



Clube Português de Canicultura

**Regulamento**  
**de**  
**Provas de Obediência**

Proposto para ratificação em Assembleia Geral do  
Clube Português de Canicultura  
a  
29 de Novembro de 2012

# **CAPÍTULO I**

## **Introdução e âmbito**

### **1. Introdução**

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

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

As provas de Obedience têm o fim de 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.

A Obedience canina é um desporto aberto a todos os cães.

### **2. Âmbito**

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

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

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

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

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

## **CAPÍTULO II**

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

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

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

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

#### **4.1. Regras relativas aos cães**

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

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

#### **4.2. Regras relativas aos condutores**

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

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

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

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

## **5. Requisitos de admissibilidade à participação em classes de Obedience**

Em Portugal existem quatro classes nas provas de Obediência:

- a) Certificado de Obediência Básica (COB) (Regulamento Nacional): será admitida a participação, a cães com idade mínima de 9 meses e que não tenham obtido três qualificações de “Excelente” neste nível em Portugal.
- b) Classe 1 (Regulamentos FCI): será admitida a participação, a cães com idade mínima de 10 meses que tenham obtido uma qualificação de “Muito Bom” ou “Excelente” no COB e que não tenham obtido três qualificações de “Excelente” ou participado 6 vezes depois do primeiro Excelente nesta Classe.
- 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” ou participado 6 vezes depois do primeiro Excelente nesta Classe.
- d) Classe 3 (Elite) (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 a qualificação de “Excelente” na Classe 1, terão que participar em COB.

### **5.1. Saúde**

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

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

### **5.2 Antidoping e regulamentos de vacinação**

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

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

### **5.3. Agressividade**

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

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

#### **5.4. Fêmeas em cio e em reprodução**

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

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

#### **5.5. Mudanças na aparência**

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

#### **5.6 Cães castrados ou esterilizados**

São autorizados a competir cães esterilizados ou castrados.

#### **5.7. Exame dos cães**

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

#### **5.8. Outras regulamentações**

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

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

### **6. Requisitos para julgar competições de Obedience**

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

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

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

#### **6.1. Impedimentos por conflito de interesses**

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

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

## **7. Comissário-Principal**

Deve ser designado um Comissário-Principal para a competição.

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

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

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

## **8. Gestão da prova**

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

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

## **9. Obrigações dos condutores e equipamento do cão**

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

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

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

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

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

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

É proibido castigar o cão.

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

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

O condutor deve ter o cão no seu lado esquerdo durante e entre os exercícios. Se houver uma justificação física ou deficiência, deve ser permitido que o condutor mantenha o cão no lado direito durante e entre os exercícios. No entanto, o concorrente ou o Chefe da sua 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 do desempenho do concorrente, se houver vários juízes. Quaisquer medidas excepcionais devem ser justificadas e não podem ser susceptíveis de causar perturbação a outros cães e concorrentes. Por exemplo, se um concorrente estiver numa cadeira de rodas, nos exercícios 1 e 2 deverá ser colocado no final da linha, para que não passe por qualquer outro cão.

## **10. Comportamento do cão/Desqualificação**

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

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

## **11. Outras regras**

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

Nos exercícios de grupo, o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de seis. Numa competição onde o número de cães não for divisível por seis, o Juiz pode organizar dois grupos de sete cães.

## **CAPÍTULO III**

# **PREPARATIVOS PRÁTICOS E EQUIPAMENTO**

### **12. Disposição da competição**

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

A ordem deverá ser a mesma para todos os concorrentes.

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

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

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

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

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

#### **Classes 2 e 3 (Elite)**

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

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

### **14. Dimensões do ringue de 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 (Elite) e, quando a prova for exterior, o tamanho desejável é, pelo menos, de vinte e cinco por quarenta metros (25m x 40m).

Na classe 1 o ringue pode ser ligeiramente mais pequeno.

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

O ringue deve ser marcado de forma clara.

Compete ao Juiz decidir se as dimensões do ringue são aceitáveis ou não.

Todas as medidas dos exercícios são indicadas por aproximação.

## 15. Equipamento

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

- Placas numeradas para mostrar as pontuações concedidas.
- Uma barreira com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 70 cm, em intervalos de 10 cm. (Exercício 9 nas classes 1 e 2 e exercício 8 na classe 3). A barreira não deve ter alas laterais (ver figura no anexo).
- Um número suficiente de marcadores e cones para indicar, por exemplo, os locais de início e fim dos exercícios, quando for necessário, e os locais de execução, tais como as meias voltas, etc. Os marcadores e os cones devem ser tais que possam ser facilmente vistos e a altura dos cones deve ser apropriada. Por exemplo a altura dos cones para os cantos do quadrado na classe 1 (Ex. 6), na classe 2 (Ex. 5) e na classe 3 (Elite) (Ex. 6) deve ser de aproximadamente 15cm.

Objectos de busca adequados:

- Três conjuntos de halteres de madeira. Cada conjunto inclui dois halteres de tamanho igual. Cada conjunto difere em tamanho e peso, de modo a que se atenda às raças pequenas, médias e grandes. O peso máximo dos halteres maiores deve ser de aproximadamente 450 g. O condutor pode, no entanto, escolher livremente o tamanho que preferir.
- Halteres de metal com três tamanhos diferentes, com um peso máximo de aproximadamente 200 g para os maiores. O tamanho dos halteres disponíveis deve ser adequado ao tamanho das raças (pequeno - médio - grande). No entanto, o condutor pode livremente escolher o tamanho que preferir.
- Objectos de madeira com aproximadamente 2 cm x 2 cm x 10 cm para as classes 2 e 3 (Elite). O número de objectos necessário é de seis vezes o número de cães em competição.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRÉMIOS E PASSAGEM A CLASSES SUPERIORES**

#### **16. Prêmios e passagem a classes superiores**

##### **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 repescar um máximo de dois exercícios, a repetir no fim e apenas uma vez, sendo considerado apenas metade do valor inicial do exercício no caso do mesmo ser cumprido.

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

##### **Classe 1**

1º Prémio	224 a 280 Pontos	80 % Excelente
2º Prémio	196 e menos de 224 pontos	70 % Muito Bom
3º Prémio	140 e menos de 196 pontos	50 % Bom

##### **Classe 2 e Classe 3 (Elite)**

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

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

## CAPÍTULO V EXERCÍCIOS E COEFICIENTES

### 18. Exercícios e coeficientes

COB	Exercício	Coef.
1.	Apresentação	1
2.	Deitado 1 minuto condutor a 15 metros	2
3.	Junto com trela	2
4.	Junto sem trela	3
5.	Junto sem trela com deitar e regresso ao cão	3
6.	Chamada directa a 15 metros	2
7.	Busca de um objecto	3
8.	Controlo á distância a 3 metros	3
10.	Impressão geral	1
	$\Sigma$	28
	1º Prémio 80 %      Excelente 2º Prémio 70 %      Muito bom 3º Prémio 50 %      Bom	

