI-CACIOB e reserva FCI-CACIOB deverão constar na roseta.

## V NORMAS E ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS

As normas e orientações gerais para a execução e julgamento dos exercícios, são 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.

## 16. Normas e orientações para realizar e julgar todos os exercícios

Estas normas e orientações gerais devem ser seguidas em todos os exercícios, a menos que seja indicado de outra forma nas descrições individuais do(s) exercício(s).

### 16.1 Execução dos exercícios

1. As regras nacionais podem estabelecer que todos os cães devem ser verificados antes de serem autorizados a entrar no terreno de prova, e as regras nacionais também podem determinar que o cão deve permitir que o juiz manuseie/toque o cão.

2. 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.

É permitido ao condutor não realizar um ou mais exercícios, devendo este informar o comissário e o juiz de qual ou quais o(s) exercício(s) que não vai realizar. Este alerta deverá ser feito, preferencialmente, antes do início da prova, mas em todo o caso pode ser feito até assumir a posição base de início para o exercício.

No caso do exercício a não realizar ser um exercício de grupo, o alerta deverá ser feito atempadamente para que se leve em consideração para a organização dos grupos.

3. 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.

4. O condutor deve andar em passo normal em todos os exercícios exceto no exercício de junto em liberdade. Este exercício pode incluir passo lento ou acelerado, consoante a classe. O exercício 3.4 (Em pé, sentado e deitado durante a marcha) também poderá ser realizado em passo rápido

5. Todos os exercícios começam quando o comissário dirigir o condutor e o cão para o ponto de início, e o cão assumir a posição de início(sentado) e o comissário anunciar “início do exercício” ou “o exercício começou”.

6. O condutor deve-se posicionar no ponto de partida com o cão na posição de junto, 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.

7. Todos os exercícios finalizam quando o comissário anunciar “exercício terminado” ou “obrigado”.

8. 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.

9. Compete ao condutor decidir se dará ou não um segundo comando/comando extra e quando o dará.

10. Os comandos dos comissários descritos neste regulamento são apenas exemplos. É importante que os comandos sejam claros para os condutores e Juiz, tanto em significado como em volume, sendo

que volume excessivo não é desejável.

11. Não é permitido indicar locais e direções ao cão antes ou durante os exercícios (excluindo os relacionados com o exercício em curso e que sejam permitidos). Tal ação leva a que o exercício seja falhado.

### **Uso de coleira e trela**

12. 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. O uso de coleira no exercício de grupo é obrigatório e é recomendável que use nos restantes exercícios. O uso de coleira antiparasitária é permitido.

13. 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 uso de coleira nos exercícios de grupo é obrigatório. É decisão do condutor o uso ou não de coleira nos exercícios individuais. O uso de coleira antiparasitária é permitido

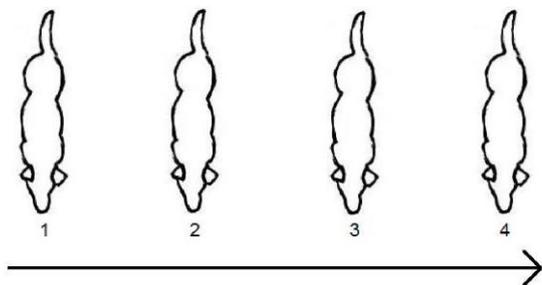
14. O cão deve estar perto do condutor entre os exercícios. O cão deve estar do lado esquerdo ou direito do condutor entre os exercícios. O cão não tem que estar em posição de junto e sob comando, mas deve estar ao lado do condutor e sob controle. Se por qualquer razão se verificar um atraso na mudança de um exercício para o exercício seguinte, é permitido que o condutor deite o cão, contudo o cão não deve ser chamado desta posição (ou doutra qualquer) para continuar os exercícios. O condutor deve recolher o cão e prosseguir para o ponto de partida do exercício seguinte.

15. 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 90º e 180º e, após as meias-voltas, o condutor deve retornar usando, tanto quanto possível, o mesmo caminho.

16. 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 de forma diferente no exercício.

17. As direções esquerda ou direita (ex. no exercício de busca com direções) são definidas do ponto de vista do condutor, ou seja, o condutor olha para o seu lado esquerdo ou direito quando direciona o cão do ponto de partida.

Contudo, nos exercícios de grupo, as direcções são consideradas da esquerda para a direita para quem está de frente para o alinhamento dos cães. 1=cão da esquerda...4=cão da direita.



18. 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. Contudo é permitido um ligeiro reforço verbal ou festas ligeiras depois do exercício ter sido realizado.

19. 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

20. Nos exercícios direccionais, não é permitido ao condutor que mostre direcções ou toque no cão na posição base, mesmo antes do início do exercício. Caso tal suceda levará a que o exercício seja perdido.

O toque na mão é permitido uma única vez se realizado imediatamente antes do início do exercício, deve ser rápido e não pode dar a sensação de indicação de direcção e devendo ser o cão a tocar na mão com o focinho e nunca o contrário.

21. 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

- Nas Classes 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 desqualifica o cão.
- No COB a tolerância deve ser maior do que nas classes internacionais

22. 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.

### **Comportamento impróprio, Latidos e vocalizações:**

23. O juiz tem o direito de impedir um cão de continuar na competição se este não se comportar corretamente ou se causar perturbações por ladrar ou ganir continuamente.

24. Ladrar ou ganir durante os exercícios também influencia os pontos atribuídos

25. No caso de ladrar ou ganir durante ou entre exercícios, o juiz pode dar uma primeira advertência

e:

- No COB e nas 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.

26. A altura dos saltos não deve exceder a altura aproximada do ombro do cão, conseqüentemente a altura das varas dos saltos deve ser ajustada. Na Classe 1 e Classe 2 a altura máxima é de 50cm e na Classe 3 de 60cm.

### **Junto em Liberdade:**

27. O junto em liberdade é executado sem trela em todas as classes (excepto no exercício de Junto com trela no COB).

28. O cão sem trela deve seguir voluntariamente 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.

Deve existir uma distância visível entre o condutor e o cão. Esta distância terá em consideração o tamanho do cão.

O cão não deve apoiar-se e ou tocar no condutor, assim como não deve importunar o movimento, tal como o condutor não deve importunar o movimento do cão. Caso tal suceda será considerado erro grave e resultará na redução de pontos.

Dependendo da classe, o junto em liberdade será testado em duas ou três velocidades: passo normal, passo rápido e passo lento. Incluirá também viragens à direita e à esquerda, meias voltas assim como passos em todas as direcções – estando estes aspectos mencionados com maior detalhe na descrição dos exercícios nas diferentes classes.

O condutor deverá caminhar naturalmente e demonstrar uma distinção clara entre as velocidades solicitadas no exercício e não deverá dar ajudas corporais, com os pés ou mãos por exemplo.

O cão deve mover-se de forma natural, pode olhar para o condutor e manter contacto visual, é até preferível que o faça desde que não assuma um posicionamento não natural da cabeça e ou um ângulo exagerado da cabeça e dorso como por exemplo um ângulo inferior a 90º.

Deve, no entanto, ser tida em consideração a raça para avaliar este critério.

29. 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.

30. As viragens à esquerda ou à direita devem ser ângulos rectos (90º). O condutor não deve virar a cabeça ou ombros, nem usar qualquer tipo de linguagem corporal, nem dar sinais com as mãos ou os pés.

31. 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).

32. O cão deve tomar a posição de junto imediatamente e sem comando (sentado ao lado

esquerdo do condutor) sempre que o condutor para.

33. O andamento para trás, nas distâncias longas das Classes 2 e 3, deve iniciar e terminar na posição de junto (parado).

Tendo em consideração que em Classe 3, o exercício 3.4 deve iniciar e terminar na posição base.

As instruções para julgamento e descrições específicas do exercício junto em liberdade devem ser consultadas nas informações do exercício em cada classe.

### **Comandos e sinais gestuais:**

34. As palavras de comando indicadas neste regulamento são recomendações. São aceitáveis outras palavras suficientemente curtas.

35. 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. Nos exercícios de posições em andamento apenas o comando da posição é permitido, o comando de imobilização/fica não é permitido

36. Todos os comandos devem ser verbais e devem ser usados em todos os exercícios. O Juiz deverá conseguir ouvir os comandos dados ao cão, no entanto, o volume excessivo não é desejado e pode levar à dedução de pontos.

Em alguns exercícios os comandos gestuais podem ser utilizados em conjunto com os comandos verbais desde que dados em simultâneo, sendo que sempre que for permitido o uso de gestos tal constará na descrição 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.

Uma ou duas mãos podem ser usadas nos stops dos exercícios de chamada e no exercício do controle à distância.

Apenas uma mão é permitida para direcionar o cão.

37. 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.

O condutor pode, de forma rápida, rodar a cabeça na direção para a qual o cão será enviado assim como pode, de forma rápida, olhar para trás quando chama o cão da box. Um ligeiro aceno de cabeça é permitido quando o cão é enviado para o haltere central no exercício de busca com direções em classe 3.

38. Dar passos quando se dão comandos (nos exercícios que o condutor deve estar imóvel) desqualifica o exercício.

39. 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.

40. Nos exercícios com envios direcionais são permitidos comandos gestuais e verbais simultâneos quando o cão está longe do condutor. Estes exercícios, ou partes de exercícios, são: corrida/envio à

volta do cone, envio a um círculo e a um quadrado e envio direccional para busca do haltere correcto. Não devem ser deduzidos pontos pelo uso simultâneo de comandos gestuais, apenas pelo uso de comandos suplementares ou redireccionais.

## Exercícios de chamada e busca:

41. 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 simultaneamente e juntamente, para que o nome e o comando não dêem a impressão de serem dois comandos separados. Pode ser usado apenas o nome do cão.
42. Nos exercícios de chamada e de busca, é permitido que o cão venha diretamente 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 exercício com salto.
43. 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 diretamente 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. Isto também se aplica para o ex 3.4 nas situações de chamada.
44. Se um haltere for atirado para um local inadequado (a uma distância demasiado curta, ou fora do ringue), deve ser atirado de novo. O novo lançamento também pode ser de iniciativa do concorrente. Compete ao comissário a recolha do haltere e conseqüente entrega ao condutor para novo lançamento. Um novo lançamento resulta numa redução de 2 pontos. O exercício é falhado se a segunda tentativa também não for bem-sucedida.
45. Não é permitido deixar que o cão segure o objeto/halter 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.
46. O condutor pode escolher o tamanho dos halteres para a sua prova. Em classe 2 e 3 é decisão da entidade canina nacional se o condutor pode usar os seus próprios halteres (apport) de madeira, devendo estes cumprir com o descrito e o Juiz deverá confirmar se os mesmos cumprem os requisitos.

## 16.2 Julgamento de exercícios

### Introdução aos princípios básicos de julgamento dos exercícios

O princípio básico para julgar é o de que devem ser deduzidos pontos sempre que ocorra algum erro, alguns erros levam à dedução de um ponto, outros levam à dedução de 2 pontos e outros à dedução de 3 pontos, etc. A dedução de pontos será efectuada em função do erro.

Deve também ser aplicado o conceito de que a dedução de pontos deverá ser igual para todos os exercícios e classes para o mesmo erro, isto porque o erro não depende da classe ou do exercício.

O essencial a reter nestes princípios é que a dedução é por erro, sendo que estes podem ser:

- O cão( ou o condutor) fazer algo errado.
- O cão (ou o condutor) recusar-se a fazer algo quando comandado.
- O cão agir de forma autónoma.

A falta de vontade, ser relutante (etc) também são considerados erros.

Em alguns casos o uso de comando adicional é necessário, como por exemplo um cão que não assume o comando de deita no início do exercício, neste caso é necessário um comando adicional de deita e neste exemplo o erro consiste no não deitar à ordem.

Em alguns casos não é necessário o comando adicional, como por exemplo um cão que está imobilizado/deitado no local correto mas sem que o condutor tenha dado o comando.

A dedução de pontos deverá ser a mesma, independentemente do recurso de comando adicional ou não, pelo que não deverão ser deduzidos pontos pelo uso de um comando adicional na situação em que o seu uso é mandatário.

Regra geral se o cão não obedece ao primeiro comando:

- a dedução de pontos pelo uso de comando adicional na classe 2 e 3 é de 2 pontos
- a dedução de pontos pelo uso de comando adicional na classe 1 é de 1 ponto
- Existem no entanto situações em que a dedução de pontos por comando adicional pode ser de 1 a 2 pontos, estes casos concretos estarão especificados nos exercícios a que se referem.

Nota: Em classe 1 existem, relativamente ao uso de comandos adicionais, algumas excepções como por exemplo desobedecer uma chamada em que a dedução é de 2 pontos por comando adicional e no controlo à distância em que desobedecer a execução da primeira mudança de posição leva à dedução de 2 pontos.

Deverá ser consultada a descrição detalhada nas orientações de julgamento de cada exercício.

Alguns exemplos de erros e dedução de pontos:

Uma posição errada em todos os exercícios é menos 2 pontos, exceto para os exercícios de posições em andamento e controle à distância. Por exemplo nos exercícios de chamada interrompida, no círculo ou no quadrado, assumindo que a execução da paragem tenha sido perfeita em todos outros aspectos a dedução por posição errada é de 2 pontos.

Para uma posição errada, o condutor não tem necessariamente de dar comando para corrigir uma vez que não faz com que tenha melhor avaliação. Em alguns casos o condutor é perfeitamente capaz de dar comando para corrigir a posição e isto não deverá resultar em dedução adicional de pontos desde

que o cão obedeça de forma rápida e a execução do comando adicional seja perfeita. Devem ser consideradas as exceções descritas individualmente nos exercícios, por exemplo nos exercícios de posições em andamento e controlo à distância.

- Em muitos exercícios uma paragem tardia resulta na dedução de 3 pontos e noutros leva a que o exercício seja falhado(0)
- Acções autónomas do cão(executar algo sem comando) leva à dedução de 3 pontos na maior parte dos exercícios, mais especificamente nos exercícios em que o cão é direcionado.

47. 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”.

48. 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.

### Linguagem corporal:

- O uso de ajudas corporais leva à dedução de 1-5 pontos dependendo da intensidade, duração e quantidade.
- Forte ajuda corporal (longa duração, clara e forte, impedir com a mão, 4-5 pontos são deduzidos)
- Pequenos, mas claros, gestos com as mãos, inclinar/acenar de cabeça leva à dedução de 2-3 pontos
- Um pequeno olhar para o cão, um quase imperceptível gesto, ou encolher de ombros leva à dedução de 1 a 2 pontos
- Para a classe 1, a dedução por uso de ajudas corporais poderá ser um pouco mais tolerante mas deve existir sempre.

49. É importante que o cão esteja feliz e obedeça aos comandos com vontade.

50. 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.

Ao obedecer a comandos, por exemplo comandos de paragem, a distância que o cão percorre após o comando é avaliada. A velocidade do cão deve permitir obedecer ao comando, existe maior tolerância para cães rápidos, mas isto não significa que a distância mencionada nos exercícios pode ser superior, significa sim que um cão lento tem como executar o comando de imediato. Recuar após o comando é um erro grave, assim como um cão que deslize deve ter a distância avaliada como se der passos.

### Comandos/ Segundo comando / comandos extras

51. Em classe 1 a regra geral é de que um comando adicional leva à dedução de 1 ponto, um terceiro comando leva a que o exercício seja falhado ou parte dele.

Esta regra geral em classe 1 tem 2 exceções, o exercício da chamada (1.4) e o controlo à distância (1.6)

- Em todos os exercícios de chamada, em qualquer uma das classes, o comando extra de chamada leva à dedução de 2 pontos.
- Em todos os exercícios de controlo à distância de todas as classes(1.6/2.8/3.10), o uso do primeiro comando adicional para mudança de posição a dedução é de 2 pontos, os comandos adicionais seguintes deduzem 1 ponto..

Nas classes 2 e 3 a regra geral é de que 2 pontos serão deduzidos para comando adicional e que um terceiro comando leva a que o exercício seja falhado ou pelo menos parte dele.

Em todas as classes se o condutor não der o comando verbal de forma clara ou simplesmente fizer algum gesto, 2 pontos devem ser deduzidos.

De considerar que a dedução por comando adicional é na verdade uma dedução por erro. Em alguns casos o erro é o de não obedecer ao primeiro comando (consultar introdução para julgamento).

Uma parte de um exercício significa, por exemplo, sentar-se no fim do exercício, a posição nos exercícios do controlo à distância, ou a posição dos exercícios 2.3 e 3.4.

Nos exercícios com comandos direcionais e nos exercícios de controlo à distância a dedução por comando adicional é de 1 a 2 pontos. Consultar indicações individuais nos exercícios 1.5, 1.6, 2.5 e 2.8, 3.6 e 3.10.

52. Toda e qualquer punição do cão conduz a desqualificação.

53. O exercício é falhado (0 pontos) se o condutor tocar no cão durante o exercício. Isto pode determinar uma advertência.

O toque na mão é permitido se realizado no ponto de partida e se realizado imediatamente antes do início, desde que represente o cão a tocar com a ponta do focinho na palma da mão do condutor.

54. Se o toque do condutor no cão durante ou entre os exercícios puder ser interpretado como castigo, o cão e o condutor serão desqualificados.

55. O exercício é falhado se o cão não assumir a posição inicial de um exercício (i.e. sentado ou deitado)

56. Se um cão não assumir a posição base(sentar) no fim de um exercício:

- Em classe 1, não podem ser concedidos mais do que 8 pontos; dedução e um ponto 1 por não obedecer ao primeiro “senta” e dedução de 1 ponto por não assumir a posição base.
- Em classe 2 & 3, não podem ser concedidos mais do que 7 pontos.

57. Não podem ser concedidos mais que 8 pontos se no início do exercício o cão não se sentar calmamente ao lado do condutor.

58. O exercício é falhado se o condutor der passos ao dar os comandos.

59. 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.

60. Um cão que durante um exercício ladre, mesmo que ocasionalmente, deve ser penalizado. Não devem ser atribuídos mais do que 7 pontos a um cão que ladre ou vocalize mesmo que pontualmente, e caso este persista no comportamento deverá ser ainda mais penalizado. Para cães que ladram continuamente ou vocalizem sempre o exercício é falhado (0). Mesmo que seja apenas um único latido, uma pequena série de latidos no início ou no final do exercício, possivelmente a expressar entusiasmo pelo menos um ponto tem de ser deduzido.

Se o ladrar ou vocalizar for contínuo ou repetido em vários exercícios o cão será desclassificado.

61. 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 e caso o comportamento persista pode resultar, eventualmente, na exibição do cartão vermelho.

62. 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.

### **Junto em Liberdade (directrizes de julgamento)**

63. Ao julgar o junto em liberdade, a imagem geral, assim como os detalhes, deve ser tida em consideração. A dedução de pontos no junto em liberdade dependerá do número e gravidade dos erros, da classe e da intensidade dos erros.

Aspectos a serem valorizados no junto em liberdade:

O movimento do condutor e do cão deve ser natural. O cão, de forma consistente, atenta, activa e com bom contato e motivação deve acompanhar o condutor à sua esquerda mantendo a sua posição e distância em todo o percurso, também em viragens, meias voltas e paragens, bem como em diferentes velocidades. O cão deve manter a sua posição com à vontade sem stress ou pressão, e deve não de dar a ideia de que, recorrentemente, procura a posição correcta durante o exercício.

O condutor deve caminhar normalmente e mostrar claramente todas as velocidades solicitadas no exercício (normal, lenta e rápida). Se o condutor e o cão se moverem de forma lenta, ou se as velocidades solicitadas não foram demonstradas de forma clara, 2 a 3 pontos serão deduzidos.

Sentar de forma lenta ou relutante ou a recusa a sentar nas paragens assim como comandos adicionais são erros.

Um movimento imperfeito( não paralelo, inclinado, atravessado) durante o exercício deve resultar numa dedução de 1 a 3 pontos, dependendo da classe e frequência dos erros.

Abrandar ou parar antes, durante ou após as viragens ou paragens leva a dedução de pontos.

A distância entre o cão e o condutor deve ser clara e visível de forma a que seja visível um pequeno espaço entre ambos. Encostar, forçar, ir atravessado ou demasiado espaçado é considerado um grande erro. A pontuação deverá ser penalizada em 2 a 5 pontos se o cão for demasiado junto do condutor, mais ainda se perturbar ou se apoiar no condutor e mais ainda se o cão, de forma frequente tocar ou encostar no condutor.

O exercício pode ser falhado(0), se o forçar, apoiar for contínuo ou se os encostos entre cão e condutor forem frequentes ou sérios. O mesmo se aplica se a distância entre ambos for continuamente demasiado próxima.

O exercício pode ser falhado(0) , se o cão abandonar o condutor ou se acompanhar o mesmo a uma distância superior a meio metro a maior parte do exercício.

Para o cão, mover-se de forma natural significa, entre outras coisas, que o pescoço e o dorso do cão devem estar naturais.

O cão pode olhar para o condutor e manter contacto visual. Isto, no entanto, não pode levar a exageros, por exemplo uma posição não natural da cabeça para com a sua coluna com um ângulo inferior a 90º.

Um cão que olhe de forma lateral (de forma exagerada) é também um erro sério.

De ter em atenção que o posicionamento da cabeça (ângulo) pode diferir entre raças.

As penalizações por um movimento não natural do cão devem representar uma severa dedução de pontos (2 a 5). Estas podem até levar a que um exercício seja falhado, claro está se conjugadas com outros erros.

### **Falhar o exercício de junto em liberdade (=0)**

- Se o cão abandonar o condutor ou se acompanhar o mesmo a uma distância superior a meio metro a maior parte do exercício (=0).
- Um cão que frequentemente ladra ou vocaliza durante o exercício falha o exercício (0).
- Um cão que reiteradamente necessita de comandos adicionais falha o exercício (0).
- Um binómio que esteja sempre a atrasar-se e ou a arrastar-se durante a maior parte do percurso perde o exercício.

### **Antecipação do comando, início do exercício demasiado cedo ou agir de forma autónoma**

64. 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).

65. 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.

66. Em classe 2 e 3, se o cão abandonar o condutor (iniciar o exercício), antes do comando do condutor (por exemplo, ao comando do comissário), o exercício é falhado e não será permitido que o cão seja chamado.

67. Se um cão age por conta própria (de forma autónoma) durante um exercício, por exemplo, parar sem um comando, deitar sem um comando, a regra geral é dedução de 3 pontos Exemplos:

- O cão parar de forma autónoma em qualquer lugar no seu caminho para o círculo ou quadrado (fora), ou para um haltere ou para os cones/barril. O cão precisa de um novo comando para continuar. A dedução é de 3 pontos.
- O cão parar de forma autónoma dentro do quadrado, mesmo que não necessite de um novo comando para continuar a dedução é de 3 pontos
- O cão deita de forma autónoma (sem que o comando seja dado) dentro do quadrado (na situação em que era suposto deitar directo). A dedução é de 3 pontos

## **Abandono do condutor ou de ringue**

### **Abandono de ringue**

68. Nas Classes 2 e 3, se um cão sair do ringue durante ou entre os exercícios estando fora de controlo, é desqualificado.

69. No COB e Classe 1, se um cão abandonar o ringue durante ou entre exercícios, estando fora de controle, o condutor pode chamar o cão por duas vezes. Se o cão voltar ao condutor, ambos podem continuar, mas não poderão ser concedidos mais de 5 pontos de impressão geral. O exercício em execução é falhado. Se o cão abandonar o ringue outra vez, é desqualificado.

70. Nos exercícios de grupo:

Se o cão deixar o ringue durante um exercício de grupo (quando o condutor está fora de vista) e com o condutor fora de vista (classes 2 e 3), isto não leva à desclassificação da prova, desde que o cão esteja claramente sob controle e vá diretamente para o condutor. O exercício, no entanto, é falhado (=0), assim como uma clara penalização na impressão geral (não podem ser atribuídos mais do que 5 pontos) na classe 2 e um cartão amarelo em classe 3.

Na classe 1, os condutores estão no ringue, então a saída do ringue é julgada como nos outros exercícios, não podem ser atribuídos mais do que 5 pontos na impressão geral.

## Abandono do condutor sem sair de ringue

71. Nas Classes 2 e 3 se o cão abandonar o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) ou entre exercícios e estiver fora de controle, 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, não podendo ser concedidos mais de 5 pontos.

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.

72. Na Classe 1 se o cão abandonar o condutor durante ou entre exercícios e estiver fora de controle, 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, não podendo ser concedidos mais de 7 pontos. 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

73. 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 halter/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 adote correctamente a posição de junto. Se o objecto cair por descuido do condutor após o comando de entrega terá no máximo 7 pontos.

74. Mastigar ou morder o haltere/objecto:

Mastigar ou morder o haltere/objecto é penalizável 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.

É considerado um erro grave a situação de um cão que não largue/entregue o haltere/objecto ao condutor aquando comando, e deve levar a uma dedução severa de pontos

## **Impressão Geral**

75. Nas competições de classe 1 e 2 em que os exercícios da classe sejam divididos em mais do que um ringue e em que 2 ou mais juizes estão a julgar a classe, independentemente da quantidade de exercícios que cada juiz vai julgar, a pontuação relativa da impressão geral deve ser atribuída em função da performance que cada juiz avaliou e o cálculo final será atribuído por média das pontuações atribuídas para a impressão geral.

No entanto, se no decorrer da prova ocorrer algum erro cujo regulamento resulte de que não podem ser atribuídos mais do que 0, 5 ou 7 pontos a média de pontuações não pode ser superior.

## VI DESCRIÇÃO DOS EXERCÍCIOS, ORIENTAÇÕES PARA A EXECUÇÃO E JULGAMENTO DOS EXERCÍCIOS INDIVIDUAIS

### COB – Certificado de Obediência Básica

#### EXERCÍCIO 0.1: Apresentação

[Coef. 1]

##### **Execução:**

O Comissário chama o condutor para entrar em ringue e deslocar-se, com o cão à trela, para uma marca previamente definida no terreno.

Uma vez nessa marca o condutor deve posicionar o seu cão na posição base(junto) e manter a mesma.

##### **Orientações:**

O condutor faz a sua apresentação e do seu cão (Nome do Condutor, clube ou escola que representa caso se aplique, nome do cão, idade, raça se aplicável) prova a que se propõem - Certificado de Obediência Básica.

À ordem do comissário o condutor irá manusear o seu cão de forma a exhibir os dentes deste.

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 30 seg)	10
Timidez excessiva	2
Agressividade não controlada	10

#### EXERCÍCIO 0.2: 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 corretamente 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 0.3: 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 0.4: Chamada directa**

[Coef. 3]

**Comandos:** *“Deita”, “Fica”, “Aqui”, “Junto”* (para condutores que recebem o cão à 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 0.5: Busca do objeto**

[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 apert 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 objeto 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 objeto 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 0. 6.: 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 0.7: 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 irão mandar 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 0.8: 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 termina 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 embaraçar, perturbar ou influenciar o cão de algum modo. Durante o percurso, o cão seguirá corretamente 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 0.9: Impressão Geral**

[Coef. 1]

**Orientações:**

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

## CLASSE 1 – Classe de competição FCI

**EXERCÍCIO 1.1: Sentado em grupo por um minuto com condutores à vista [Coef. 3]**

**Comandos:** "Senta", "Fica"

**Execução:**

Deve haver pelo menos 3 cães no grupo, mas não mais de seis. Os condutores devem entrar em campo com o cão à trela e remover esta quando estiverem na marca do exercício com o cão na posição base. A trela tem de ficar fora de vista.

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 sem trela, e o comissário anuncia 'Início de Exercício'. O exercício termina quando os condutores regressam aos cães e o comissário anuncia 'Fim de Exercício'.

Os condutores deixam os cães e caminham de forma conjunta, em linha, cerca de 15 m e viram-se de frente para os cães. Após 1 minuto, aquando instrução, regressam aos cães, passando por eles a cerca de 0,5 m, e ficam de pé cerca de 3 m atrás do seu cão. Após se posicionarem serão novamente instruídos para ir para junto dos seus cães.

O período de 1 minuto começa a contar quando todos os concorrentes chegarem à posição a 15m do seu cão e estiverem voltados para o mesmo.

### **Orientações:**

Falha o exercício um cão falhe a posição inicial (posição inicial, 2 comandos), se levante, se deite ou se mova mais do que o comprimento do seu corpo (0 pontos).

Se o cão se deitar ou se levantar após decorrido o período de um minuto e os condutores estejam a regressar, ou tiverem sido instruídos a regressar aos seus cães, não podem ser concedidos mais do que 6 pontos.

Qualquer movimento reduz 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.

Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar/vocalizar 1-2 vezes e o exercício é falhado se ladrar/vocalizar a maior parte do tempo (0 pontos).

O exercício deve ser interrompido se um cão se levantar e se aproximar de outro cão, de modo a que haja risco de perturbação e ou de luta, recomeçando posteriormente para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

## **EXERCÍCIO 1.2: Junto em liberdade**

**[Coef. 4]**

**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.

Duração estimada de 1 min, tendo sempre em consideração que diferentes binómios podem realizar o percurso em tempos diferentes.

### **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. Se o condutor ou o cão se moverem de forma lenta (no passo normal ou rápido) deve resultar numa dedução de 2 a 4 pontos. Atrasar/ficar para trás é considerado um erro grave e deve resultar em dedução de 2 a 5 pontos.

Falta de contacto e comandos extras são erros. Uma direção da posição de junto imperfeita (não paralela) deve resultar em dedução de 1 a 3 pontos. Deverão ser deduzidos pontos pelo desacelerar ou parar antes, durante ou após as viragens.

O movimento do cão e do condutor no exercício deve ser natural. Exageros na linguagem corporal quer do condutor quer do cão são erros graves e podem inclusive levar a que o exercício seja falhado.

A distância entre o condutor e o cão deve ser clara, 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 1.3: Posições em andamento**

**[Coef. 3]**

**Comandos:** "Junto", "De Pé", "Senta", "Deita"

#### **Execução:**

O juiz decidirá qual das 3 posições (de pé, senta ou deita) o cão deve executar. O Comissário tem o dever de informar o concorrente antes do início da competição qual a posição definida pelo juiz, e esta deve ser a mesma para todos os concorrentes da classe 1.

Todas as fases do exercício são realizadas aquando indicação do comissário.

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/senta/deita e o cão deve assumir a posição imediatamente, um segundo comando não é permitido e leva a que o exercício seja falhado (0).

O condutor continua a caminhar cerca de 10 metros (para um local indicado, por exemplo por um marcador ou cone), dá meia volta e fica de frente para o cão. Após aproximadamente 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.

#### **Orientações:**

Obs: nos exercícios de posições a dedução por posição falhada é mais severa que nos restantes.

O Exercício é falhado se o cão:

- Para numa posição errada(ver excepção abaixo).
- Muda da posição correcta antes do condutor se voltar(ver excepção abaixo).
- Para antes do comando
- Receber um comando adicional para a posição
- Se o condutor parar antes ou durante o comando da posição.

Se o cão executar uma posição de forma imediata aquando comando mas na posição errada, poderá ter 6 pontos desde que o resto do exercício seja perfeito.

Se o cão executar de forma imediata e correcta a posição, mas mudar de posição antes do condutor fazer meia volta, pode ter 6 pontos atribuídos desde que o resto do exercício seja perfeito e que o cão apenas execute uma mudança de posição e não se mova do local.

Para conseguir pontos, após ter sido dado o respectivo comando, o cão não deve mover-se mais do que um comprimento de corpo.

O exercício é também considerado falhado (0 pontos) se o cão caminha para ir ter com o condutor ou segue o condutor quando este passa pelo cão e a distância movida seja superior a 1 tamanho de corpo. Não poderão ser concedidos mais de 5 pontos se a distância for um comprimento de corpo.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão mudar a posição correcta após o condutor dar a meia volta no marcador.

Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se, antes de dar o comando, o condutor desacelerar / modificar o ritmo / acelerar. Sinais gestuais e linguagem corporal no comando para a posição do cão (de pé/senta/deita) são erros graves, e serão severamente punidos com uma redução de 1 a 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 do 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 1.4: Chamada**

**[Coef. 4]**

**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 direção 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 ser 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 8 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.

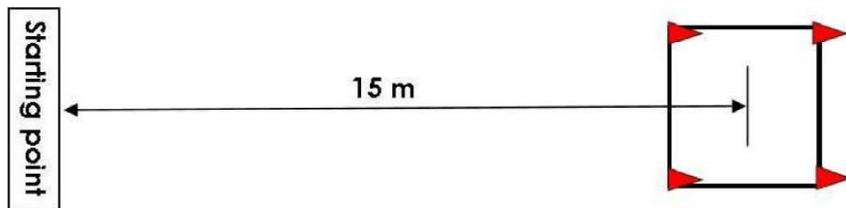
### **EXERCÍCIO 1.5: Envio para um quadrado e deitar (15 m)**

**[Coef. 4]**

**Comandos:** "*Em frente*", [*Esquerda/Direita*] e /ou gesto], ("*Fica*"), "*Deita*", "*Senta*"  
O uso de gestos em conjunto com os comandos verbais é permitido quando o cão estiver afastado.

O tamanho do quadrado é de 3 x 3m. A distância do centro do quadrado ao ponto de início é de 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*)



### 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 deitar diretamente. Todos os comandos à excepção da imobilização, deitar e redireccionar devem ser dados aquando indicação do comissário.

O cão deve responder aos comandos, por exemplo, se é dado o comando de ficar/parar no quadrado o cão deve agir em conformidade, se comandado para deitar deverá deitar de imediato.

Um cão que atue de forma autónoma será penalizado, ou seja, tem sempre de existir comandos por parte do condutor no quadrado.

Ao comando do comissário o condutor envia o cão para o quadrado. 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 (aproximadamente 3 seg), antes de ser dado o comando de deitar. Os comandos de pé e/ou deitar serão dados pelo condutor de forma independente.

Quando comandado o condutor dirige-se até ao cão e, à ordem do comissário, manda 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 diretamente, usando neste caso apenas 3 comandos. Caso o cão necessite ser redireccionado o condutor pode associar gestos ao comando de redireccionamento.

O uso de gestos em conjunto com os comandos verbais é permitido quando o cão estiver afastado.

### Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e o seu percurso em linha recta.

Indicar direcções ao cão no ponto de partida (por exemplo o quadrado), ou tocar no cão no ponto de partida (mesmo antes do início do exercício) leva a que o exercício seja falhado. Um toque na mão é permitido antes do início, mas isto significa que é o cão a tocar no condutor e não o inverso, isto desde que não seja dada a percepção de que estão a ser dadas indicações/direcções.

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 excessiva).

Comandos gestuais apenas são permitidos se o cão necessitar de ser direcionado/redirecionado. O uso de gestos quando o cão está ao lado do condutor leva a dedução de 2 pontos.

A um cão que se mova de forma lenta ou muito lenta só podem ser atribuídos 7 a 8 pontos.

Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos. A um cão que, sem comando, pare no caminho para o quadrado ou dentro do quadrado serão deduzidos 3 pontos.

Se o cão se sentar ou deitar fora do quadrado, não pode ser redirecionado, e o exercício é falhado.

O uso de mais do que 6 comandos por parte do condutor, incluindo o comando de pé no quadrado, ou mais do que 5 no caso do deitar direto, levará à dedução de pontos.

A penalização para comandos direcionais / redireccionais extra depende da sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos, conseqüentemente a dedução pode ser de 1 ou 2 pontos por comando.

## **O Quadrado**

Se o cão entrar no quadrado pelo lado ou pelo fundo deve ser deduzido 0.5 a 1 ponto.

Para obter pontos, a totalidade do corpo do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado.

Se quando for dado o comando para imobilizar o cão, este parar próximo do quadrado e necessitar de ser redirecionado para dentro do quadrado um novo comando de imobilização tem de ser dado antes do comando de deitar, ou, no caso do deitar directo, este comando tem de ser dado após a imobilização e redirecionamento ter sido realizada. Em ambos os casos deverão ser deduzidos 2 pontos, desde que o cão tenha reagido de forma clara e rápida aos comandos.

São deduzidos 2 pontos se o cão, ao comando, assumir a posição errada no quadrado e devem ser deduzidos 1 a 2 pontos se a posição de pé não for estável e clara. Se o cão adotar posição errada no quadrado de forma autónoma deve ser deduzido 3 pontos.

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 se mover, rastejar ou estiver a farejar no quadrado. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão mudar de posição antes de o condutor o ter alcançado. Se o cão assumir a posição de junto antes do comando do condutor não podem ser atribuídos mais do que 8 pontos.

O exercício é falhado se um dos comandos de “fica” ou de “deita” tiver que ser dado uma terceira vez. Devem ser deduzido 1 ponto para os segundo comandos de pé e deita. Um terceiro comando leva a que o exercício seja falhado.

## **EXERCÍCIO 1.6: Controlo à Distância** **Senta / deita, 4 mudanças**

**[Coef. 4]**

**Comandos:** "Deita", "Fica", "Senta", "Deita" e gestos. O uso de uma ou ambas as mãos para comando gestual em conjunto com comando verbal é permitido.

### **Execução:**

O ponto de partida é marcado por uma linha que liga dois pontos que devem distar aproximadamente 1 m entre si.

O cão deve mudar de posição 4 vezes (senta / deita) aos comandos do condutor e permanecer no seu lugar inicial.

O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar de posição usando sinais escritos ou desenhos ou um placard elétrico. 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 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 deve mudar a placa a cada 3 segundos.

O condutor tem de usar comandos vocais e pode complementar com gestuais quando se encontrar 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, aquando instrução do comissário, 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.

Um cão que se mova (em qualquer direcção) mais do que um comprimento do corpo falha o exercício (0). Caso se mova um comprimento de corpo não pode obter mais do que 6 pontos. 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), se falhar duas posições não pode obter mais do que 5 pontos

Não podem ser atribuídos mais do que 8 pontos se o cão precisar uma única vez de 2 comandos para a troca de posição. Desobedecer um segundo comando de posição leva a que a mesma seja falhada. A primeira vez que forem usados 2 comandos para uma posição leva à dedução de 2 pontos e o uso de comandos adicionais nas posições seguintes leva à dedução de 1 ponto por comando extra.

Um terceiro comando para a execução de uma posição pode ser dado dentro do tempo limite (mas a posição é considerada falhada), isto para que a próxima troca de posições possa ocorrer.

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão se levantar antes do condutor voltar.

Comandos extra da posição inicial para deitar ou de deitar para a posição inicial levarão à dedução de 1 ponto/comando.

### **EXERCÍCIO 1.7: Salto sobre uma barreira e busca de um haltere de madeira [Coef. 3]**

**Comandos:** “salta”, “busca” “dá” (“junto”) – o condutor pode usar o seu haltere de madeira (regulamentares), mas a organização deve garantir a disponibilidade de halteres regulamentares.

#### **Execução:**

O condutor posiciona-se 2-4 m em frente a uma barreira (escolha do condutor) com o cão sentado em junto.

A altura do salto deve ser proporcional à altura do cão pela cernelha mas não pode ser superior a 50 cm. O comissário dá início ao exercício, e entrega o haltere de madeira ao condutor. O condutor atira o haltere de madeira sobre a barreira. O condutor comanda o cão para que salte sobre a barreira, apanhe o haltere e salte de volta. O comando para recuperar o objecto não deve ser dado depois do cão começar a saltar. O condutor pode usar o seu haltere de madeira mas o Juiz deve garantir que o mesmo é de madeira e de acordo com este regulamento.

Todos os outros comandos, à excepção do comando para recuperar o objecto, devem ser dados com a permissão do comissário.

#### **Orientações:**

Se o cão tiver que procurar o apport por um curto momento 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, o exercício é considerado falhado (0 pontos).

Se o cão apenas saltar numa direcção mas recolher e entregar o haltere não pode ter mais do que 6 pontos. Se o cão faltar ambos os saltos, o exercício é falhado. Se o cão não recolher o haltere o exercício é falhado. O exercício é falhado se o obstáculo cair. Se o cão antecipar o comando, devem ser reduzidos 2-3 pontos.

Um segundo comando de “busca” ou “salta” reduz 1 ponto. O exercício é falhado se o cão sair da sua posição quando o haltere é lançado.

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

### **EXERCÍCIO 1.8: Envio à de volta de um grupo de cones/barril e regressar [Coef. 4]**

**Comandos:** “À volta” [“Direita/Esquerda” e gesto], (“junto”) – Comandos gestuais em conjunto com comandos verbais são permitidos para redireccionar o cão.

#### **Execução:**

O condutor coloca-se no ponto de início, com o cão em junto, de frente para um grupo de cones (3 a 6) com tamanho aproximado de 40 a 50 cm ou em alternativa um barril ou objecto cilíndrico com diâmetro

de 70 a 80cm e altura de 40 a 50 cm, a uma distância de aproximadamente 10 m. (Ver descrição na parte VII do anexo 4)

Em classe 1 não devem existir grandes espaços entre os cones, uma vez que tal pode promover o cão correr contra os mesmos.

O cão não pode visualizar a colocação do grupo de cones/barril, portanto a sua colocação tem de ser garantida antes do condutor chegar ao ponto de partida.

O condutor assume a posição base no ponto de partida de frente para o grupo de cones/barril. O comissário indica o início do exercício. Aquando instrução o condutor comanda o cão para ida e contorno do grupo de cones/barril. Os cones podem ser contornados em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita).

Na corrida à volta dos cones, a distância do cão aos cones deve ser razoável e visível de acordo com a raça/estrutura do cão, cerca de meio metro para raças médias e até um metro para raças grandes são distâncias aceitáveis.

O percurso do cão deverá evidenciar foco na linha central do percurso (ver anexo para percursos sugeridos)

### **Orientações:**

Deve ser valorizada a vontade do cão em executar os comandos, a velocidade e escolha do percurso razoavelmente mais curto desde que evidencie uma distância adequada e clara do grupo de cones/barril. Simetria razoável e foco na linha central no regresso ao guia é valorizável. O grupo de cones/barril pode ser contornado em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita).

O cão deve mover-se a uma velocidade razoável e constante, pelo menos a trote. Um cão lento ou relutante terá dedução de 1 a 5 pontos. A raça e estrutura devem ser tidas em consideração quando for avaliada a velocidade e distância ao grupo de cones/barril.

Se o cão parar na ida, e antes de chegar, ao grupo de cones/barril tem de ser redirecionado de forma a contornar estes e serão deduzidos 3 pontos desde que, com apenas um comando de redirecionamento o cão execute o exercício. (podem ser atribuídos 7 pontos desde que os restantes parâmetros sejam perfeitos).

Se o cão regressar sem contornar o grupo de cones/barril não podem ser concedidos mais do que 5 pontos. A alternativa é ser dado um comando de redirecionamento e desde que o cão execute a volta ao grupo de cones/barril e com isso apenas são deduzidos 3 pontos.

Se for dado um comando de chamada não podem ser concedidos mais do que 8 pontos. Se o cão contornar 2 vezes o grupo de cones/barril não podem ser concedidos mais do que 8 pontos.

O exercício é falhado se:

- Se o cão regressar antes de chegar ao grupo de cones/barril
- Para ter pontos tem de chegar até 1 a 2m do cone mais próximo
- Se for dado um terceiro comando para contornar.
- Se for dado um segundo comando de chamada.

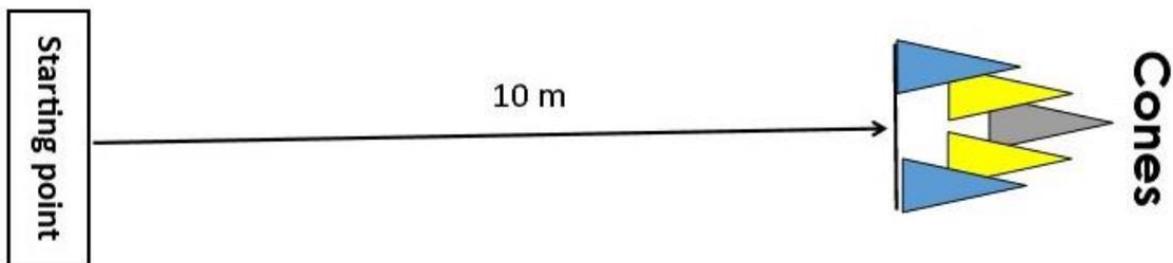
Deve ser tida em conta a raça do cão no julgamento do ritmo.

Se o percurso do cão for demasiado próximo do grupo de cones/barril ou se não for razoavelmente direto

e simétrico deve ser deduzido de 0.5 a 2 pontos.

Se o cão tocar ou colidir com o cone/cones ou barril 1 a 3 pontos devem ser deduzidos dependendo da intensidade da colisão. Se o cão derrubar cone/cones 2 a 3 pontos devem ser deduzidos. Caso o cão corra pelo meio dos cones não podem ser atribuídos mais do que 7 pontos.

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



### EXERCÍCIO 1.9: 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 atividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão estiver fora de controle e deixar o condutor durante ou entre os exercícios (uma vez sequer), mas permanecer em ringue e regressar ao condutor (não mais do que 2 chamadas).

Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão deixar o ringue mas regressar imediatamente à chamada (2 chamadas).

Se o cão não regressar ao condutor ou se sair uma segunda vez é desclassificado.

Se o cão fizer necessidades no ringue não poderão ser atribuídos quaisquer pontos na impressão geral.

Nota: Não podem nunca ser atribuídos mais pontos que os mencionados acima, mesmo que a pontuação a atribuir seja resultante de uma média atribuída por 2 ou mais juizes a julgar exercícios separados.

## CLASSE 2 – Classe de competição FCI

### EXERCÍCIO 2.1: Deitado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista [Coef. 3]

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

#### **Execução:**

Os cães devem deitar e permanecer deitados e os condutores estarem ausentes e fora de vista por 2 minutos. Deve existir pelo menos um grupo de 3 cães mas não mais do que 6. Os cães devem entrar em ringue sem trela mas devem usar coleira. Os cães são comandados a deitar e a sentar um a um. O Comissário indica quando devem ser dados os comandos e controla todas as fases. Os cães estarão sujeitos a distrações, por exemplo uma pessoa a passar entre os cães.

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'. Os condutores comandam os seus cães para deitar e sentar um a um e mediante instrução do comissário. A ordem é da esquerda para a direita.

Os condutores saem todos juntos, em linha recta até ao limite do ringue e depois para fora da vista dos cães. O período de dois minutos começa a contar quando todos os condutores estiverem fora de vista dos 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 deem 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, aquando instrução do comissário de forma a que o primeiro cão a deitar seja o último a sentar.

O exercício termina quando todos os condutores regressarem ao seu cão e todos os cães estejam na posição base, altura em que o comissário dirá "fim do exercício"

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.

#### **Orientações:**

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).

A um cão que atua de forma autónoma não podem ser concedidos mais do que 7 pontos. Se o cão agiu antes do comando (deitar ou sentar) deve continuar nessa posição. Caso contrário, leva à perda total de pontos. No fim do exercício, se o cão se sentar de forma autónoma e voltar a deitar não podem ser concedidos mais do que 6 pontos.

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

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 6 pontos; se o cão também se mover considera-se falhado o exercício (0 pontos).

Todo o movimento leva a dedução de pontos. Inquietação, transferência de peso de um lado para outro também são penalizados. 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.

Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar algumas vezes; se ladrar várias vezes, a pontuação é reduzida ainda mais. O exercício é falhado se o cão ladrar a maior parte do tempo (0 pontos). 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.

## **EXERCÍCIO 2.2: Junto em liberdade.**

**[Coef. 3]**

**Comando:** "*Junto*"

### **Execução:**

O propósito do exercício é que o cão, de forma consistente e ativa, siga o condutor, com bom contacto, ao seu lado esquerdo, mantendo a posição e distância durante todo o percurso, nas viragens, meias voltas, paragens e em diferentes velocidades.

O exercício de junto em liberdade em classe 2 deve ser testado em diferentes velocidades, normal, lento e rápido, em conjugação com meias voltas, viragens e paragens. Deve existir uma clara diferença na velocidade entre o passo normal e o passo lento, assim como entre o passo normal e o passo rápido. 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 passos/2-3 metros) diretamente para trás. 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.

A duração do exercício deverá ser de aproximadamente 2 minutos, tendo sempre em consideração que alguns condutores e algumas raças podem demorar mais ou menos tempo a percorrer a mesma distância.

### **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 e ao condutor que se movam lentamente (no passo normal ou rápido), devem ser deduzidos 2 a 4 pontos. Atrasar é considerado um erro grave e deve levar à dedução de 2 a 5 pontos.

A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direcção imperfeita (não paralela e de esguelha) na posição de junto dará lugar a perder cerca de 1 a 3 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as viragens é penalizado.

O movimento do cão (e do condutor) deve ser natural. Um posicionamento não natural do cão e exageros serão considerados erros graves. O mesmo se aplica ao condutor. Tal pode levar a que inclusive o exercício seja considerado falhado.

A distância entre o cão e o condutor tem de ser clara e distinta. Será penalizado o cão que andar muito

próximo do condutor, ainda mais se perturbar ou dificultar o movimento deste. Será aplicada uma penalização ainda mais severa se o cão se inclinar/apoiar/tocar no condutor.

É permitido 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 2.3: De pé, sentado e deitado durante a marcha**

**[Coef. 3]**

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

#### **Execução:**

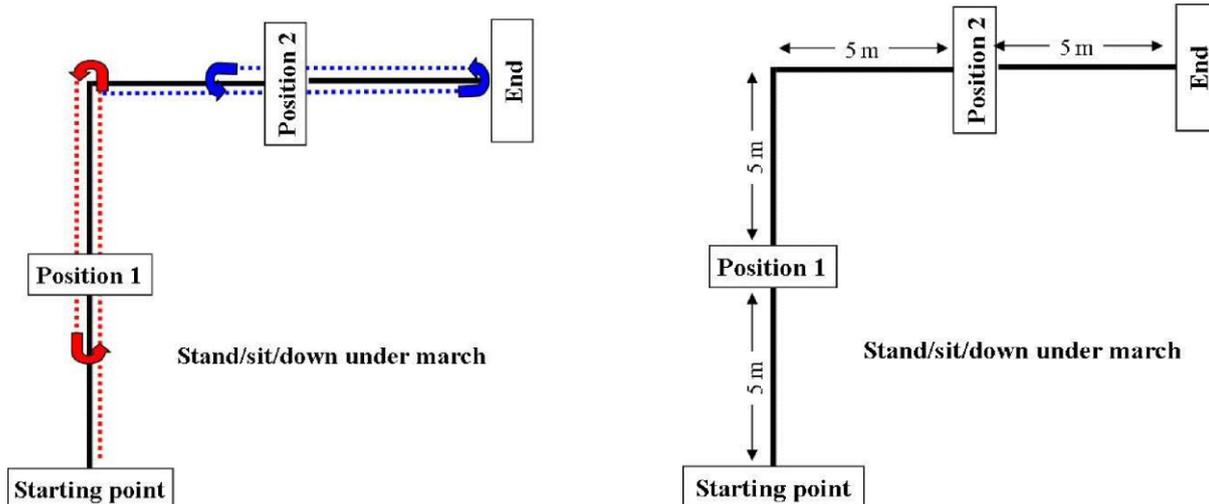
O exercício é executado conforme a figura anexa. O cão faz 2 das 3 posições pé/senta/deita. O juiz decide antes da prova quais são as 2 posições e qual a ordem a serem executadas.