Classe 1	Exercício	Coef.
1.	Deitado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista	3
2.	Junto em liberdade	3
3.	Em pé durante a marcha	2
4.	Chamada	3
5.	Sentado durante a marcha	2
6.	Enviar em frente a um quadrado	4
7.	Busca	3
8.	Controlo á distância	3
9.	Chamada com salto sobre uma barreira	3
10.	Impressão geral	2
	$\Sigma$	28
	1º Prémio 80 %      Excelente 2º Prémio 70 %      Muito bom 3º Prémio 50 %      Bom	

<b>Classe 2</b>	<b>Exercício</b>	<b>Coef.</b>
1.	Sentado em grupo por 1 minuto, condutores á vista	2
2.	Junto em liberdade	3
3.	De pé e sentado durante a marcha	3
4.	Chamada com paragem de pé	4
5.	Enviar em frente com deitar e chamada	4
6.	Busca direccional	3
7.	Busca com discriminação olfactiva	4
8.	Controlo á distância	4
9.	Salto sobre uma barreira e busca de um haltere de metal ou madeira	3
10.	Impressão geral	2
	$\Sigma$	<b>32</b>
	1º Prémio 80 %      Excelente 2º Prémio 70 %      Muito bom 3º Prémio 60 %      Bom	

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

<b>Classe 3 Elite</b>	<b>CACIOB pode ser atribuído se a competição for classificada pela FCI como internacional</b>	
	<b>Exercício</b>	<b>Coef.</b>
1.	Sentado em grupo por 2 minutos condutores fora da vista	3
2.	Deitado em grupo por 4 minutos, com distracções condutores fora da	2
3.	Junto em liberdade	3
4.	Em pé sentado e deitado durante a marcha	3
5.	Chamada com paragem em pé e deitado	4
6.	Enviar em frente com direcções, com deitar e chamada	4
7.	Busca com direcções	3
8.	Salto sobre uma barreira e busca de um haltere metálico	3
9.	Busca com discriminação olfactiva	3
10.	Controlo á distância	4
	$\Sigma$	<b>32</b>
	1º Prémio 80 %      Excelente 2º Prémio 70 %      Muito bom 3º Prémio 60 %      Bom	

# **CAPÍTULO VI**

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

### **19. Normas e orientações para realização e julgamento dos exercícios**

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

- a) Uma parte geral, que respeita à execução e julgamento de todos os exercícios no COB e nas classes 1, 2 e 3 (Elite).
- 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.

O cartão amarelo indica uma advertência. O Juiz pode dar uma advertência com base nas acções do condutor ou do cão. Se o Juiz mostrar um cartão amarelo duas vezes, tal determina a desqualificação.

O cartão vermelho indica desqualificação.

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

- a) Dois ou mais juízes em ringues separados
  - Quando dois juízes estão a julgar separadamente (dois ringues, diferentes exercícios), um cartão vermelho (o primeiro) conduz à desqualificação.
  - Se um dos juízes mostrar um cartão amarelo, por exemplo, no primeiro ringue, os outros juízes (segundo ou terceiro Juiz) não devem ser informados. Todos os juízes trabalham de forma independente. O cartão amarelo deve ser registado e se um segundo cartão amarelo for mostrado por outro Juiz (segundo ou terceiro), o secretário regista-o e, em seguida, informa o Juiz de que um cartão amarelo foi mostrado anteriormente, determinando a desqualificação. Naturalmente, dois cartões amarelos dados pelo mesmo Juiz também determinam a desqualificação.
- b) Dois ou mais juízes no mesmo ringue
  - Se um dos juízes pretender advertir (cartão amarelo) ou desqualificar (cartão vermelho) um concorrente, deve informar os restantes juízes e a questão deve ser objecto de deliberação conjunta. De preferência e caso esteja no ringue, deverá ser o juiz-principal (presidente da equipa de juízes) a mostrar o cartão.

## **Pontos concedidos**

### **COB**

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

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

### **Classes 1, 2 e 3 (Elite)**

As pontuações de Obedience são classificadas nos seguintes termos:

0 – 5 – 5,5 – 6 – 6,5 – 7 – 7,5 – 8 – 8,5 – 9 – 9,5 – 10 pontos.

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

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

# **CAPÍTULO VII**

## **DISPOSIÇÕES SUBSIDIÁRIAS E GERAIS**

### **20. Normas específicas**

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

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

Toda a informação aplicável é publicada no sítio oficial do CPC na Internet.

### **21. Disposições subsidiárias**

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

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

### **22. Entrada em vigor**

São consideradas nulas e sem efeito todas as disposições regulamentares estabelecidas anteriormente pelo CPC contrárias à doutrina do presente Regulamento, que entrará em vigor no dia 1 de Janeiro de 2013.

# ANEXO

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

### PARTE A

## EXECUÇÃO E JULGAMENTO DE TODOS OS EXERCÍCIOS NO COB E NAS CLASSES 1, 2 E 3 (ELITE)

#### Execução dos exercícios

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

- O cão deve estar no lado esquerdo do condutor entre os exercícios. O cão não tem que estar em posição de junto e sob comando, mas deve estar ao lado do condutor e sob controlo. Se por qualquer razão se verificar um atraso na mudança de um exercício para o exercício seguinte, é permitido que o condutor deite o cão, contudo o cão não deve ser chamado desta posição para continuar os exercícios.
- O condutor deve mover-se normalmente utilizando linhas rectas. Movimentos indefinidos ou ambíguos, gestos exagerados, sinais e linguagem corporal e movimentos não naturais das extremidades do corpo são penalizados. Viragens e meias-voltas devem ser a 90° e 180° e, após as meias-voltas, o condutor deve retornar usando, tanto quanto possível, o mesmo caminho.
- No COB o condutor pode entrar no ringue com o cão á 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. Ele pode colocar a trela no cão após o desempenho quando sai do ringue.
- 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. O condutor pode pôr a trela no cão após a execução da prova, quando estiver a deixar o ringue.
- Em classe 2 e 3 (Elite) o condutor deve deixar a trela fora do ringue ou na mesa do comissário. Esta regra aplica-se a todos os exercícios
- 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.
- Durante os exercícios não é permitido ao condutor tocar ou acariciar o cão ou outras formas de reforço. Tal comportamento determina que o exercício seja falhado. É permitido dar um estímulo leve depois do exercício ter sido realizado. 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 considerará este comportamento na avaliação da impressão geral. No caso de um segundo incidente, o cão é desqualificado.
- O juiz tem o direito de interromper um exercício se o cão exibir uma incapacidade óbvia ou falta de vontade para o realizar. O referido exercício é falhado.
- O juiz tem o direito de impedir um cão de continuar na competição se este não se comportar correctamente ou se causar perturbações por ladrar ou ganir continuamente. No caso de ladrar ou ganir o juiz pode dar uma primeira advertência. Se este comportamento continuar, o juiz desqualifica o cão. O mesmo se aplica para perturbações contínuas do cão, ladrando ou ganindo entre exercícios.
- Nos exercícios de chamada e de busca, é permitido que o cão venha e se sente frente ao condutor. O cão deve, ao comando (depois da autorização do comissário), adoptar rapidamente a posição de junto, passando muito perto do condutor.
- Nos exercícios de chamada e busca, o juiz não necessita de saber qual foi a intenção do condutor ao realizar o exercício, em relação à tomada da posição de junto – se directamente ou depois de se sentar à frente. Se o exercício for realizado com elegância, podem ser concedidos todos os pontos sem se ter em conta a intenção do condutor.

## **Exercícios de busca**

- Em todos os exercícios de busca é permitido que o cão se sente frente ao condutor, aí entregando o objecto ao respectivo comando (depois da autorização do comissário). O cão deve, ao comando (depois da autorização do comissário), adoptar rapidamente a posição de junto, passando muito perto do condutor.
- Se um haltere for atirado para um local inadequado (a uma distância demasiado curta, ou fora do ringue), deve ser atirado de novo. O exercício é falhado se a segunda vez também não for bem-sucedida.
- Não é permitido deixar que o cão segure o objecto/haltere antes dos exercícios. Se isto ocorrer não podem ser obtidos mais do que cinco pontos

## **Comandos e sinais gestuais**

- Comandos são ordens verbais. Os sinais gestuais podem substituir uma ordem verbal ou ser dados simultaneamente com uma ordem verbal. Neste caso, tal permissão deve estar prevista na descrição individual do exercício. Ao utilizar-se sinais gestuais estes devem ser curtos e não ultrapassar o tempo do comando verbal e não podem incluir qualquer outro tipo de linguagem corporal. Podem ser utilizadas uma ou duas mãos.
- O conceito de linguagem corporal significa movimentar o corpo (o que não inclui necessariamente dar passos), torcer ou rodar o corpo, a cabeça ou os ombros, bem como dar sinais com os pés. Será penalizado consoante a gravidade e situação. Dar passos quando se dão comandos desqualifica o exercício.
- Nos exercícios em que sejam permitidos comandos de voz ou gestos, o condutor deve, antes de começar o exercício, informar o juiz se vai usar sinais gestuais. Nos exercícios em que seja permitido o uso de voz e gestos não é necessário informar o juiz.
- O comando "Junto" é permitido sempre que se inicia um andamento com o cão.
- O comando "Fica" é permitido nos exercícios em que o condutor deixe o cão ou se afaste do cão
- 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 mais estrita se também for utilizada linguagem corporal.
- As palavras de comando indicadas neste regulamento são recomendações. São aceitáveis outras palavras suficientemente curtas. O nome do cão pode ser utilizado juntamente com o comando nos exercícios de chamada / em situações de chamada. O nome e o comando devem ser utilizados simultânea e juntamente, para que o nome e o comando não dêem a impressão de ser dois comandos separados.

## **Abandono do condutor**

- Se um cão sair do ringue durante um exercício ou entre exercícios, estando fora do controlo, é desqualificado classes 2 e 3 (Elite).
- No COB e Classe 1, se um cão abandonar o ringue, estando fora de controlo, o condutor pode chamar o cão por duas vezes. Se o cão voltar ao condutor, ambos podem continuar, mas o incidente será considerado na avaliação da impressão geral e será severamente penalizado. O exercício em execução é falhado. Se o cão abandonar o ringue outra vez, é desqualificado.
- Na Classe 1 e 2 se o cão abandonar o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) e estiver fora de controlo, o condutor pode chamar o cão (não mais do que 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 (impressão geral). Se o cão não voltar aquando do segundo comando, cão e condutor são desqualificados. Se o cão abandonar o condutor uma segunda vez, é desqualificado.
- Na Classe 3 (Elite) se o cão abandonar o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) e estiver fora de controlo, o condutor pode chamar o cão (não mais do que uma vez) sem deixar a sua posição. Se o cão voltar ao condutor ao primeiro comando o juiz mostrará um cartão amarelo e o exercício é considerado falhado, mas o cão e o condutor podem continuar com o exercício seguinte. Se o cão não voltar ao primeiro comando, ou se o cão abandonar o condutor uma segunda vez, segue-se a desqualificação.

## **Julgamento dos exercícios**

- O julgamento de um exercício começa quando o condutor e o cão tenham tomado a posição no ponto de partida (cão na posição de junto) e o comissário disser: “o exercício iniciou-se”. O julgamento do exercício termina quando o comissário anunciar: “fim do exercício” ou “obrigado”.
- Devem ser penalizados todos os desvios à regra: todos os comandos extras, comandos duplos, linguagem corporal, desvios da posição de junto, desvios do movimento paralelo, etc.
- Regra geral, devem ser retirados um a dois pontos por um segundo comando e, um terceiro comando, determina que o exercício (ou uma parte dele) é falhado.
- Serão deduzidos um a dois pontos para um segundo comando nos comandos de direcção e de controle à distância. Veja as instruções nos próprios exercícios
- Um cão que durante um exercício ladre, mesmo que ocasionalmente, deve ser penalizado. O exercício é falhado se o cão ladrar extensivamente ou continuamente. Se o ladrar for contínuo e se repetir em vários exercícios, deve ser desqualificado. As regras antecedentes são aplicáveis aos casos em que o cão ganir.
- Ladrar ou ganir durante o exercício devem ser sempre penalizados, mesmo que apenas seja um breve latido no início do exercício (possivelmente demonstrando entusiasmo), devendo ser deduzido pelo menos um ponto.

- O exercício é falhado se o condutor der passos ao dar os comandos.
- 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 ou der passos).
- Em Classe 1, se o cão abandonar o condutor (inicia o exercício) depois do exercício começar (em exercícios em que o cão é enviado para longe do condutor) mas antes do comando do condutor (por exemplo, obedecendo ao comando do comissário), o condutor pode chamar o cão uma vez. Só pode ser atribuído um máximo de seis pontos se o cão voltar e completar o exercício. O exercício é falhado se o cão não voltar.
- Em classe 2 e 3 (Elite), se o cão abandonar o condutor (iniciar o exercício), antes do comando, o exercício é falhado e não será permitido que o cão seja chamado.
- Toda a punição do cão conduz a desqualificação.
- O exercício é falhado se o condutor tocar no cão durante o exercício. Isto pode determinar uma advertência. Se o toque do condutor no cão durante ou entre os exercícios puder ser interpretado como castigo, o cão e o condutor serão desqualificados.
- Nas Classe 2 e 3 (Elite) controlar o cão pela coleira entre os exercícios leva a uma advertência.
- 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.
- No julgamento da velocidade 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.
- Não podem ser concedidos mais que 8 pontos se no início do exercício o cão não se sentar calmamente ao lado do condutor.
- Nas classes 1, 2 e 3 (Elite) não podem ser concedidos mais de 7 pontos no final do exercício se o cão não assumir a sua posição de junto (Sentado),
- O exercício é falhado se o cão não assumir a posição inicial de um exercício (i.e. sentado ou deitado)
- 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 (Elite), durante ou entre os exercícios, o cão é desqualificado.

# PARTE B

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

### COB – Certificado de Obediência Básica

#### EXERCÍCIO 1. Apresentação.

[Coef. 1]

##### **Execução:**

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

##### **Orientações:**

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

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

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

**EXERCÍCIO 2. Ficar deitado 1 minuto, condutores a 15 metros [Coef. 2]**

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

**Execução:**

Os condutores deverão alinhar com 4 metros de distância entre si.