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, 90º) 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 90º, 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 para 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 move mais do que um comprimento de corpo após o comando,
- mudar a posição correcta,
- o condutor dá um segundo comando na posição
- depois de ter imobilizado, se mover mais do que um comprimento de corpo.
- 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, levando à falha da respectiva posição. Sinais de mão e linguagem corporal nos comandos para as posições são erros graves, e serão severamente punidos com uma redução de 1-5 pontos, dependendo da sua intensidade e duração, ou podem mesmo levar à falha da posição.

## EXERCÍCIO 2.4: Chamada com de pé

[Coef. 3]

**Comandos:** "Deita", ("Fica"), "Vem" "De Pé" , "Vem" ("Junto")

Comandos de voz devem ser usados em todas as partes do exercício. Um comando gestual, em simultâneo com comando de voz, pode ser usado para o comando "parar".

Sinais gestuais: podem ser usadas uma ou duas mãos para o comando "parar".

### **Execução:**

O cão é deixado na posição de deitado e o condutor caminha aproximadamente 25-30m na direção 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. Esta distância estará assinalada por um marcador (cone/semi esfera etc), devendo esta marca ser bem visível para o condutor, mas fora do percurso do cão. A marca define o local onde o comando para a paragem deve ser dado, ou seja, assim que o cão esteja paralelo ao marcador.

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 nome do cão pode ser combinado com os comandos de chamada, mas nome e comando devem ser ditos em simultâneo 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.

Recuar após o comando é um erro grave, assim como um cão que deslize para a frente, deve ter a distância avaliada como se tivesse dado passos.

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 8 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 8 pontos se o cão parar numa posição errada, ou se mudar a posição após paragem, desde que a paragem tenha sido excelente. 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 2.5: Envio para um quadrado, deitar e chamada

[Coef. 4]

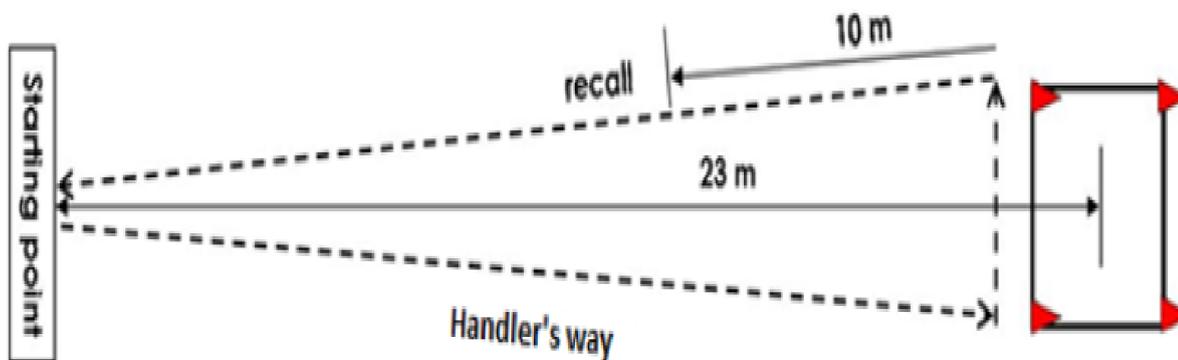
**Comandos:** "Em frente", ["Direita / Esquerda"], ("Fica"), "Deita", "Vem".

Comandos gestuais podem ser usados, em simultâneo, com o comando de voz, desde que o cão esteja distante, como por exemplo, os comandos "fica" e "deita".

### Execução:

O tamanho do quadrado é de 3 x 3m. A distância do centro do quadrado ao ponto de início é de 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)



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

Todos os comandos excepto a imobilização, deita e re direcção serão dados aquando instrução do comissário.

O condutor deverá comandar o cão tal como indicado e o cão deverá corresponder, por exemplo se for dado comando para imobilizar o cão deverá, de forma clara imobilizar, assim como para o comando de deitar directo o cão deve deitar imediatamente quando comandado.

Um cão que faça a sua performance de forma autónoma terá penalizações, isto significa que os comandos dentro do quadrado têm de ser dados.

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 (aprox. 3

seg), antes de ser dado o comando de deitar (dado de forma autónoma pelo condutor).

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 3m é indicado ao condutor para virar novamente à esquerda, em direção 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. A chamada pode ser acompanhada por um ligeiro rodar de cabeça por parte do condutor. 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 diretamente, usando neste caso apenas 3 comandos. Caso o cão necessite ser redireccionado o condutor pode associar gestos ao comando de redirecionamento.

### **Orientações:**

Deve ser valorizada a vontade do cão para cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e o seu percurso em linha recta.

Não é permitido tocar no cão ou indicar direções ao cão no ponto de partida (por exemplo, mostrar-lhe o quadrado antes do exercício). Estes procedimentos levam a falhar o exercício. É permitido um toque na mão(hand touch) desde que seja de forma clara e inequivocamente o cão a tocar na mão e não o contrário e desde que não seja dada a percepção de que está a ser dada alguma direcção ao cão.

O exercício é falhado se o condutor se mover (der passos em qualquer direcção) enquanto dá os comandos (0 pontos). Se existir excesso de ajudas corporais não podem ser concedidos mais do que 8 pontos.

Sinais gestuais só são permitidos se o cão tiver que ser direccionado. Os sinais gestuais, se forem dados quando o cão estiver ao lado do condutor, representará uma dedução de 2 pontos.

Caso o cão se mova de forma lenta ou muito lenta não podem ser atribuídos mais do que 6-7 pontos. Um cão que atue de forma autónoma é penalizado.

Caso o cão pare no percurso para o quadrado, ou caso o cão pare ou deite no quadrado sem comando a dedução deverá ser de 3 pontos.

### **O Quadrado:**

Se o cão não entrar pela linha frontal a dedução é de 0.5 a 1 ponto.

Se o cão sentar ou deitar fora do quadrado não poderá ser direccionado e o exercício é falhado.

Para ter aprovação, o corpo do cão, com a excepção da cauda, deverá estar totalmente dentro das linhas.

Nos casos dos cães que é indicado que param e depois deitam, se o cão parar, aquando comando, nas imediações do quadrado, ou sobre a linha delimitadora, e necessitar de ser redireccionado um novo comando de paragem tem de ser dado antes do comando de deitar. Para esta situação a dedução deverá ser de 2 pontos desde que o cão reaja de forma rápida aos comandos e as posições sejam claras.

Um cão que execute a posição errada(aquando comando) no quadrado, a dedução será de 2 pontos.

Caso a posição de pé não seja clara e estável, ou demasiado curta a dedução será de 1 a 2 pontos.

Um cão que execute a posição errada de forma autónoma terá dedução de 3 pontos.

O exercício é falhado se o cão se sentar ou se levantar antes da segunda viragem do condutor. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão se levantar (para se sentar ou ficar) após a segunda viragem do condutor e antes de ser chamado.

Se o cão se mover no quadrado sem se levantar terá dedução de 2 a 3 pontos. Caso se mova para fora dos limites antes da instrução do comissário, o exercício é falhado(0). No entanto, se o cão antecipar ligeiramente o comando do condutor, por exemplo, reagir à instrução do comissário devem ser retirados 2 a 3 pontos.

Uma segunda chamada, de pé ou deitado, representa menos 2 pontos. Se um destes comandos tiver de ser dado uma terceira vez, o exercício é falhado.

## **EXERCÍCIO 2.6: Busca direccional**

**[Coef. 3]**

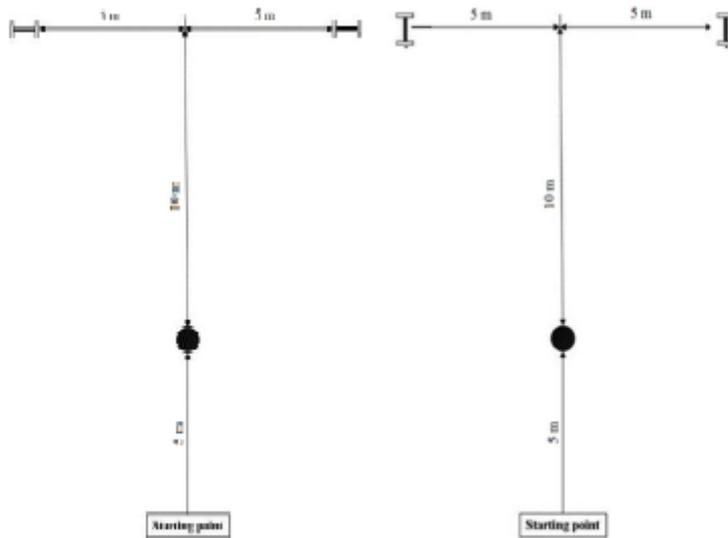
**Comandos:** "Junta", "Fica", "Direita / Esquerda" e / ou gesto, "Busca", "Larga" ("Junto") Comandos gestuais podem ser usados em simultâneo com os comandos de voz nos comandos direccionais.

### **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. Independentemente de qual o apport a ser recolhido o comissário colocará os apports sempre pela mesma ordem para todos os concorrentes da competição.

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 correto, 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*).



Figure

**Exercise 2.6** The dumbbells can be placed vertically or horizontally and should be placed at least 3 m from the borders of the ring.

### Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para obedecer aos comandos direcionais, 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 à marca (cone, marcação no terreno, semi esfera) até lhe ser ordenado que prossiga. Não pode receber mais do que 8 pontos o cão que se mover, deitar ou sentar na marca. 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 correto e trazer o correto. 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 direcionais / redireccionais extra depende da força e da vontade do cão para obedecer aos comandos. Pode-se reduzir 1- 2 pontos por comando.

**Comandos:** "Busca/Traz", "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 objeto 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 objeto marcado durante aproximadamente 10 segundos. A marcação deve ser feita com um lápis ou esferográfica ou invés de uma caneta de filtro ou marcador. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objeto 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 objeto 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 ativo no local do cobro. Deve haver seis objetos novos de madeira para cada concorrente.

**Orientações:**

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

O exercício não é falhado se o cão cheirar os objectos ou se, levemente tocar nestes, enquanto estiver à procura do correto.

Se o cão arrastar, mover ou cutucar os objectos, ou se necessitar de confirmar várias vezes que aquele é o objecto correcto a dedução deverá ser de 0.5 a 1 ponto por movimento. No entanto uma confirmação rápida não se deverá traduzir em penalização desde que o trabalho apresentado seja sistemático e eficiente.

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

## EXERCÍCIO 2.8: Controlo à distância

[Coef. 4]

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

### Execução:

O ponto de partida é marcado por uma linha imaginária que liga dois pontos que devem distar entre 0.8 a 1m entre si.

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, aproximadamente 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 "deitar", 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 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 2.9: Envio ao grupo de cones/barril com stop e salto [Coef. 4]

**Comandos:** “Contorna”, “De Pé/Deita”, e gesto – “Direita/Esquerda” e gesto – “Salta” – (“Junto”).

O uso de comandos gestuais é permitido para o comando de posição e para o comando de direção desde que dado em simultâneo com os comandos verbais.

### Descrição:

Antes do início da competição, o juiz determina qual a posição (de pé/deita) que o cão terá de efetuar no regresso ao condutor. A posição vai ser a mesma para todos os concorrentes em prova.

2 Saltos, um aberto e um fechado serão posicionados a aproximadamente 5 metros entre si. A altura dos saltos deve ser ajustada em função da altura do cão mas não deve exceder os 50cm. Um grupo de cones(3 a 6) ou um barril, ambos com altura aproximada de 40 a 50cm, serão posicionados a aproximadamente 15 metros da linha imaginária que liga os 2 saltos.

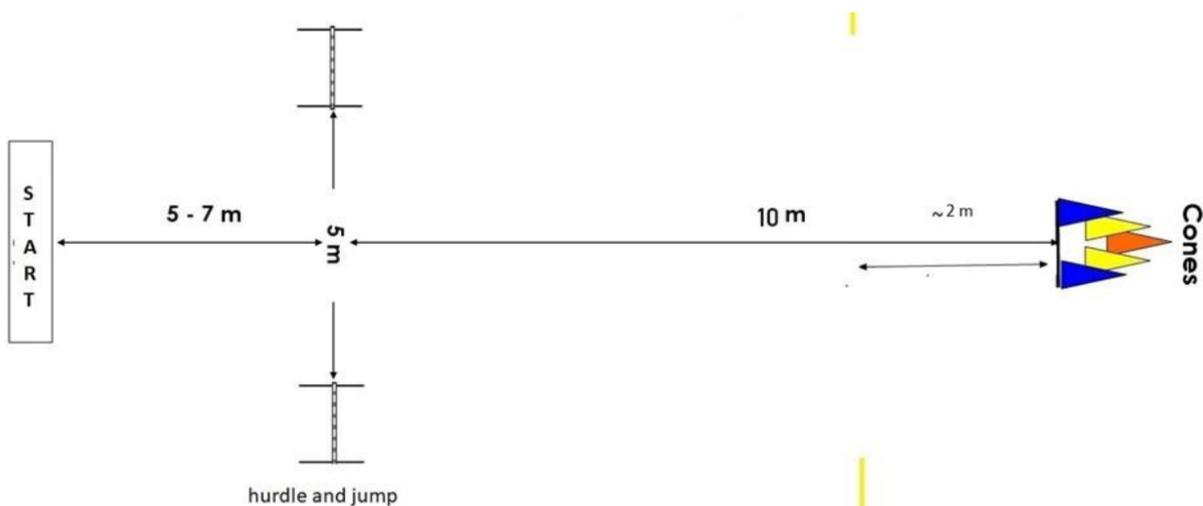
A zona onde o cão deve parar (aproximadamente 2 metros à frente dos cones) pode ser assinalada de forma visível para o condutor mas fora do percurso do cão e de maneira a que não seja referência para este.

O cão não pode visualizar a colocação dos cones, portanto o exercício tem de estar montado antes do condutor estar no ponto de partida.

O condutor tira à sorte a direção (esquerda/direita) na qual o cão tem de saltar a barreira correspondente. Assim fica determinado se irá transpor o obstáculo aberto ou fechado. Nesta fase o condutor ainda não foi informado da direção que foi sorteada. Apenas vai receber essa informação quando o cão tiver assumido a posição de pé/deita.

O ponto de partida pode ser escolhido pelo concorrente na distância de 5 a 7 metros da linha imaginária entre os 2 saltos.

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



## **Execução:**

O condutor coloca-se com o cão em posição de junto no ponto de início. O comissário anuncia o início do exercício. Ao comando do comissário, o condutor manda o cão contornar o grupo de cones/barril.

O cão deve manter uma distância clara em relação ao grupo de cones/barril que está a contornar. O ideal não é realizar a volta o mais próximo possível, mas sim, dependendo da raça, aproximadamente meio metro para raças médias e até um metro para raças grandes.

Depois do cão ter claramente contornado o grupo de cones/barril e quando já estiver a regressar ao condutor, cerca de dois metros depois de dar a volta, o condutor, quando entender, manda o cão efectuar a posição que tenha sido previamente determinada pelo juiz. Tem de ser dado comando vocal e pode ser usado 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 a saltar a correspondente barreira, e regressar para a posição de junto. Não é permitido o uso de um comando gestual para o salto após o cão iniciar o movimento.

## **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, mas com a ressalva de que deve deixar distância visível e considerável aquando contorno dos cones/barril. simetria e foco na linha central ou guia aquando regresso, mas antes da posição é valorizada.

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

O cão terá de mostrar uma velocidade rápida e consistente, pelo menos um trote rápido. A lentidão leva à redução de pontos (1-5). A raça do cão terá de ser tida em conta na apreciação da velocidade e na distância a que contorna o grupo de cones assim como na paragem.

Se o cão antecipar comandos deverão ser reduzidos 1-3 pontos. Se agir de forma independente (por ex., parar ligeiramente antes de ser comandado/antecipar a paragem) deverão ser reduzidos 3 pontos.

Se o cão parar sozinho (sem ser ao comando do condutor, antecipando claramente) deve ser chamado e voltado a parar. Não poderá ter mais do que 7 pontos.

Se o cão regressar ou parar antes de ter contornado o grupo de cones terá de ser redireccionado para o grupo de cones/barril e serão deduzidos 3 pontos desde que execute o restante exercício de forma perfeita apenas com este comando extra de redireccionamento.

Considera-se falhado o exercício (0 pontos) se o cão não contornar o grupo de cones/barril.

Na execução da posição a disponibilidade do cão em executar/obedecer ao comando é tida em consideração. É decisão do condutor quando ordenar o comando, no entanto, não deve ser dado até o cão ter contornado o grupo de cones/barril e percorrido aproximadamente 2 metros.

Se o condutor der o comando para a posição (pé/deita) muito cedo, mas depois do cão já ter passado o cone (pelo menos 1 metro), deverão ser reduzidos 2 pontos.

Um cão que pare numa posição errada ou, após o comando, se mova mais do que um corpo até

assumir a posição não pode receber mais de 8 pontos.