À ordem do comissário, os condutores mandarão deitar os seus cães.

Estes devem, imediatamente, tomar essa posição no local designado e aí ficar durante 1 minuto. Após o comando para deitar, os condutores mantêm-se ao lado dos cães e aguardam a indicação do comissário antes de se deslocarem para o lugar indicado a uma distância de cerca de 15 metros, onde permanecerão virados para os cães até ordem para regressar aos cães. O exercício termina quando á 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 á ordem do comissário manda sentar o cão.

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

**EXERCÍCIO 3. Junto com trela****[Coef. 2]****Comandos:** “Junto” (no início e em cada mudança de direcção) – “Senta”**Execução:**

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

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

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

**Orientações:**

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

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

**EXERCÍCIO 4. Junto sem trela****[Coef. 3]****Comandos:** “Junto” (no início e em cada mudança de direcção) – “Senta”**Execução:**

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

**Orientações:**

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

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

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

### **EXERCÍCIO 5. Junto sem trela com deitar e regresso ao cão [Coef. 3]**

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

**Execução:**

À indicação do comissário, o condutor e o seu cão efectuarão um trajecto em linha recta com cerca de 20 metros. A meio deste trajecto (local assinalado) o condutor dará um comando para o cão deitar continuando a andar até ao fim do percurso onde dará meia volta regressando ao cão.

O exercício terminará com o cão sentado ao lado do condutor

**Orientações:**

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

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

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

### **EXERCÍCIO 6. Chamada directa**

**[Coef. 3]**

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

**Execução:**

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

Quando indicado o condutor chama o cão.

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

**Orientações:**

O cão deve responder imediatamente á chamada.

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

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

## **EXERCÍCIO 7. Busca do objecto**

**[Coef. 3]**

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

### **Execução:**

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

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

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

### **Orientações:**

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

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

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

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

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

A partir deste número as ordens serão penalizadas.

O condutor poderá recuar 1 metro para incentivar a entrega.

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

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

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

**EXERCÍCIO 8. Posições a 3 metros****[Coef. 3]****Comandos:** “Deita” – “Senta” e/ou gesto – “Deita” e/ou gesto – “Senta”**Execução:**

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

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

**Orientações:**

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

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

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

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

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

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

**EXERCÍCIO 9. Impressão Geral****[Coef. 1]****Orientações:**

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

# CLASSE 1 – Classe de competição FCI

## **EXERCÍCIO 1. Deitado em grupo por dois minutos com condutores fora de vista** [Coef. 3]

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

### **Execução:**

Os condutores devem tomar os seus lugares numa linha, com os cães à trela, e comandar que os seus cães assumam a posição de junto. Os cães devem sentar-se na posição de junto numa linha com aproximadamente 3 metros de distância entre eles. Os cães, à ordem dos condutores, deitam-se um a um, a partir da posição de junto. Os cães devem ser mandados deitar, um a um, da esquerda para a direita, e devem sentar-se da direita para a esquerda, por forma a que o primeiro a deitar-se seja o último a sentar-se. O comissário indica aos condutores quando deve ser dado o comando. Os condutores saem todos juntos para fora da vista dos cães e ficam escondidos por um período de dois minutos. O período de dois minutos começa a contar quando todos os condutores estiverem fora de vista dos cães. Decorridos dois minutos, será indicado aos condutores que regressem e alinhem numa linha já dentro do ringue e, quer regressem em simultâneo para junto dos cães, por indicação do comissário posicionando-se junto aos seus cães. Os condutores são instruídos, um a um, a dar aos seus cães o comando para a posição de junto. Deve haver pelo menos três cães em cada grupo, mas não mais de seis. 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:**

O comissário anuncia "*Tirar trelas aos cães*" e, depois de ter sido tirada a trela aos cães, o comissário anuncia que "*O exercício começa*". O exercício começa aqui para todos os concorrentes na linha.

Em seguida, o comissário ordena ao primeiro condutor que mande deitar o seu cão. O exercício termina quando os condutores tiverem retornado para seus cães, todos os cães tiverem tomado a sua posição de junto e o comissário tiver anunciado: "*Exercício terminado*".

Falha o exercício um cão que não se deita (dois comandos), que se levante ou se sente ou se arraste mais do que o tamanho do seu próprio corpo, antes de terminar o tempo (0 pontos). Todo o movimento deve reduzir claramente os pontos. Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar 1-2 vezes; o exercício é falhado se o cão ladrar a maior parte do tempo (0 pontos). Deve ser penalizada a inquietação, nomeadamente mudanças de peso, de um lado 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 não deve, no entanto, dar aparência de inquietação ou ansiedade. Se um cão se levantar e se aproximar de outro cão, de modo a ser de se recear uma luta, o exercício deve ser interrompido, recomeçando depois para todos os cães, excepto para que causou a perturbação.

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 um vizinho de "deita" ou senta"). Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão se deita / senta antes de ser dado o comando, e a seguir mudar a sua posição por conta própria ou por comando (voltar para cima / voltar para baixo).

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se um cão se deita de lado (flanquear).

Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se senta ou levanta após o decurso do período de dois minutos e o condutor já tenha chegado ao interior do ringue, mas o exercício é falhado se o cão também se mover.

**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. O cão sem trela deve seguir voluntariamente o condutor, andando no lado esquerdo do condutor, com o ombro ao nível do joelho esquerdo do condutor, seguindo-o numa linha paralela. Durante o exercício o condutor deve mover os braços de forma natural.

O condutor pode escolher fazer as meias voltas para a esquerda ou para a direita. A "*meia volta alemã*" é igualmente aceitável, ou seja, permite-se que o cão dê a volta ao redor do condutor do lado direito, mas muito próximo. O condutor deve, ao fazer uma meia volta (volta de 180°), regressar ao longo da mesma linha pela qual veio. As viragens para a esquerda e direita devem fazer ângulos rectos (90°). O condutor não deve virar a cabeça, não deve torcer os ombros e não deve utilizar linguagem corporal.

O comando de "junto" pode ser dado em cada começo, ao mudar de velocidade e quando forem dados passos. Quando o condutor parar, o cão deve tomar a posição do junto imediatamente e sem comando.

Todos os cães, num teste ou competição, devem fazer o junto em liberdade de acordo com o mesmo esquema.

**Orientações:**

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

**EXERCÍCIO 3. Parado em pé durante o andamento****[Coef. 2]****Comandos:** "*Junto*", "*Fica*", "*Senta*"**Execução:**

Condutor e cão deixam a posição inicial andando em linha recta em ritmo normal. Depois de cerca de 10 metros o condutor, sem parar, ordena que o cão pare e o cão deve parar imediatamente. O condutor caminha cerca de 10 metros (por exemplo, para um local indicado por um marcador ou cone), dá meia volta e fica de frente para o cão. Após três segundos, à ordem do comissário, o condutor retorna para o cão e ordena que este assuma a posição de junto. Todas as fases do exercício são executadas quando o comissário der permissão.

**Orientações:**

Não pode ser concedido qualquer ponto se o cão parar numa posição errada, mudar a posição correcta antes de o condutor dar meia volta, parar antes de lhe ser dado o comando, precisar de um comando extra ou se o condutor parar antes / ao comandar o cão. Para conseguir pontos, após ter sido dado o respectivo comando, o cão não deve mover-se mais do que um comprimento de corpo.

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

Ao julgar, também deve ser prestada atenção ao andamento de junto. No caso de um mau andamento devem ser reduzidos 1-2 pontos. São erros o cão mover-se lentamente, parar lentamente ou não parar numa posição paralela. A redução deve ser de 1-4 pontos.

**EXERCÍCIO 4. Chamada****[Coef. 3]****Comandos:** "*Deita*" "*Vem*" (uma vez) ("*Junto*")**Execução:**

O cão é colocado na posição de deitado (quando permitido pelo comissário) e o condutor começa a andar (depois da permissão do comissário) 20 – 25 metros na direcção indicada. Aquando da permissão do comissário, o condutor chama o cão. O nome do cão pode ser combinado com o comando de chamada, mas o nome e comando deve ser bem juntos e não podem dar a impressão de dois comandos distintos comandos.

**Orientações:**

É importante que o cão responda voluntariamente ao comando de chamada. O cão deve mover-se em boa velocidade e manter o ritmo, pelo menos a trote rápido. Movimento lento é um erro. A raça deve ser levada em consideração no julgamento da velocidade. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se for dado mais de um comando de chamada. Uma terceira chamada falha o exercício. O exercício é falhado se o cão se mover mais do que um comprimento do corpo antes do comando de chamada. Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se levantar, se sentar ou se movimentar menos de um comprimento do corpo antes do comando.

**EXERCÍCIO 5. Sentado durante o andamento****[Coef. 2]****Comandos:** "*Junto*", "*Senta*"**Execução:**

Condutor e cão deixam a posição inicial andando em linha recta em ritmo normal. Depois de cerca de 10 metros, sem parar, o condutor ordena que o cão se sente e o cão deve sentar-se imediatamente. O condutor caminha cerca de 10 metros para um local indicado, por exemplo, por um marcador ou um cone, e volta-se (independentemente) e fica de frente para o cão. Depois de aproximadamente três segundos, o condutor retorna para o cão e ordena-lhe que assuma a posição de junto. Todas as fases do exercício, excepto quando o condutor se volta, são feitas após permissão do comissário.

**Orientações:**

Não podem ser concedidos quaisquer pontos se o cão parar numa posição errada, mudar a posição correcta antes de o condutor se ter voltado, se sentar antes do comando, se precisar de um comando extra, ou se o condutor parar antes / quando der o comando ao cão. Para conseguir pontos, após o comando, o cão não deve mover-se mais do que um comprimento de corpo.

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

Ao julgar, também deve ser prestada atenção ao andamento de junto. No caso de um mau andamento devem ser reduzidos 1-2 pontos. São erros o cão mover-se lentamente, sentar-se lentamente ou não se sentar numa posição paralela. A redução deve ser de 1-4 pontos.

**EXERCÍCIO 6. Envio para um quadrado (15 m)****[Coef. 4]****Comandos:** "Em frente" ("Fica"), "Deita", "Senta"**Execução:**

O cão é enviado para um quadrado de 3 mx 3 m a cerca de 15 metros de distância do ponto de partida (para o meio do quadrado). Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que se deite. O quadrado não deve situar-se a menos de cerca de 3-5 metros da borda do ringue. Cada canto do quadrado é marcado por cones. Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, giz). Quando for autorizado pelo comissário, o condutor caminha para perto do cão e ordena-lhe que assuma a posição de junto (depois da autorização do comissário). Veja a figura no anexo. O comando de "Fica" pode ser usado antes do comando de "deita".

**Orientações:**

Deve ser valorizada a vontade do cão para cumprir o comando, o ritmo/precisão do cão e o seu percurso em linha recta. Para obter 10 pontos, o condutor não deve usar mais de 4 comandos durante este exercício, sendo o quarto comando o comando para ficar no quadrado. O cão deve cumprir os comandos (por exemplo, se lhe for dado um comando de paragem no quadrado). Uma opção é usar apenas o comando de deita quando o cão entrar no quadrado e, portanto, usar-se apenas três comandos. Só podem ser dados cerca de 7 pontos se o cão se mover muito lentamente.

Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos. O exercício é falhado se o condutor se mover para a frente (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).

Para ganhar pontos, o corpo inteiro do cão, excepto a cauda, deve estar dentro do quadrado. Se o cão se sentar ou deitar fora do quadrado, não pode ser redireccionado.

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 arrastar no quadrado. Não podem ser concedidos mais de 6 pontos se o cão mudar de posição antes de o condutor o ter alcançado.

O exercício é falhado se um dos comandos de "fica" ou de "deita" tiver que ser dado uma terceira vez. A penalização para comandos direccionais extras depende de sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos. Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se levantar ou sentar antes do respectivo comando quando o condutor estiver ao lado do cão.

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

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

**Execução:**

O comissário anuncia o início do exercício e entrega ao condutor o apport de madeira. O condutor lança o apport ao comando do comissário para uma distância de, pelo menos, 10 m. Quando lhe for indicado o condutor ordena que o cão recupere o apport. Devem estar disponíveis três tamanhos de apports. O tamanho do apport deve ser proporcional ao tamanho do cão, mas o condutor é livre de escolher qualquer tamanho. A organização deve ter disponíveis três tamanhos diferentes de apports de madeira, o maior pesando 450 g no máximo.

**Orientações:**

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

*Deixar cair o apport:*

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão soltar o apport, mas apanhá-lo por sua própria iniciativa. Só pode ser dado um máximo de 6 pontos se tiver que ser dado um comando extra para o cão recuperar o apport que tiver deixado cair. Podem ser dados 5 pontos se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e este o conseguir apanhar sem dar qualquer passo, presumindo que o cão assume correctamente a posição de junto. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o objecto for deixado cair, devido a negligência do condutor depois de ter dado comando para o cão largar.

*Mastigar ou morder o apport:*

Mastigar ou morder o *apport* deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o *apport*, o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrija uma vez o segurar do *apport*.

**EXERCÍCIO 8.****Controle à Distância  
Senta / deita, 4 mudanças****[Coef. 3]**

**Comandos:** "Deita" "Fica", "Senta", "Deita" e / ou sinais de mão.

**Execução:**

O condutor ordena (ao comando do comissário) que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida. O condutor deixa o cão, dirige-se para um local designado a aprox. 5 m do cão. O cão deve mudar de posição 4 vezes (senta / deita) e permanecer no seu lugar original. A ordem de execução das posições só deve ser sentar-deita (duas vezes) e, portanto, o último comando para mudar posição deve ser "deita". O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar posição usando sinais escritos ou desenhos ou uma placa de exposição eléctrica. O comissário não deve ser capaz de ver o cão ao exhibir as instruções e deve manter uma distância de aproximadamente 3-5 metro do cão. O comissário deve alterar o sinal a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos de voz e sinais de mão, mas 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. É marcado um limite atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois marcadores.