O cão deverá manter a posição (de pé/deita) até o condutor dar o comando de chamada, caso antecipe o comando serão deduzidos 2 a 3 pontos. Caso o cão não mantenha a posição e por exemplo arranque novamente antes da indicação do comissário o exercício é falhado.

Caso o cão se mova claramente mais do que um corpo da posição assumida (de pé/deita), depois de ter imobilizado, antes do comando de direcção, o exercício é falhado.

Se o cão percorrer mais de 3 corpos para executar a posição não pode ter mais de 7 pontos e caso não pare o exercício é falhado.

Caso o cão vá, de forma clara, na direcção do salto errado, for interrompido e direccionado com sucesso e realizar o salto correcto devem ser deduzidos 3 pontos. Se este redireccionamento for realizado sem paragem por parte do cão a dedução será de 1 a 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 percurso do cão for muito próximo dos cones, ou se não for razoavelmente directo e simétrico a dedução será de 0.5 a 2 pontos

Se o cão tocar ou colidir com o grupo de cones/barril deverão ser deduzidos 1 a 3 pontos, dependendo da intensidade.

Se o cão derrubar um cone ou o grupo de cones/barril deverão ser deduzidos 2 a 3 pontos.

Se o cão tocar na barreira ao saltar, deverão ser reduzidos 2 pontos.

Se o cão derrubar a barra do salto aberto, deverão ser reduzidos 2 pontos.

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

Se o cão necessitar um segundo comando adicional(terceiro comando) para contornar o grupo de cones/barril o exercício é falhado.

Se o condutor der o comando para a posição (pé/deita) muito cedo, por exemplo, quando o cão ainda está ao lado do cone, o exercício é considerado falhado.

Se o cão não parar ao comando o exercício é falhado

Se o cão não saltar ou executar o salto errado o exercício é falhado.

Se o cão se apoiar no salto o exercício é falhado

Se o cão derrubar o salto o exercício é falhado.

## **EXERCÍCIO 2.10: 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 atividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

Não poderão ser concedidos mais de 5 pontos na impressão geral se o cão estiver fora de controle e deixar o condutor durante ou entre os exercícios, mas permanecer no ringue, desde que regresse à primeira chamada. Se o cão não regressar ou se sair uma segunda vez é desclassificado.

Se o cão sair de ringue durante ou entre os exercícios ou se fizer necessidades no ringue é desclassificado, no entanto se sair do ringue durante o exercício 2.1 e for ter com o condutor fora do ringue nesta situação não é desqualificado, mas não pode ter mais do que 5 pontos.

## **CLASSE 3**

### **EXERCÍCIO 3.1: Sentado em grupo por dois minutos, fora da vista**

**[Coef. 2]**

### **EXERCÍCIO 3.2: 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 regressam 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. Se o cão se mover mais do que um comprimento de corpo em qualquer altura o exercício total é falhado (Parte 1 e Parte 2).

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 o segundo comando perde 2 pontos. Considera-se falhada a segunda parte do exercício (0 pontos) se o cão não se sentar mesmo após um segundo comando.

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 ser 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 sentar 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 exemplo, 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 permanecer nela poderão permanecer pessoas ligadas à organização da prova) no decurso deste exercício. Nos campeonatos SW e WW esta regra é obrigatória.

### **EXERCÍCIOS 3.3 e 3.4**

#### **• Junto em liberdade [coef. 4]**

#### **• De pé, senta e deita durante a marcha [coef. 3]**

**Descrição:** Os exercícios 3.3 “junto em Liberdade” e 3.4 “De pé, senta e deita durante a marcha” serão realizados em conjunto.

Iniciam com o junto em liberdade e o De pé, senta e deita durante a marcha pode ser integrado em qualquer parte do junto em liberdade durante o passo normal, rápido ou lento, mas as posições definidas têm de ser realizadas de forma consecutiva.

Os exercícios 3.3 e 3.4 serão julgados de forma separada, por isso deve ser claramente indicado quando cada um deles está a decorrer.

Vão existir 2 fases diferentes para o exercício 3.4, uma em que o condutor regressa o cão/leva o cão consigo e uma outra onde chama o cão, sendo que ambas têm de ser incluídas no exercício.

Todos os cães da competição devem executar os exercícios 3.3 e 3.4 de acordo com o mesmo esquema.

A duração máxima para estes dois exercícios combinados não deverá exceder os 4½ minutos

### **EXERCÍCIO 3.3: Junto em liberdade**

**[Coef. 4]**

**Comando:** “*Junto*”

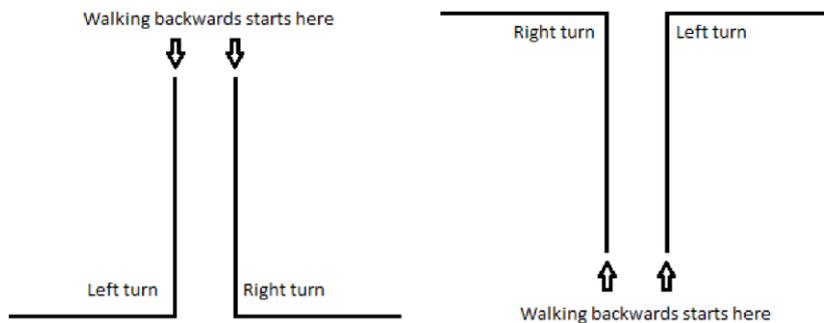
**Execução:**

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 tem de 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 corretamente estimada.

As orientações gerais descrevem o junto em liberdade mais detalhadamente.

Todos os cães em prova devem efetuar 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 ou condutor que se mova lentamente (no passo normal ou rápido), devem ser deduzidos 2 a 4 pontos. Atrasar é considerado erro grave e deve levar à dedução de 2 a 5 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 1-3 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as viragens é penalizado. Um cão que anda 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.

O movimento do cão e do condutor no exercício deve ser natural. Exageros na linguagem corporal quer do condutor quer do cão são erros graves e podem inclusive levar a que o exercício seja falhado.

É permitido que o condutor tenha um ligeiro cuidado no andamento para trás. Não devem ser retirados mais do que 1 – 2 pontos se o andamento para trás não for perfeito.

### **EXERCÍCIO 3.4: De pé, senta e deita durante a marcha**

**[Coef. 3]**

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

### **Execução:**

As posições são de pé, senta e deita. O juiz decidirá antes da competição quais as duas posições das três (ficar, sentar, sentar) que devem ser feitas, a ordem em que as posições são feitas, qual posição inclui a chamada e qual será o esquema completo. O layout e as posições do exercício são iguais para todos os competidores. As posições e detalhes do exercício tem de ser indicados/afixados antes do início da competição, por exemplo, exibindo um desenho / esquema incluindo as posições, e percursos do exercício

O exercício começa após uma paragem onde o comissário anuncia claramente, “Início do exercício 3.4” ou “início das posições”.

O exercício 3.4 pode ser integrado em qualquer ponto durante o exercício 3.3 (junto em liberdade), mas ambas as fases / posições do ex 3.4 devem ser feitas consecutivamente uma após a outra com um andamento curto (4 - 5 metros). O exercício é realizado de acordo com as figuras anexas. Uma das

posições deve incluir uma chamada

Todas as fases do exercício são feitas sob as instruções do comissário. Os detalhes do exercício, também as voltas do condutor, a velocidade / ritmo do condutor antes e depois de deixar o cão em posição, etc., devem ser claramente indicadas/ilustradas. O ritmo do condutor, antes e depois de deixar o cão, é normalmente o ritmo normal.

O passo rápido também pode ser usado, mas de preferência não em competições nacionais normais. Passo rápido pode ser usado em, por exemplo, competições de campeonato, competições internacionais, competições de qualificação ou competições de classificação semelhantes.

Quando o condutor pára com o cão na posição base e o comissário anuncia o início do exercício 3.4 / posições, o condutor segue as instruções do comissário. Depois de caminhar cerca de 4-5 metros em passo normal (ou passo rápido), o comissário instrui o condutor a comandar a primeira posição (de pé / senta / deita) e o condutor deixa o cão continuar em passo normal (ou passo acelerado). Tendo deixado o cão na primeira posição, o condutor é orientado durante o seu percurso a virar à esquerda, virar à direita, virar e / ou parar, ou chamar o cão, ou uma combinação destas.

Depois que a primeira posição é totalmente feita, o comissário anuncia, "Segunda posição". O condutor e o cão começam a andar ou continuam a andar (dependendo de como a primeira posição foi realizada). Após uma curta distância percorrida (alguns metros, com o cão na posição de junto) a próxima posição é ordenada ao comando do comissário conforme descrito abaixo.

O exercício (3.4) termina após a segunda posição ter sido executada inteiramente e o comissário dar um comando de paragem e o cão estar na posição base. O comissário anuncia, "fim do exercício 3.4 / fim do exercício das posições". Eles continuam com o exercício de junto em liberdade 3.3 ou, se todo o exercício de junto em liberdade tiver sido realizado, ambos os exercícios terminam.

Alternativas após o condutor deixar o cão na posição ordenada:

1. Retorno ao cão / levar o cão junto
2. Chamar o cão

### 1. Retorno ao cão

#### 1.1 Andando em linha reta para frente e para trás

O condutor deixa o cão e continua andando em linha reta por uma distância de aproximadamente 4–5 metros, o condutor vira e / ou pára ao comando do comissário, retorna passando junto ao cão (à direita) a uma distância de aproximadamente 0,5m. e a uma distância de cerca de 2–3 metros, aquando instrução do comissário, dá meia volta e regressa ao cão.

- Uma vez junto ao cão, pára e aquando instrução do comissário manda o cão assumir a posição base e continua de acordo com as instruções do comissário,

ou

- continua sem parar e leva o cão em junto.

#### 1.2 Caminhar e virar à esquerda / direita e fazer meias voltas.

O condutor deixa o cão e caminha de acordo com as instruções do comissário, virando à esquerda e / ou à direita e / ou meias voltas e, em seguida, retorna ao cão conforme descrito acima.

### 2. Chamar o cão

#### 2.1 Andar em linha reta e chamar

O condutor deixa o cão, e continua a andar em linha reta por uma distância de aproximadamente 4 a 5 metros, para e vira-se aos comandos do comissário / vira e para ao comando do comissário.

Ao comando do comissário o condutor chama o cão, apenas comando de voz é permitido, o uso de gestos leva à dedução de 2 pontos, e quando o cão estiver na posição base, o comissário anuncia como

continuar, dependendo da fase do exercício.

## 2.2 Caminhar e virar à esquerda / direita e dar meias voltas e chamar o cão.

O condutor deixa o cão e, de acordo com as instruções do comissário, faz as voltas à esquerda / direita e meias voltas. O condutor pode estar a andar em qualquer direção, e inclusive pode estar atrás do cão quando a chamada é feita.

O condutor continua a andar após chamar o cão e assim que o mesmo assuma a posição de junto prossegue mais uns metros uma vez que o comissário irá anunciar como continuar, dependendo da fase do exercício.

A chamada pode ser feita de várias maneiras, por exemplo o condutor:

- para e vira e faz uma chamada normal ou vira, para e faz uma chamada normal ou
- está em movimento, a afastar-se do cão e faz uma chamada similar à do exercício da box ou
- vira-se e caminha em direção ao cão, passa por ele e depois faz a chamada.

### **resumo de algumas instruções para os comissários:**

Os comandos do comissário devem ser claros e informativos para que o juiz e o condutor estejam cientes da fase do exercício.

O comissário anuncia claramente o início do exercício de posições (3.4). O comissário instrui o condutor quando deve arrancar, quando comandar o cão para a posição (de pé / senta / deita), qual o caminho a percorrer, quando virar à esquerda ou direita, quando dar meia volta, quando chamar o cão para a posição de junto e quando parar.

Sugestões para os comandos do comissário.

- "fim do junto em liberdade, início do exercício de posições, 1ª posição com chamada"
- "fim da 1ª posição, início da 2ª posição"
- "exercício de fim de posições (3.4), início de / continuar com junto em liberdade ",
- "exercício de fim de posições, exercício de junto em liberdade continua,
- "fim de ambos os exercícios, obrigado".

É aconselhável que o comissário informe claramente o condutor se ele deve levar o cão junto ao passar por trás ou passar o cão e continuar a andar sem o cão.

### **Orientações:**

Nota: Nos exercícios de posições a dedução de pontos por posição errada é mais severa do que em outros exercícios.

Deve ser prestada atenção às pequenas distâncias de junto em liberdade realizadas no âmbito do exercício.

Pelo menos 1 posição tem que ser feita para ter pontos neste exercício. 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 pode ter mais de 7 pontos. O cão falha uma posição se fizer uma posição errada, se avançar mais do que um comprimento de corpo após o comando ou se o condutor der um segundo comando ou se forem usados gestos ou linguagem corporal acentuada. Se o cão, além de ter falhado a posição, antecipar de forma clara e inequívoca a chamada o exercício é falhado

Se o cão parar, mas assumir a posição errada, a chamada pode ser feita, mas não mais do que 7 pontos podem ser concedidos, ou seja, desde que a chamada tenha sido perfeita, assim como a outra posição. Se o cão se moveu claramente mais do que um comprimento do corpo ou se o cão não consegue parar

completamente em uma posição, nenhuma chamada pode ser feita a partir desta posição e o exercício é falhado.

O exercício é falhado se o cão deixar a posição e for ter com o condutor antes deste o chamar. Se o cão assumir a posição correta, mas não responder à chamada (dois comandos), não podem ser concedidos mais do que 7 pontos. Uma segunda chamada ou um sinal de mão na chamada leva à dedução de 2 pontos.

No julgamento, deve-se prestar atenção nos inícios, no trabalho do junto em liberdade antes das paragens, na execução das posições, na conexão com o condutor após as paragens.

O trabalho de junto em liberdade antes da posição deve estar nos mesmos parâmetros do que o cão já tenha feito, por exemplo no exercício 3.3., ou seja, sem desacelerar ou acelerar antes das paragens (ou após as paragens).

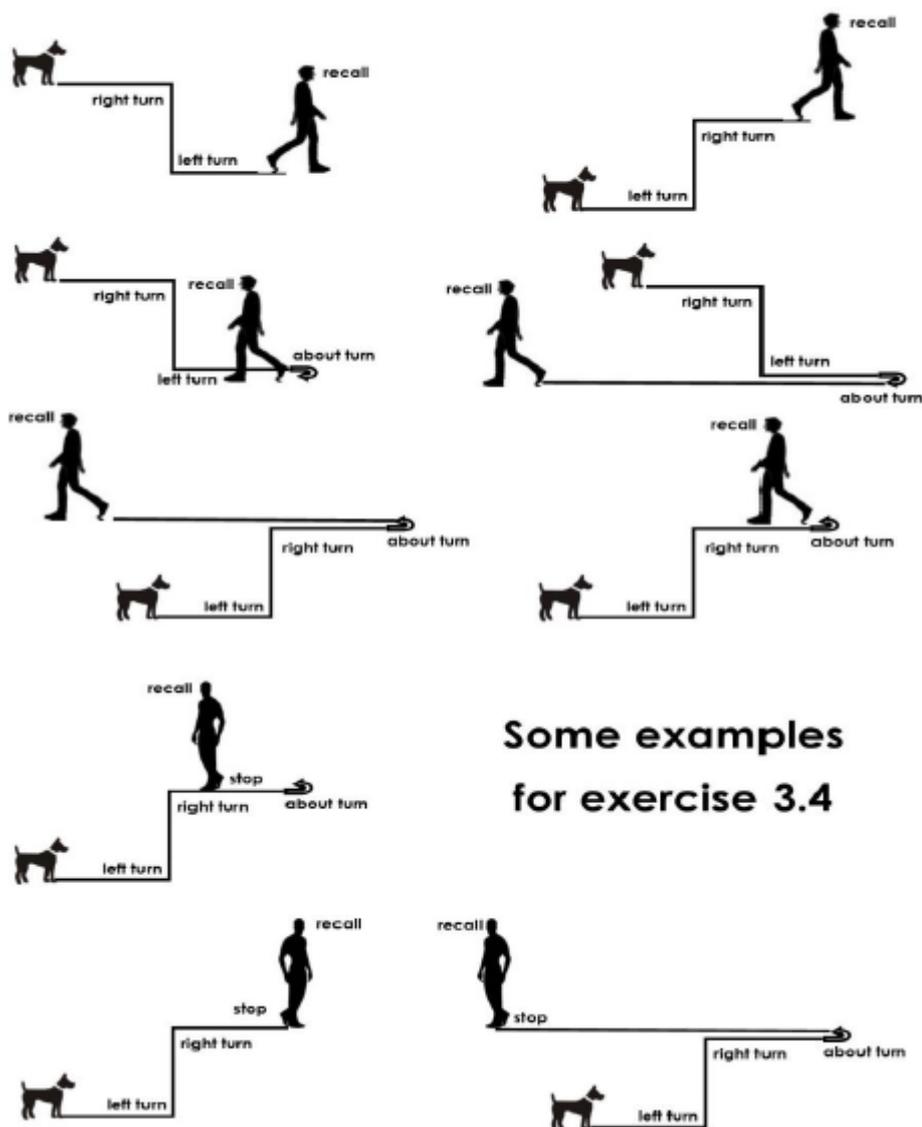
Mover-se, ficar em pé / sentar / deitar devagar, não assumir posições paralelas, mau andamento, mudança de ritmo, cantos arredondados (também do condutor), não manter o percurso indicado e virar para olhar o cão são erros que levam à dedução de 1-5 pontos.