**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 que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direcção). Todos os movimentos são somados. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das quatro posições e o exercício é falhado se falhar duas posições. Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão se levantar antes do condutor voltar a ele. É penalizado o uso extensivo de voz e sinais de mão exagerados ou contínuos / de longa duração. Pode ser dado um terceiro comando em cada posição, mas essa posição fica perdida. São deduzidos dois pontos na primeira vez que tiver ser dado um segundo comando numa posição. Os segundos comandos seguintes são deduzidos de um ponto.

**EXERCÍCIO 9.****Chamada com salto sobre um obstáculo****[Coef. 3]**

**Comandos:** "Fica", "vem" ou "salta", ("junta")

**Execução:**

O condutor (ao comando do comissário) deixa o cão sentado na frente (2-4 m) do obstáculo, caminha em todo o obstáculo para o outro lado (cerca de 2-4 m), e ordena que o cão salte, ao comando do comissário. O cão deve saltar e tomar a posição de junto. A altura do obstáculo corresponder aproximadamente à altura do ombro do cão. A altura máxima é, no entanto, de 50 cm. [Veja a figura em anexo]

**Orientações:**

O exercício começa quando o condutor deixa o cão e termina quando o cão tenha tomado a posição de junto e o comissário tiver anunciado "*exercício terminado*". Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos, o ritmo/precisão do cão e a escolha do percurso mais curto no retorno para o condutor. Apenas pode ser dado um máximo de 8 pontos se o cão tocar o obstáculo, ainda que ligeiramente, quando saltar. O exercício é falhado se o cão se apoiar sobre o obstáculo, se o obstáculo for derrubado ou se o cão não saltar.

**EXERCÍCIO 10.      Impressão geral**

**[Coef. 2]**

**Orientações:**

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

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

## **CLASSE 2 – Classe de competição FCI**

**EXERCÍCIO 1.**      **Sentado em um grupo**  
**Com condutor à vista, um minuto**

**[Coef. 2]**

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

### **Execução:**

Os cães estão sentados em posição de junto numa fila com aproximadamente 3 metros de distância entre eles. Quando for indicado, os condutores deixam os cães, caminham 20 m e viram-se de frente para os cães. Os condutores devem parar numa posição natural à vista dos cães por 1 minuto. Depois deve ser indicado aos condutores que se aproximem dos seus cães, para que fiquem na posição de junto. Deve haver pelo menos 3 cães no grupo, mas não mais de seis.

### **Orientações:**

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

**Comando:** "Junto"

**Execução:**

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em diferentes velocidades em conjugação com meias voltas, viragens, mudanças de direcção e paragens. O cão também deve ser testado quando o condutor dá dois ou três passos para a frente ou para trás. O cão sem trela deve seguir voluntariamente o condutor e caminhar ao lado esquerdo do condutor, com o ombro ao nível do joelho esquerdo do condutor, seguindo-o numa linha paralela. Durante o exercício o condutor deve mover os braços e pés de uma forma natural.

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em passo normal, lento e rápido, com meias voltas, mudanças de direcção e paragens. O condutor pode escolher fazer as meias voltas à esquerda ou à direita. A "meia volta alemã" é aceite igualmente, ou seja, é permitido o cão circular à direita ao redor do condutor, mas muito junto.

O condutor deve, ao fazer uma meia volta (volta de 180 °), retornar aproximadamente na mesma linha por onde veio. As viragens à esquerda e à direita devem ser perpendiculares (90 °). Ao dar passos laterais o condutor não deve virar a cabeça, não deve torcer os ombros nem deve usar linguagem corporal.

O comando de "junto" pode ser dado em cada começo, ao mudar de velocidade e ao dar passos.

Quando o condutor parar, o cão deve tomar imediatamente a posição de junto, sem qualquer comando.

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

**Orientações:**

O exercício é falhado se o cão abandonar o condutor ou o seguir a uma distância de mais de meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente, só devem ser concedidos 6 a 7 pontos. A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direcção imperfeita (não em paralelo) na posição de junto dará lugar a perder 2 pontos. Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento deve ser penalizado; A penalização deve ser agravada se o cão se inclinar ou tocar o condutor.

**Comandos:** "Fica", "Senta", "Junto" (3 vezes)

**Execução:**

Durante a marcha o condutor dá o comando ao cão, à indicação do comissário, para as posições de em pé e sentado. O condutor e o cão deixam a posição inicial num percurso em linha recta em ritmo normal. Após cerca de 10 metros, o condutor ordena (ao comando do comissário) que o cão pare e o cão deve parar imediatamente. O condutor caminha cerca de 10 metros e volta-se ao comando do comissário e retorna para o cão ao longo de um caminho paralelo ao que antes fez, passa o cão (1-2 m) a uma distância de aproximadamente meio metro, volta-se (ao comando do comissário) e retorna para o cão, leva o cão junto sem parar, continua a andar, a cerca de 5 metros vira à esquerda ou à direita (ao comando do comissário) e depois de ter andado aproximadamente 10 metros, ordena que o cão se sente e executa o exercício como na primeira parte. Após ter retomado o cão a partir da posição de sentado, o condutor e o cão devem continuar a caminhar por aproximadamente 5 metros. O condutor e o cão devem parar ao comando do comissário e o cão deve assumir a posição de junto.

As viragens devem ser de 90°, não arredondadas.

Todas as fases (inicia, pára, vira) do exercício são feitas após a permissão do comissário.

**Orientações:**

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão parar uma vez numa posição errada (por exemplo, sentar-se em vez de se deitar). Não podem ser concedidos mais de 6 pontos se o cão falhar uma posição (não parar). Para conseguir pontos por qualquer posição, o cão não se deve mover-se mais do que um comprimento de corpo após o comando, e assumir a posição que lhe tiver sido ordenada (em pé, sentado) antes do condutor ter atingido o ponto de viragem. Não é permitido um segundo comando nas posições. Isso leva à perda da posição. Para obter pontos pelo exercício, deve ser realizada pelo menos uma posição.

Ao julgar, também deve ser prestada atenção ao andamento em junto. A redução deve ser de 1-2 pontos para maus andamentos. São erros os movimentos, paragens e sentar lentamente, não parar ou não se sentar direito, bem como voltar-se para olhar. A redução deve ser 1-4 pontos.

Sinais de mãos e linguagem corporal nas ordens para parar ou sentar são erros graves e devem ser severamente penalizados, dependendo da sua intensidade e duração, com uma redução de 3-5 pontos.