Nenhum comando extra é permitido nas posições, caso seja dado comando extra a posição é considerada falhada. Comandos por gestos, linguagem corporal nos comandos de de pé / sentar / deitar e olhar para trás, para o cão, são erros graves e reduzem severamente a avaliação em 1-5 pontos, dependendo de sua intensidade e duração, eles podem inclusive levar a que seja considerada posição falhada.

Resumindo:

- 1ª Posição errada e segunda posição ok + chamada ok = máximo 7 pontos
- Move-se mais do que um corpo na primeira posição e segunda posição ok + chamada ok = máximo 6 pontos
- Para na 1ª posição após se mover 3 corpos e segunda posição ok + chamada ok = máximo 5 pontos
- Cão não faz 1ª posição (não para, continua a andar) + chamada (que significa sem chamada) o exercício é falhado(0) mesmo que a posição seguinte seja OK.
- A paragem/execução de uma posição é claramente tardia, chamada OK e a segunda posição OK o exercício é falhado(0) – razão=chamada demasiado curta
- Ambas as posições OK, chamada insuficiente deverá ter no máximo 7 pontos

Exemplos para o exercício:



**EXERCÍCIO 3.5: Chamada com de pé e/ou deita e/ou senta**

**[Coef. 3]**

**Comandos:** “Deita”, “Fica”, “Vem” (3 vezes), “De pé”, “Deita”, “Senta”

Comandos de voz tem de ser usados em todas as partes do exercício. Comandos gestuais podem ser utilizados para as paragens desde que feitos em simultâneo com os comandos de voz.

[nos comandos gestuais pode ser utilizada uma ou ambas as mãos]

**Execução:**

A distância da chamada é de 30 a 35 metros, as posições a executar nas paragens são “de pé”, “senta”

e “deita”, sendo definidas duas das três posições.

As posições são definidas pelo juiz e devem ser afixadas antes do início da competição.

O ponto de partida, um terço e dois terços do percurso devem ser marcados com recurso a um cone, pino, semi-esfera ou um outro marcador visível para o condutor mas fora da linha de percurso do cão. Estes marcadores indicam o local para os comandos de paragem, devendo o condutor dar o comando quando o cão estiver alinhado com as marcas.

O cão é deixado na posição de deitado e o condutor caminha aproximadamente 30-35m na direção indicada. À indicação do comissário, o condutor chama o cão.

O condutor manda o cão parar na posição definida (de pé, senta, deita) quando o cão tiver percorrido cerca de um terço da distância e quando estiver alinhado com o marcador.

Após indicação do comissário (aproximadamente 3 seg após a paragem) o condutor chama o cão de novo.

Percorridos dois terços da distância, o condutor manda o cão parar na posição definida (de pé, senta, deita).

Depois da segunda paragem, com autorização do comissário (aproximadamente 3 seg após a paragem), 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).

Todos os comandos têm de ser vocais e dados de forma clara / audível. Comandos gestuais podem ser utilizados para as paragens desde que feitos em simultâneo com os comandos de voz, não podendo a sua duração ser superior ao comando de voz.

O nome do cão pode ser sempre combinado com todos os comandos 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/relutante e antecipar a paragem é considerado erro. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça e estrutura 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.

Se for necessário comando adicional para a chamada, quer a inicial quer após qualquer uma das posições tem de ser deduzidos 2 pontos.

Caso seja dado um terceiro comando de chamada quer para a chamada inicial quer após qualquer uma das posições, ou caso o número de comandos de chamada seja superior a 5 resulta em exercício falhado.

Se o cão, antes da primeira chamada, se mover mais do que um corpo, o exercício é falhado, se mudar de posição (levantar-se ou sentar-se) ou caso se mova menos do que um corpo antes de ser chamado não podem ser atribuídos mais do que 8 pontos.

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. Recuar após paragem ou deslizar é considerado erro e leva a dedução de pontos.

Se o cão falhar uma posição (por exemplo, se não parar dentro do limite de três corpos) não deve ter mais de 7 pontos. Se não houver tentativa de parar numa das posições, não podem ser dados mais de 5 pontos. Se o cão não parar em ambas as posições ou fizer as posições erradas, falha o exercício (0 pontos).

Se o cão parar uma vez numa posição incorrecta ou trocar de posição depois da paragem na posição correcta tem de ser deduzidos 2 pontos desde que a paragem tenha sido perfeita.

### **EXERCÍCIO 3.6: Enviar em frente com direcções, deita e chamada**

**[Coef. 4]**

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

Quando o cão estiver distante, é permitido o uso de comandos gestuais em conjunto com os comandos de voz

#### **Execução:**

A marcação do terreno deve ser realizada de forma a que o double handling não seja possível.

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 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 não pode ser mostrado ou indicado ao cão de maneira nenhuma.

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. O objectivo das marcações é apenas de ajudar o condutor e o juiz a saberem se o cão está dentro ou fora do círculo. A marcação da circunferência não deve ser notada pelo cão. Se toda a circunferência for marcada o contraste das marcações e do solo deve ser ténue. Não são permitidas fitas visíveis nem objectos de plástico.

O condutor envia o cão para um círculo e comanda-o para aguardar de pé no interior do mesmo. Dependendo do posicionamento do cão em relação ao círculo é opção do condutor o envio ao quadrado ou a correcção do cão relativamente ao círculo caso este não esteja totalmente dentro.

Caso o cão não esteja totalmente dentro do círculo, o condutor pode dar o comando para o envio ao quadrado, mas terá dedução de pontos

O redireccionamento do cão para o círculo tem de ser sempre por iniciativa do condutor e sempre antes da instrução do comissário para o envio ao quadrado.

Se o cão estiver totalmente fora do círculo tem de ser redireccionado para dentro do círculo (pelo menos uma pata) caso o contrário o exercício é falhado.

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 23 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).

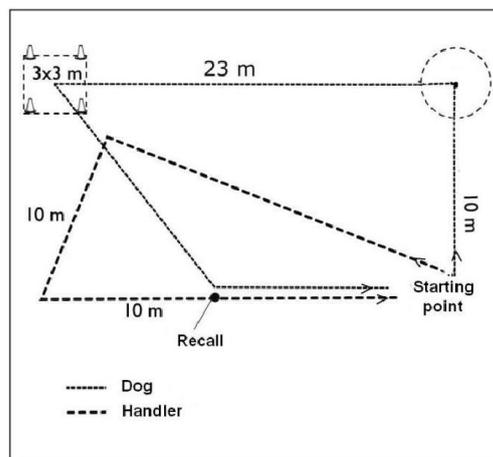
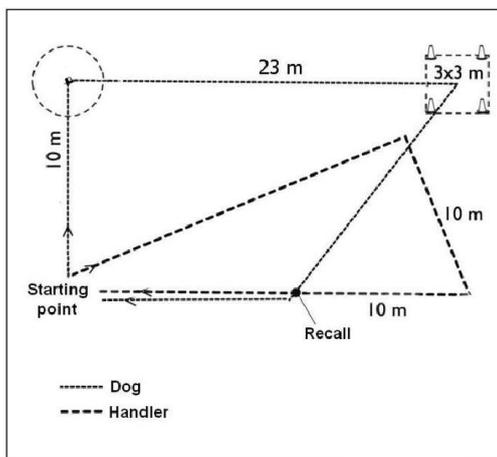
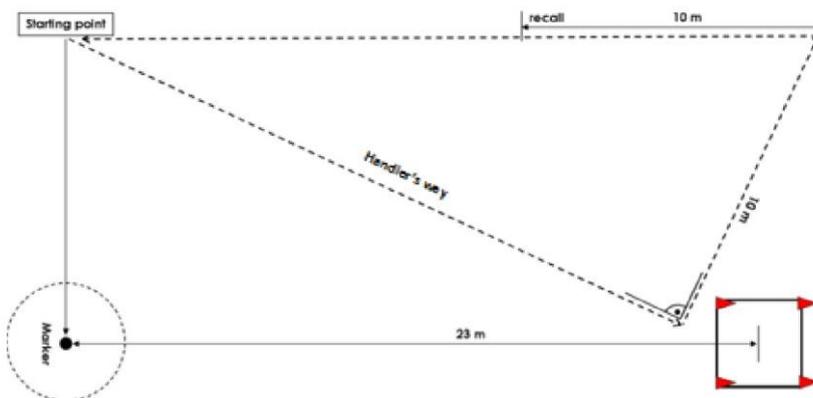
Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que fique primeiro de pé e depois se deite ou directamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, com duração de 3 segundos, antes de ser dado o comando de deitar.

O condutor, quando lhe for indicado pelo comissário, caminha em direcção ao cão. Aproximadamente a 2 m do chão (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.

Comandos gestuais podem ser usados em simultâneo com os comandos verbais quando o cão se encontrar à distância, e aquando da chamada do quadrado é permitido ao condutor que vire a cabeça para chamar.

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 direções e comandos, a velocidade de execução e os percursos rectos.

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

O toque na mão é permitido uma única vez se realizado imediatamente antes do início do exercício, deve ser rápido e não pode dar a sensação de indicação de direcção e acima de tudo deve ser o cão a tocar na mão e nunca o contrário

Se o condutor der passos em qualquer direção 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 uso de sinais gestuais apenas é permitido caso o cão tenha de ser direcionado. O uso de gestos quando o cão estiver junto ao condutor leva à redução dos pontos (-2 pontos).

Se um cão se mover de forma lenta ou muito lenta, não deve ter mais do que 6 ou 7 pontos.

Se o cão agir por si mesmo é penalizado. Se o cão parar no percurso para o quadrado, parar ou deitar sem comando no quadrado devem ser deduzidos 3 pontos.

O condutor não deve usar mais de 6 comandos durante este exercício, sendo o sexto para ficar de pé no quadrado. A penalização para os comandos extra de envio ou redirecionamento tem uma relação directa com a intensidade do comando e a disponibilidade do cão em executar o comando, contudo devem ter uma dedução de 1 a 2 pontos por comando.

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 deitar directo for dado terá de deitar de imediato.

O Círculo:

Dependendo da posição do cão após o comando de imobilização (fora, dentro, no limite) o condutor pode redirecionar o cão para dentro do círculo ou enviar para o quadrado.

Caso o cão esteja totalmente fora do círculo, tem obrigatoriamente de ser redirecionado para dentro (pelo menos uma pata).

Se o cão parar no limite ou parcialmente fora do círculo, o redirecionar é opção do condutor.

- Se o cão imobilizar no limite do círculo, dependendo do posicionamento devem ser deduzidos de 0.5 a 3 pontos
- Caso tenha 1 pata fora do círculo deverá ter no máximo 9 pontos
- Caso tenha 1 pata dentro do círculo, deverá ter no máximo 7 pontos, no entanto se redirecionado para dentro do círculo e o cão obedecer de forma clara e imediata apenas terá dedução de 2 pontos ( 1 pelo comando de redirecionamento e outro pelo comando de paragem)
- Se o cão estiver totalmente fora do círculo, o condutor tem de redirecionar o cão para dentro. Caso tenha sucesso a redirecionar o cão com um comando extra e novo comando de paragem serão deduzidos 2 pontos, se necessitar de mais um comando de direcção e mais um comando da paragem devem ser deduzidos mais 2 pontos.
- Um cão que, após comando, se sentar ou deitar dentro do círculo não pode obter mais do que 8 pontos, caso a posição errada de paragem for de iniciativa do cão não pode ter mais de 7 pontos.
- Caso o cão se sente ou deite fora do círculo o exercício é falhado
- Caso o cão se sente ou deite no limite do círculo, tem de ser direcionado para dentro do círculo e neste caso não pode ter mais de 6 pontos.

O quadrado:

Se o cão entrar no quadrado pela lateral ou pelo fundo tem de ser deduzido 0.5 ou 1 ponto

Se o cão sentar ou deitar fora do quadrado, não pode ser redirecionado e o exercício é falhado.

Para obter pontos, a totalidade do corpo do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado.

No caso do condutor:

ter informado que vai ordenar a paragem antes do deitar no quadrado, se for dado comando ao cão e este imobilizar fora ou no limite do quadrado, o mesmo tem de ser direcionado para dentro e tem de ser

dado novo comando de imobilização e o conseqüente comando para deitar e devem ser deduzidos 2 pontos desde que a resposta do cão seja rápida e as posições sejam claras.

- ter informado que o cão deita directamente no quadrado e aquando deste comando o condutor precisar de redireccionar o cão, por exemplo no caso de este aquando execução do deitar ficar no limite ou fora do quadrado, a dedução será de 2 pontos pelos comandos adicionais de direcionamento e de posição.

Cães que, aquando comando, assumam posição errada dentro do quadrado a dedução é de 2 pontos, assim como quando a posição de paragem não é clara e estável, ou demasiado curta a dedução será de 1 a 2 pontos.

No caso do cão, de forma autónoma, assumir posição errada a dedução é de 3 pontos.

O exercício é falhado se o cão se levantar ou sentar antes da segunda viragem do condutor.

Se o cão se levantar após a segunda viragem do condutor, antes de ser chamado, não podem ser atribuídos mais de 7 pontos.

Caso o cão se mova dentro do limite do quadrado, sem se levantar, serão deduzidos 2 a 3 pontos.

Caso o cão se movimente além do limite do quadrado, antes da indicação do comissário para o condutor chamar o cão, o exercício é falhado, no entanto se o cão antecipar ligeiramente o comando de chamada do condutor terá uma dedução de 2 a 3 pontos.

O recurso a comando extra de chamada, comando extra para imobilizar (quer no círculo quer no quadrado), segundo comando para deitar leva a dedução de 2 pontos por comando, o exercício é falhado se for dado um terceiro comando para estas situações..

### **EXERCÍCIO 3.7: Busca com direcções**

**[Coef. 3]**

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

O uso de comandos gestuais é permitido desde que dados em simultâneo com os comandos verbais de direcção.

Para o haltere posicionado ao meio, o uso de comando gestual com as duas mãos é permitido. O movimento permitido consiste em juntar as mãos à frente e apontar para o haltere.

#### **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 haltere a ser cobrado pode ser o da direita, da esquerda ou o central. Será determinado por sorteio qual o haltere a ser cobrado.

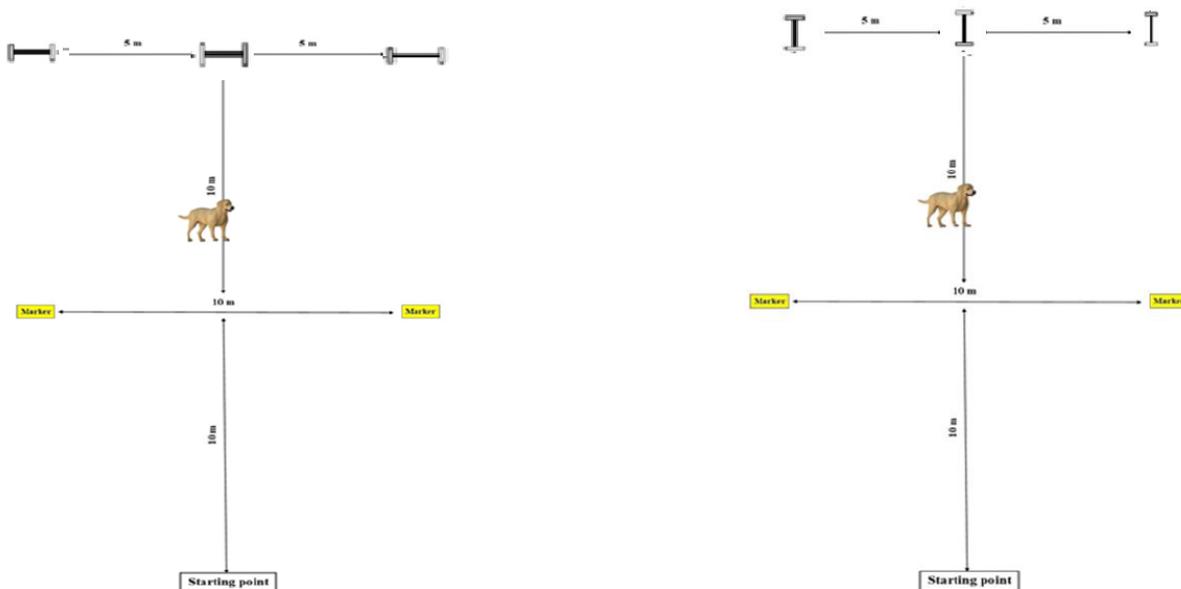
Uma linha imaginária paralela a 10 metros da linha dos halteres e 10 metros do ponto de partida, deverá estar referenciada com duas pequenas marcas posicionadas pelo menos a 10 metros entre si. Estas marcas (podem ser utilizadas, por exemplo, 2 tiras de fita adesiva com 10 a 20 cm, giz, cones pequenos, meias esferas etc) devem ser visíveis para o juiz e condutor, mas não podem ter interferência no cão.