**EXERCÍCIO 4. Chamada com de pé****[Coef. 4]**

**Comandos:** "deita", "fica" ou sinal de mão, "Vem" (2 vezes),  
("junto") [sinais de mãos: podem ser usadas uma ou duas mãos]

**Execução:**

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

**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 ao comando. Ao avaliar a paragem, também deve ser tida em conta a velocidade do cão. Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos, mas não para os cães lentos. Para obter todos os pontos (para uma paragem) o cão não deve avançar mais que um comprimento do corpo desde o comando até à paragem. Para obter algum ponto (para uma paragem) o cão não deve avançar mais de 3 comprimentos de corpo. Se forem dados mais de 2 comandos de chamada, a pontuação máxima é de 6 pontos. A terceira chamada de uma posição ou duas chamadas em ambas as posições determinam que o exercício é falhado. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar a posição (parar depois de 3 comprimentos de corpo). O exercício é falhado se não houver tentativa de parar. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão parar numa posição errada. Não podem ser concedidos mais de 8 pontos se o cão se sentar ou se levantar antes do primeiro comando de chamada. O exercício é falhado se o cão se movimentar mais do que um comprimento do corpo antes do primeiro comando de chamada.

## **EXERCÍCIO 5. Envio para um quadrado, deitar e chamada [Coef. 4]**

**Comandos:** "Em frente", ["direita / esquerda" e / ou sinal com a mão], ("Fica"), "Deita", "Vem".

### **Execução:**

O condutor é instruído a enviar o cão para um quadrado de 3m x 3m a cerca de 25 metros de distância do ponto de partida (para o meio do quadrado). O quadrado não deve situar-se a menos de cerca de 3-5 metros da borda do ringue. Cada canto do quadrado é marcado por cones. Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, giz). Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que se deite. Quando lhe for autorizado, o condutor caminha para a frente, na direcção do cone direito. A aproximadamente 2 metros do cone, é ordenado ao condutor que vire à esquerda e, perto do cão e depois de aproximadamente 3 m é indicado ao condutor para virar à esquerda, em direcção ao ponto de partida. Depois de mais 10 m é indicado ao condutor que chame o cão enquanto caminha para o ponto de partida. Tendo atingido o ponto de partida é indicado ao condutor para parar. [Veja a figura no anexo]

### **Orientações:**

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

O exercício é falhado se o condutor se mover para a frente (der passos em qualquer direcção) enquanto dá os comandos (0 pontos). Não podem ser dados mais de 8 pontos se houver excesso de movimentos do condutor (Linguagem corporal). Se o cão agir por si, este é penalizado (por exemplo, se o cão parar ou se deitar sem comando). O exercício falha se o cão se sentar ou deitar fora do quadrado. Se o cão já estiver deitado não pode ser dado nenhum comando de redireccionamento. Para obter pontos, nenhuma parte do cão pode ficar fora das marcas do quadrado, com excepção da cauda.

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

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

A penalidade para comandos direccionais extras depende da sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos. A penalização pode ser de 1-2 pontos / comando.

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

## **EXERCÍCIO 6. Busca com direcções**

**[Coef. 3]**

**Comandos:** "*Junta*", "*fica*", "*Direita / Esquerda*" e / ou sinal de braço, "*Busca*", "*Larga*" ("*Junta*")

### **Execução:**

Condutor e cão ficam no ponto de partida, diante de um cone a uma distância de aproximadamente 5 m. O comissário coloca dois apports de madeira numa linha, aproximadamente 10 m afastados uns dos outros, de modo a que sejam facilmente visíveis. O apport que será apanhado (esquerdo ou direito) é deixado no chão em primeiro lugar. O cone está situado a aproximadamente 10 m do centro da linha imaginária entre os apports e o ponto de partida. O ponto de partida localiza-se a cerca de 15 m da linha. O condutor é instruído para andar com seu cão a partir do ponto de partida para o cone e a colocar o cão na posição de pé ao lado do cone (num raio de um metro) de frente para o ponto de partida, onde ele deixa o cão e retorna ao ponto de partida. O condutor não deve parar quando deixar o seu cão. Após cerca de 3 segundos, o condutor é instruído para direccionar o cão para o apport correcto, determinado por sorteio, e o cão deverá recuperar e entregar o apport correctamente.

Devem estar disponíveis três tamanhos de apports (max cerca de 450 g), adequados para as diferentes raças. O tamanho do apport deve ser proporcional ao tamanho do cão, mas o condutor é livre para escolher o tamanho. [Veja a figura em anexo]

### **Orientações:**

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

O exercício é falhado se o cão for para o apport errado, mas podem ser concedidos seis pontos se for direccionado para o correto e o cão trazer o correto. O exercício falha se o cão levantar o apport errado (0 pontos).

A penalidade para comandos direccionais extras depende de sua força e da vontade do cão para obedecer aos comandos. Pode ser 1-2 pontos / comando.

### *Deixar cair o apport:*

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão deixar cair o apport, mas o apanhar por sua própria iniciativa. Será concedido um máximo de 5 pontos se tiver que ser dado um comando extra para "*apanhar*" antes de o cão recuperar o apport que tenha deixado cair. Podem ser concedidos 5 pontos se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e o condutor lhe pegar sem dar passos, presumindo que o cão assume a posição de junto correctamente. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o objecto for deixado cair, devido à negligência do condutor após o comando para o cão largar.

### *Mastigar ou morder o apport:*

Mastigar ou morder o *apport* deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o *apport*, o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrija uma vez o segurar do *apport*.

**Comandos:** “Fica/Junto”, “Busca/Trás”, “Larga”

**Execução:**

No início deste exercício o comissário entrega ao condutor um objecto de madeira para o cobro (10cm x 2cm x 2cm), no qual o condutor marca um sinal de identificação ou que já está previamente marcado com alguma identificação. O condutor pode manter na mão o objecto marcado durante aproximadamente 10 Seg. Não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto nesta fase. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objecto e, de seguida, manda o condutor virar-se. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objectos.

O comissário vai colocar os objectos de madeira (o do condutor e outros cinco semelhantes), sem tocar em nenhum deles, no solo ou no piso, junto com outros 5 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. Depois, o comissário indica ao condutor que se volte e comande ao cão para este ir buscar o objecto marcado. O cão deve encontrar o objecto do condutor, pegar nele e entregá-lo ao condutor de acordo com as indicações gerais.

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

**Orientações:**

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstrada pelo cão ao trabalhar. Podem ser concedidos 7 pontos se o cão pegar o objecto errado uma vez, mas, em seguida, traz o correto. O exercício é falhado se for permitido ao cão cheirar ou tocar o objecto antes de o entregar ao comissário, se forem dados comandos quando o cão estiver junto dos objectos, ou se o cão apanhar um artigo errado duas vezes.

*Deixar cair o objecto:*

Se o cão deixar cair o objecto e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não deverá ter mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra para o cão recuperar o objecto depois de o ter deixado cair, o máximo será de 5 pontos. Se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode conceder-se 5 pontos, presumindo que o cão toma a posição de junto correctamente. Se o objecto cair devido a negligência do condutor após o comando para “dar” não deverá ter mais de 7 pontos.

*Mastigar ou morder o objecto:*

Mastigar ou morder o objecto deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 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.

**Comandos:** “Deita” “Fica”, “Senta”, “De pé”, “Deita” e/ou sinais de mão

**Execução:**

O cão é colocado na posição de deitado no ponto de partida. Quando indicado, o condutor deve deixar o cão e afastar-se para um local assinalado, aproximadamente a 10 m do cão. O cão deve mudar de posição 6 vezes (senta/de pé/deita) de acordo com os comandos do condutor. O cão deve permanecer no seu lugar original. A ordem das posições deve ser sempre sentar-se – em pé – deita ou de pé – senta – deita e, portanto, o último comando para mudar de posição deve ser "deita".