O comissário coloca os três halteres sempre pela mesma ordem (da esquerda para a direita ou vice-versa) e sempre na mesma posição (horizontal ou vertical) para todos os concorrentes

Os halteres não 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 aproximada de 20 metros do mesmo.

Ver figura infra (Starting point = ponto de início)



Após a indicação de início do exercício, é feito o posicionamento dos halteres por parte do comissário e é dada a indicação ao concorrente para enviar o cão.

O cão deve ser enviado na direção do haltere central e após passar a linha imaginária, deverá ser dado comando de imobilização, este comando pode ser dado a qualquer momento desde que o cão tenha passado a linha imaginária. Caso o cão pare antes da linha imaginária dos 10 metros tem de ser redirecionado para além da linha, com dedução de pontos.

3 segundos após a imobilização o condutor é informado qual o haltere a ser recolhido (direita, esquerda ou central). O cão deve recolher e entregar o haltere correcto. O comando de direção e o comando de cobro devem ser dados de forma consecutiva e sem pausa entre eles. Um espaçamento muito claro/percetível entre os comandos será avaliado como comando adicional.

### Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos direcionais, a velocidade do cão e a utilização por este do percurso mais curto para o haltere correcto. Não é permitido indicar direções ou tocar no cão no ponto de partida. Estas ações levam a que o exercício seja considerado falhado.

O toque na mão é permitido uma única vez se realizado imediatamente antes do início do exercício, deve ser rápido e não pode dar a sensação de indicação de direcção e acima de tudo deve ser o cão a tocar na mão e nunca o contrário.

Para obter pontos neste exercício, o cão deve imobilizar entre a linha imaginária (tem de a ter transposto) e o haltere central antes de ser enviado a fazer o cobro.

Se o cão parar de forma autónoma não pode ter mais de 7 pontos. Caso o cão tenha de ser redirecionado para passar a linha imaginária não pode ter mais do que 8 pontos atribuídos.

Um cão que se mova ou assuma uma posição errada após o comando de imobilização não pode ter mais do que 8 pontos. No caso de um cão que, após a imobilização, mas antes do comando de cobro, se mova mais do que um corpo, o exercício é falhado.

Se um cão se mover mais do que 3 corpos, após o comando de imobilização, deve ter uma dedução de 3 pontos, caso não pare o exercício é falhado.

A penalização para comandos direcionais/redirecionais 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 redirecionado para o correto, e o cão trazer o correto, deverão ser retirados 3 pontos. Se o cão for redirecionado do haltere errado sem que lhe seja dado comando de paragem, deverão ser retirados 1 a 2 pontos.

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

Se o percurso do cão não for razoavelmente directo deverão ser deduzidos 0.5 a 2 pontos.

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

### **EXERCÍCIO 3.8: Envio ao grupo de cones / barril com posições, busca e salto**

**[Coef. 4]**

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

O uso de comandos gestuais é permitido para o comando de posição e para o comando de direcção desde que dado em simultâneo com os comandos verbais.

#### **Descrição:**

Antes do início da competição, o juiz determina qual a posição (de pé/senta/deita) que o cão terá de efetuar no regresso ao condutor. A posição vai ser a mesma para todos os concorrentes na prova.

2 Saltos, um aberto e um fechado serão posicionados a aproximadamente 5 metros entre si. A altura dos saltos deve ser ajustada em função da altura do cão mas não deve exceder os 60cm.

Um grupo de cones(3 a 6) ou um barril, ambos com altura aproximada de 40 a 50cm, serão posicionados a aproximadamente 15 metros da linha imaginária que liga os 2 saltos.

A disposição do exercício é demonstrada na imagem abaixo e o layout dos cones é descrito na parte VII do anexo 4. Nas competições internacionais e nas competições de ranking serão os cones a serem usados.

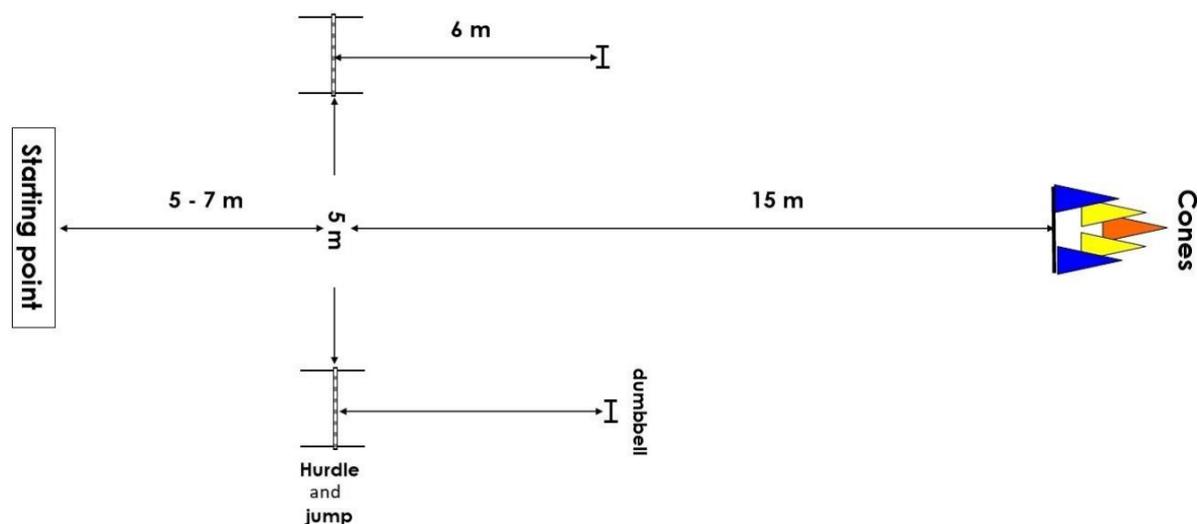
O cão não pode visualizar a colocação dos cones, portanto o exercício tem de estar montado antes do condutor estar no ponto de partida.

O condutor tira à sorte a direção (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 foi informado da direção que foi sorteada. 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.

O ponto de partida pode ser escolhido pelo concorrente na distância de 5 a 7 metros da linha imaginária entre os 2 saltos. Os halteres de madeira estarão posicionados a 6 metros dos saltos.

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 450 gr. 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*)  
Obs: os halteres apenas podem ser colocados na horizontal (tal como na imagem)



### 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 seis metros atrás dos saltos. Ao comando do comissário, o condutor manda o cão contornar o grupo de cones/barril.

O cão deve manter uma distância clara em relação ao grupo de cones/barril que está a contornar. O ideal não é realizar a volta o mais próximo possível, mas sim, dependendo da raça, aproximadamente meio metro para raças médias e até um metro para raças grandes.

Depois do cão ter claramente contornado o grupo de cones/barril 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. Tem de ser dado comando vocal e pode ser usado 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. É permitido o uso de um comando verbal para o salto após o cão recolher o haltere, mas não pode haver gesto para o comando de salto.

### Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos

direcionais, a velocidade do cão e a utilização por este dos percursos mais curtos, mas com a ressalva de que deve deixar distância visível e considerável aquando contorno dos cones/barril. simetria e foco na linha central ou guia aquando regresso, mas antes da posição é valorizada.

O cão terá de mostrar uma velocidade rápida e consistente, pelo menos um trote rápido. A 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 grupo de cones/barril terá de ser redireccionado para o grupo de cones/barril. Isto terá de ser penalizado. Considera-se falhado o exercício (0 pontos) se o cão não contornar o grupo de cones/barril.

O condutor dispõe de dois comandos de direcção (-1 ponto por cada comando extra obedecido). Depois do cão ter contornado o grupo de cones/barril terá de assumir a posição correcta (de pé/senta/deita) ao comando.

Na execução da posição a disponibilidade do cão em executar/obedecer ao comando é tida em consideração. É decisão do condutor quando ordenar o comando, no entanto, não deve ser dado até o cão ter contornado o grupo de cones/barril e percorrido aproximadamente 2 metros.

Se o cão percorrer mais de 3 corpos para executar a posição não pode ter mais de 7 pontos e caso não pare o exercício é falhado.

O cão deverá manter a posição(de pé/senta/deita) até o condutor dar o comando de chamada, caso antecipe o comando serão deduzidos 2 a 3 pontos, e o exercício será falhado se a antecipação for evidente, por exemplo antes do comissário indicar o haltere a recolher.

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 imaginária que liga os dois halteres sem ter trazido o correto, 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 correto e o cão trazer o correto, deverão ser retirados 3 pontos. Se o cão for redireccionado do haltere errado (ou barreira) sem comando de paragem, deverão ser reduzidos 2 pontos.

Se o cão necessitar um segundo comando adicional(terceiro comando) para contornar o grupo de cones/barril o exercício é falhado.

A penalização para comandos direcionais 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 pontos). 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 ou colidir com o grupo de cones/barril deverão ser deduzidos 1 a 3 pontos, dependendo da intensidade.

Se o cão derrubar um cone ou o grupo de cones/barril deverão ser deduzidos 2 a 3 pontos.

Se o cão atravessar o grupo de cones não pode ter mais de 7 pontos.

Se o cão contornar o grupo de cones/barril demasiado perto devem ser deduzidos pontos.

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 saltar o salto errado o exercício é falhado.

Se o cão derrubar o salto o exercício é falhado.

Se o condutor der o comando para a posição (pé/senta/deita) muito cedo, por exemplo, quando o cão ainda está ao lado do cone, o exercício é considerado falhado.

Se o condutor der o comando para a posição (pé/senta/deita) muito cedo, mas depois do cão já ter passado o cone (pelo menos 1 metro), deverão ser reduzidos 2 pontos.

Se o cão antecipar comandos deverão ser reduzidos 2-3 pontos. Se agir de forma independente (por ex., parar ligeiramente antes de ser comandado/antecipar a paragem) deverão ser reduzidos 3 pontos.

Se o cão parar sozinho (sem ser ao comando do condutor, antecipando claramente) deve ser chamado e voltado a parar. Não poderá ter mais do que 7 pontos.

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

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

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

Devem ser sempre usados um salto aberto e um salto fechado.

### **EXERCÍCIO 3.9: Cobro com discriminação olfactiva**

**[Coef. 3]**

**Comandos:** *"Fica/Junto", "Buscá/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 objeto marcado durante aproximadamente 5 segundos. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objeto 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 objetos 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 objeto marcado do condutor, trazê-lo e entregá-lo de acordo com as Directivas Gerais.

Deve ser permitido ao cão trabalhar durante aproximadamente meio minuto, se estiver ativo 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 no início do exercício e 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 e ou tocar ligeiramente os objectos enquanto procura o correto.

Um cão que cutuque, mova ou faça várias confirmações de que se trata do objecto correto deverá ter os pontos deduzidos em 0.5 a 1 ponto por movimento.

No entanto, um cão que faça uma única confirmação/validação não deverá ter dedução de pontos.

Ver 'Normas e Orientações Gerais de Julgamento' para os casos de mastigar, morder ou 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.

O ponto de partida deverá ser assinalado por 2 marcas com distância aproximada de 1 metro entre si.

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, aproximadamente 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 tem de usar comandos vocais e pode usar comandos gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente. Após o último comando de deitar, 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). Um cão que se mova até um corpo não pode ter mais do que 5 pontos.

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. Se um cão falhar 2 posições o exercício é

falhado. 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. Um terceiro comando pode ser dado para uma posição, desde que dado dentro do tempo limite. Contudo uma posição executada no terceiro comando é uma posição falhada.

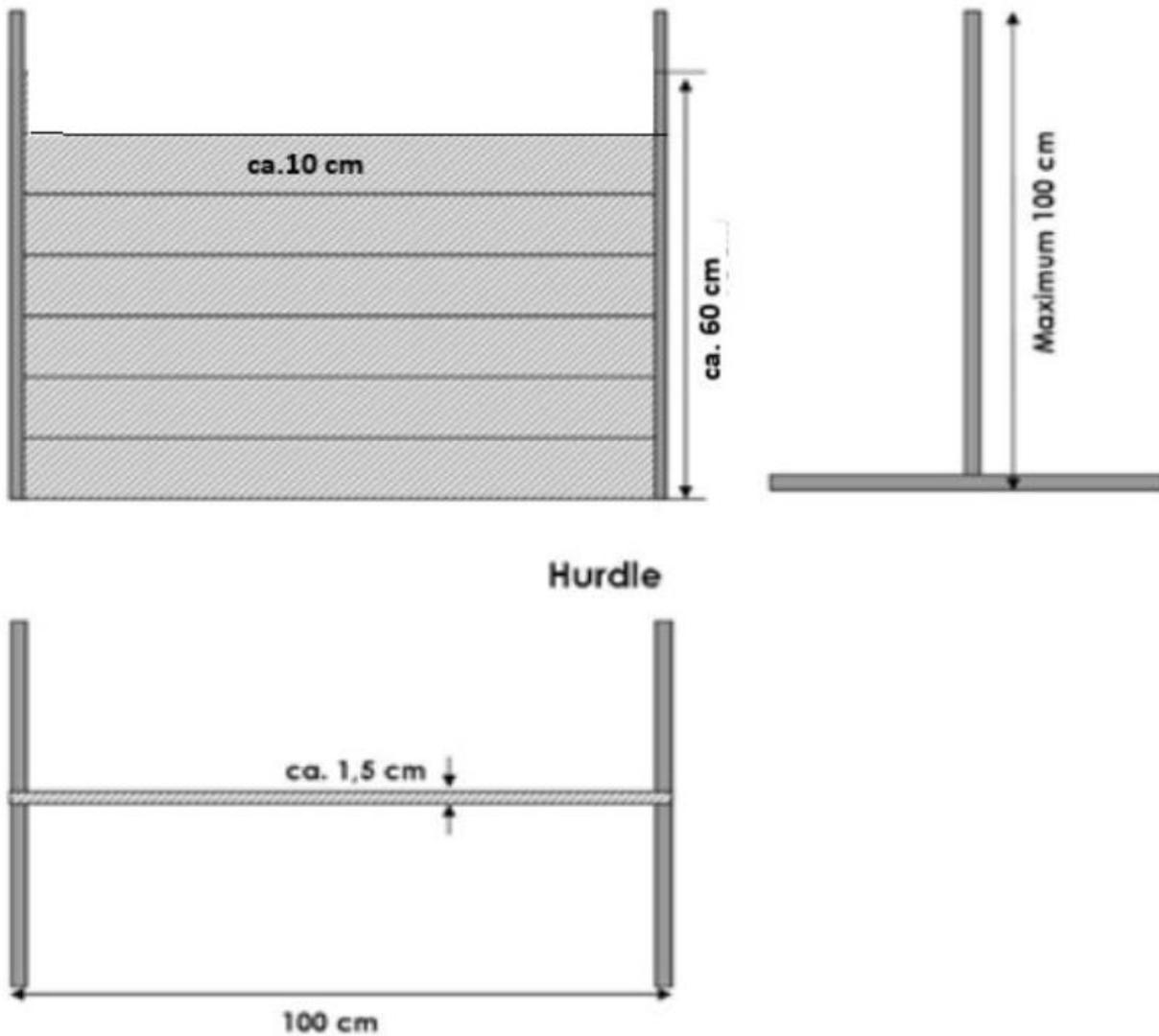
É possível obter pontos neste exercício ainda que 3-4 das posições tenham sido efectuadas com comando extra, desde que os comandos extra tenham sido imediatamente obedecidos, desde que as posições sejam claras e estáveis, e se o resto do exercício for excelente.

## Anexo 1.1

Figura para as barreiras do exercício 8 da classe 1, exercício 9 da classe 2 e do exercício 8 da classe 3.

A altura máxima na classe 1 e 2 é de 50 cm e na classe 3 a altura máxima é de 60 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, as bases(pés) devem ter cerca de 80 – 100 cm de comprimento.



## Anexo 1.2

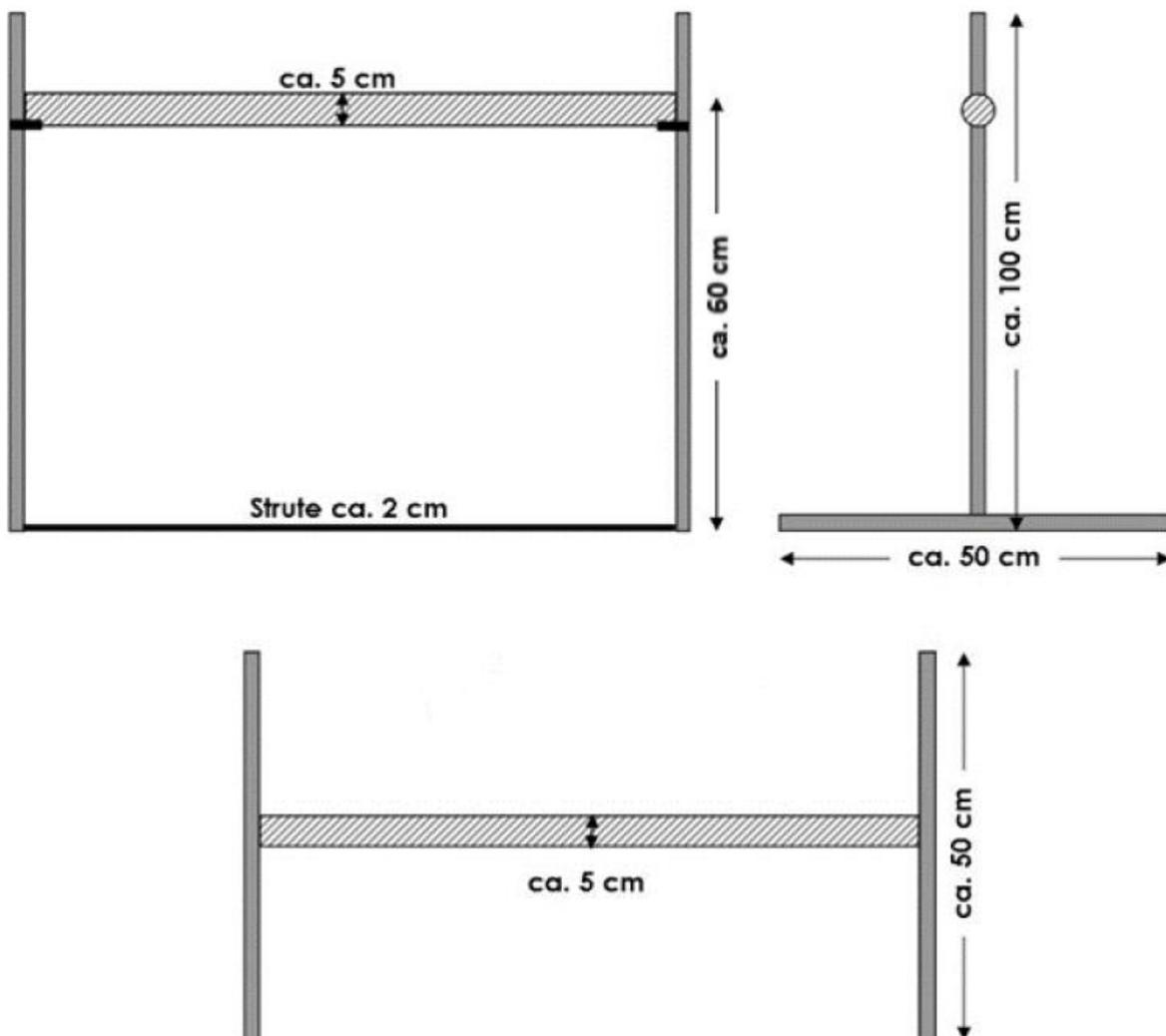
Figura para o salto aberto do exercício 9 em classe 2 e exercício 8 da classe 3.  
A altura máxima na classe 2 é de 50 cm e na classe 3 a altura máxima é de 60 cm.

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 cm de altura.

Recomenda-se que os suportes da barra sejam côncavos por forma a que o vento não a derrube com facilidade.

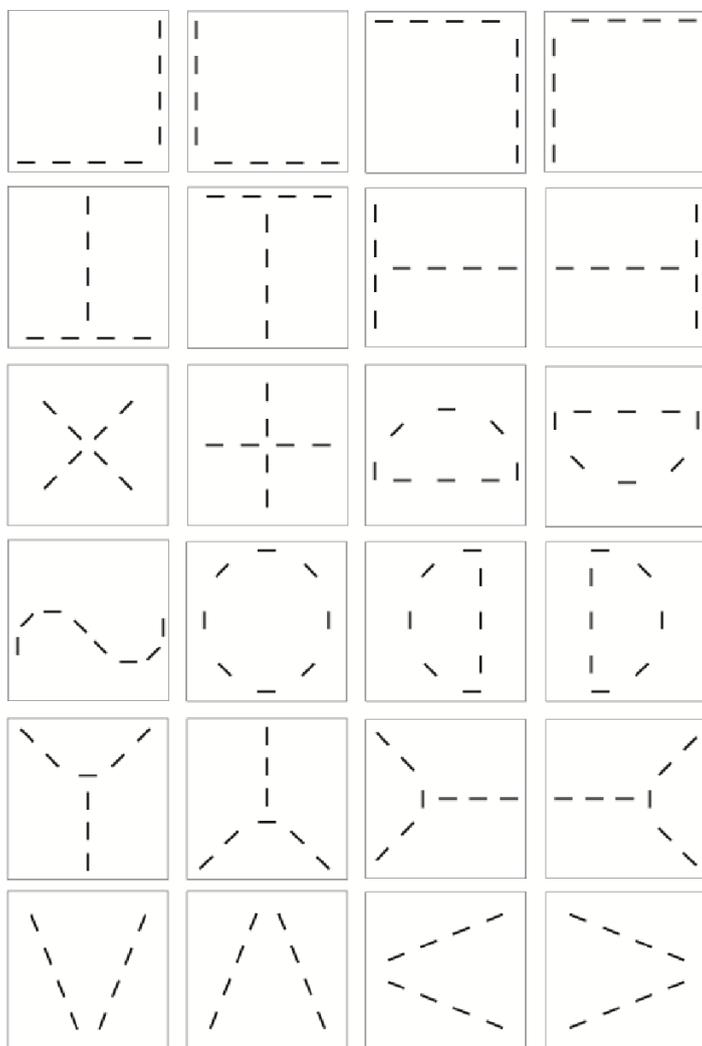
Não deve haver suportes extra para a barra, mas tão somente aqueles em que a barra assenta.

Dependendo da construção da barreira, as bases(pés) devem ter cerca de 50 cm de comprimento.



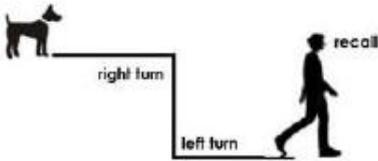
## Anexo 2

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

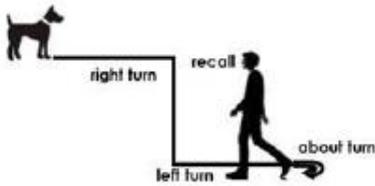


## Anexo 3

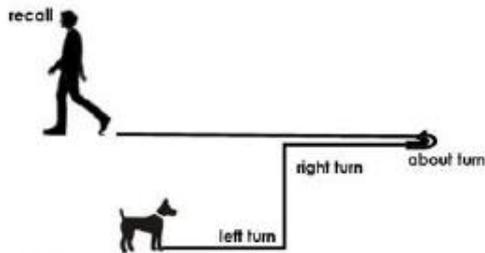
Esquemas para as posições em andamento e orientações relativamente às instruções dos comissários:



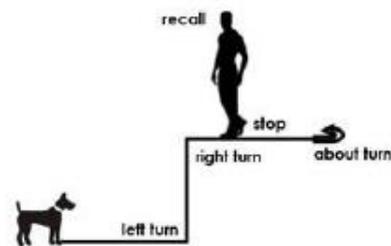
**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, right turn, left turn, call your dog.



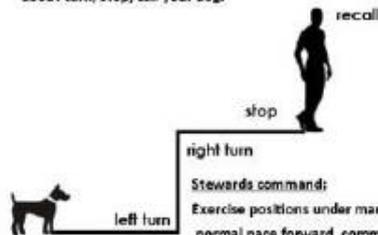
**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, right turn, left turn, about turn, call your dog.



**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, about turn, call your dog.

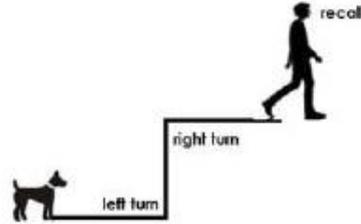


**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, about turn, stop, call your dog.

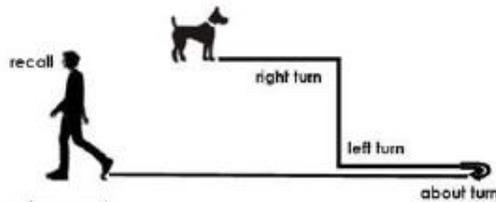


**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, stop, call your dog.

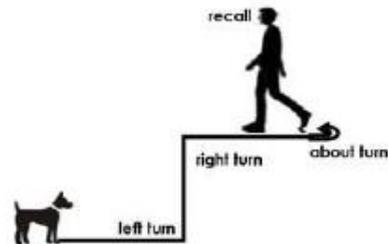
### Ex 3.4



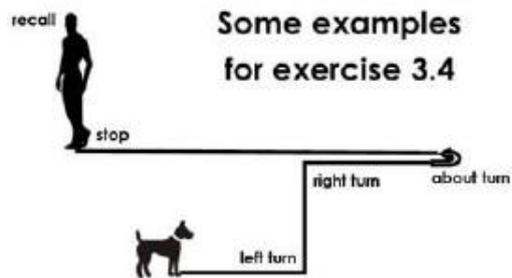
**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, call your dog.



**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, right turn, left turn, about turn, call your dog.



**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, about turn, call your dog.



**Stewards command:**  
Exercise positions under march starts:  
normal pace forward, command, left turn, right turn, about turn, stop, call your dog.

### Some examples for exercise 3.4

## Anexo 4.1

Padrões para o grupo de cones para os exercícios “envio a um grupo de cones”.

Isto são sugestões para os exercícios 1.8, 2.9 e 3.8.

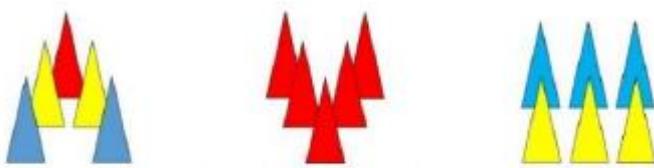
É importante ter em consideração que a área a preencher pelo grupo de cones deverá ser compreendida entre os 70 a 80cm quer de comprimento quer de largura, os cones devem ter altura de 40 a 50 cm. Os cones podem ser de cor diferente ou da mesma cor, mas o mesmo padrão de cor deve ser usado para todos concorrentes da mesma classe. Os cones devem ser da mesma altura.

Nas competições internacionais e nas competições de ranking serão os cones a serem usados.

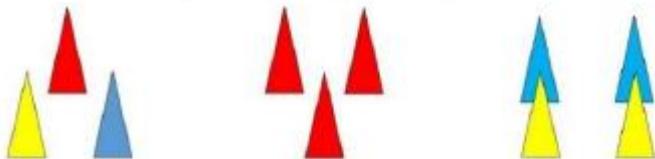
Assumindo que a base de um cone é de 25\*25cm iremos obter 75cm ao colocar 3 cones lado a lado, o que deixa a margem de colocar os cones separados entre si por 2 a 3 cm

Colocar 4 cones a formar um quadrado pode ser usado desde que se deixe 20 cm entre os cones.

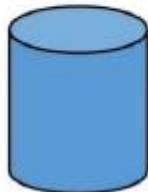
É recomendado que na classe 1 os cones estejam mais juntos de forma a que exista menos tentação do cão correr entre os cones.



Patterns for the group of cones  
The area of the cones should cover 0,4 –0,5 m<sup>2</sup>,  
the height of the cone approximately 40 - 50 cm



Alternatively barrel  
Diameter of approximately 70 - 80 cm

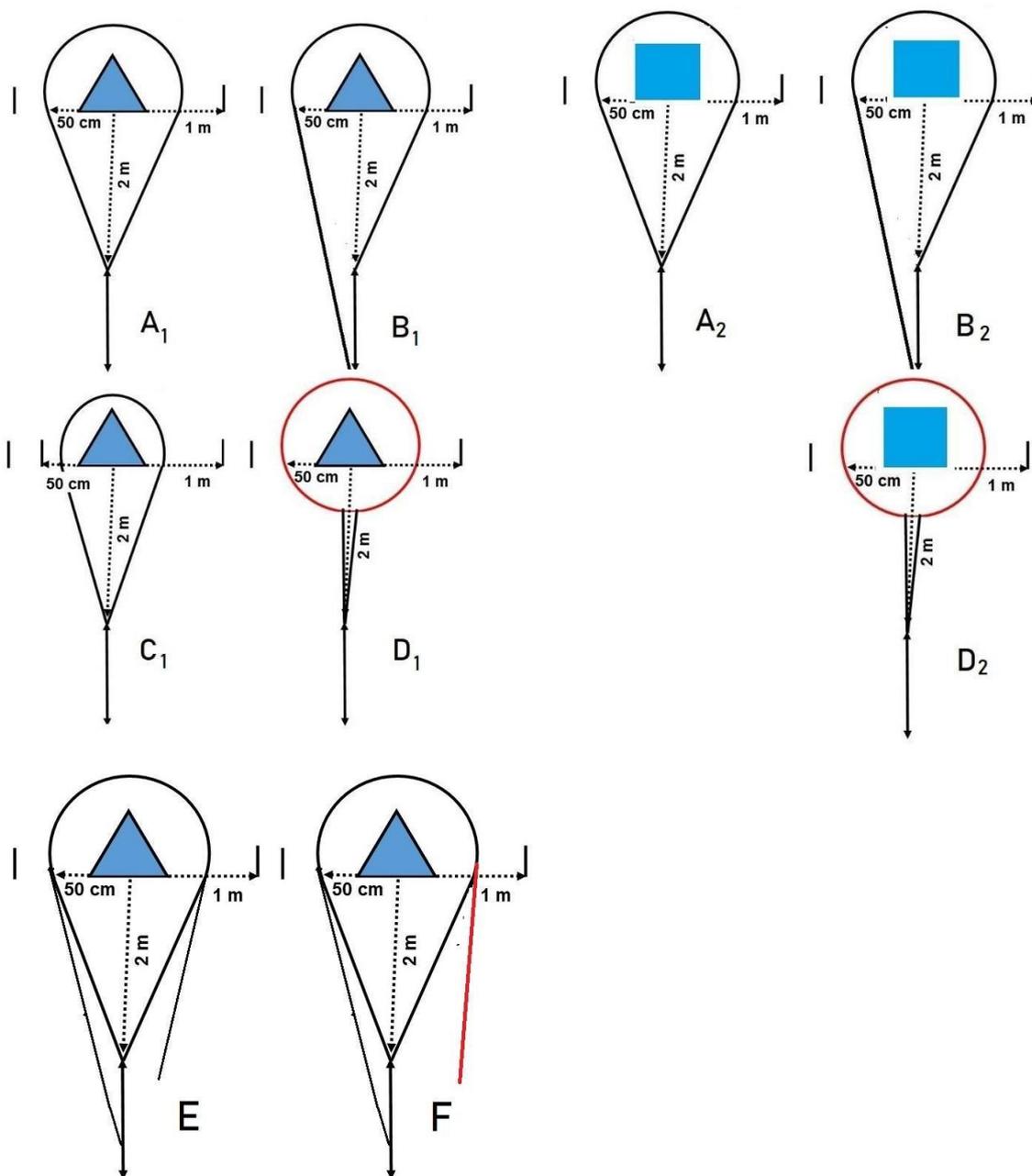


## Anexo 4.2

## Percursos para envio a um grupo de cones .

Rotas A – E são bons percursos.

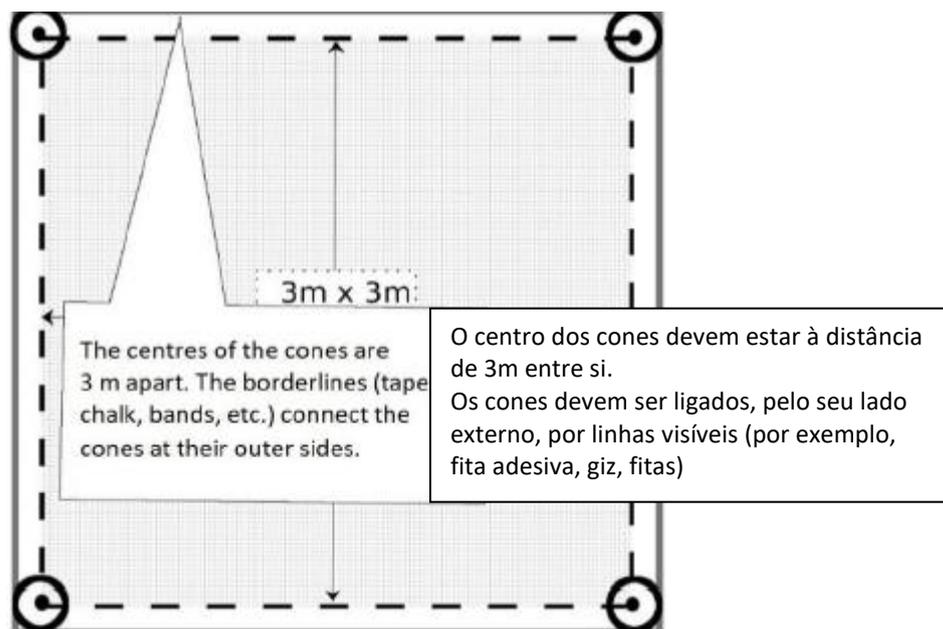
A consideração de distância muito próxima é de 5 a 10 cms para cães de tamanho médio



## Anexo 5

Detalhes para elaborar o quadrado(BOX)

Disposição das marcações e cones para o quadrado dos exercícios 1.5 & 2.5 & 3.6.



## APÊNDICE 6

### Alguns percursos do cão no exercício de busca com direcções

A área verde é razoavelmente reta e direta.

Outros percursos terão deduções de  $\frac{1}{2}$  a 2, dependendo do percurso, focus e até possivelmente percurso não linear/recto.