O comissário deve mostrar ao condutor, com sinais escritos, desenhos ou com uma placa de indicação eléctrica, a ordem em que o cão deve mudar de posição. O comissário deve ficar a cerca de 3-5 m do cão, de modo a não conseguir ver o cão ao exhibir as instruções. O comissário deve mudar o sinal a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos verbais e sinais de mão, porém devem ser curtos e ser usados em simultâneo. Deve ser marcado um limite no chão, atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois marcadores. A ordem das posições deve ser a mesma para todos concorrentes.

**Orientações:**

Deve ser especialmente valorizada: a velocidade da mudança de posição, se as posições são bem definidas, se as posições são bem mantidas e quanto se move o cão. Para conseguir pontuar, o cão não deve mover-se no total mais que um comprimento de corpo desde o ponto de partida (em qualquer direcção). Todos os movimentos são somados. Se o cão falhar uma posição das seis não deverá ter mais de 7 pontos e não podem ser concedidos mais de 5 pontos se perder duas posições. Assim, não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão saltar uma posição e tomar a posição seguinte. Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se mover um comprimento do corpo. O cão tem de mudar posição, pelo menos, 4 vezes 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 O segundo comando determina uma redução de 1 ponto. Uma posição falha se for dado um terceiro comando. O exercício é falhado se o cão se mover mais do que um comprimento do corpo.

**EXERCÍCIO 9****Busca de um apport metálico  
com salto sobre uma barreira****[Coef. 3]**

**Comandos:** “Salta”, “Busca” e “Larga” (“Junto”).

**Execução:**

O condutor é colocado em frente de uma barreira colocada a uma distância de aproximadamente 2-4m, com o cão na posição de junto. O condutor atira o apport metálico ou de madeira sobre a barreira. Quando lhe for indicado, o condutor comanda o cão para que salte sobre a barreira, apanhe o apport e salte de volta. O comando para recuperar o objecto não deve ser dado mais tarde do que quando o cão começar a saltar.

Devem haver disponíveis três tamanhos (e pesos) diferentes de apports metálicos e de madeira, em proporção com o tamanho dos cães. O peso máximo do apport maior deve ser de aproximadamente 200gr para os metálicos e de 450gr. Para os de madeira, sendo sempre do condutor a decisão de escolher o apport, independentemente do tamanho do cão. A barreira deve ter 1 m de largura e altura aproximadamente semelhante à altura do garrote do cão, arredondada aos 10cm mais próximos. Nunca deve ter mais de 70cm de altura.

**Orientações:**

O exercício começa em posição de junto e termina na posição junto, quando o cão largar o apport e o comissário anunciar "*exercício terminado*". Se o cão tiver que procurar o apport por momentos, nenhum ponto deve ser reduzido, se estiver a trabalhar ativamente.

Se o cão ao saltar tocar no salto, mesmo que levemente, a pontuação máxima é de 8 pontos. Se o cão se apoiar no salto ou se não saltar tanto na ida como no regresso, o exercício é considerado falhado. O exercício é falhado se o obstáculo cair. Se o cão antecipar o comando devem ser reduzidos 2-4 pontos. O exercício é falhado se o cão sair quando o apport é lançado.

***Deixar cair o objecto (apport):***

Se o cão deixar cair o apport e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não deve ter mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra para o cão recuperar o objecto que tiver deixado cair, o máximo será 5 pontos. Se o cão deixar cair o apport ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode conceder-se 5 pontos, presumindo que o cão toma a posição de junto correctamente. Se o apport cair devido a negligência do condutor após o comando para “dar” não terá mais de 7 pontos.

***Mastigar ou morder o apport***

Mastigar ou morder o apport deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o apport, o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrigir uma vez o segurar do apport.

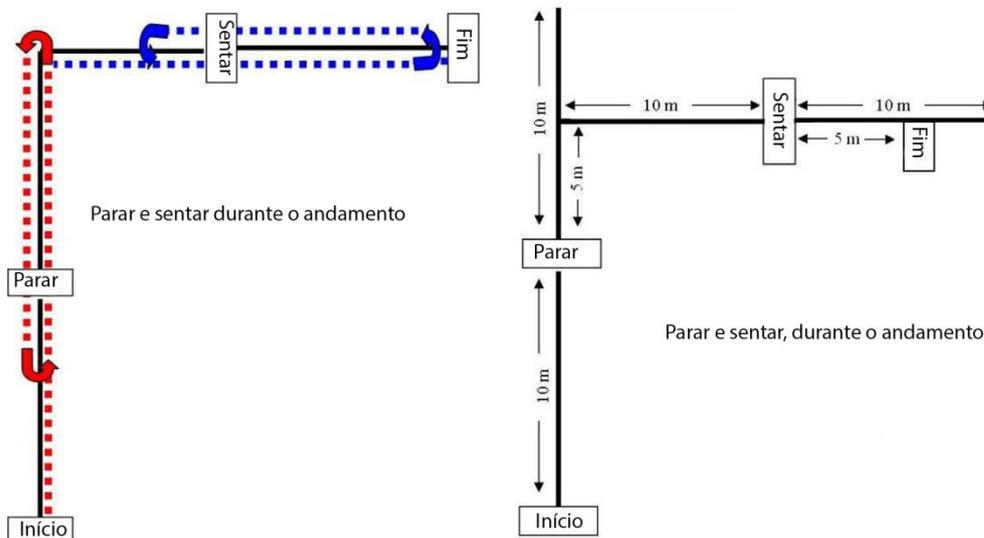
**EXERCÍCIO 10. Impressão geral****[Coef. 2]****Orientações:**

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

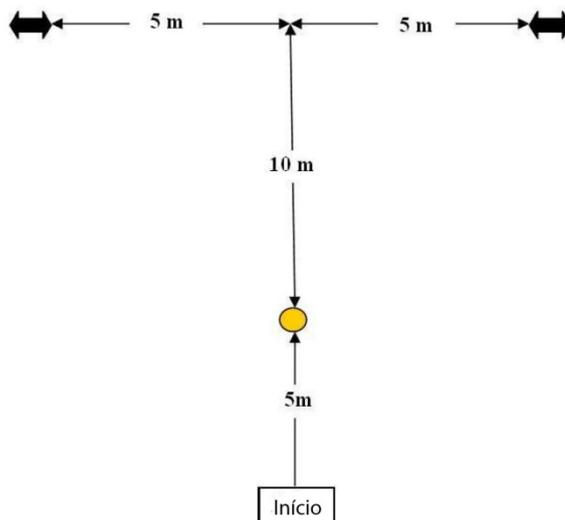
Não podem ser concedidos pontos na impressão geral se o cão estiver fora de controle e deixar o condutor durante ou entre os exercícios, mas permanecer no ringue, Se o cão fizer as suas necessidades no ringue é desclassificado.

# Classes 1 e 2

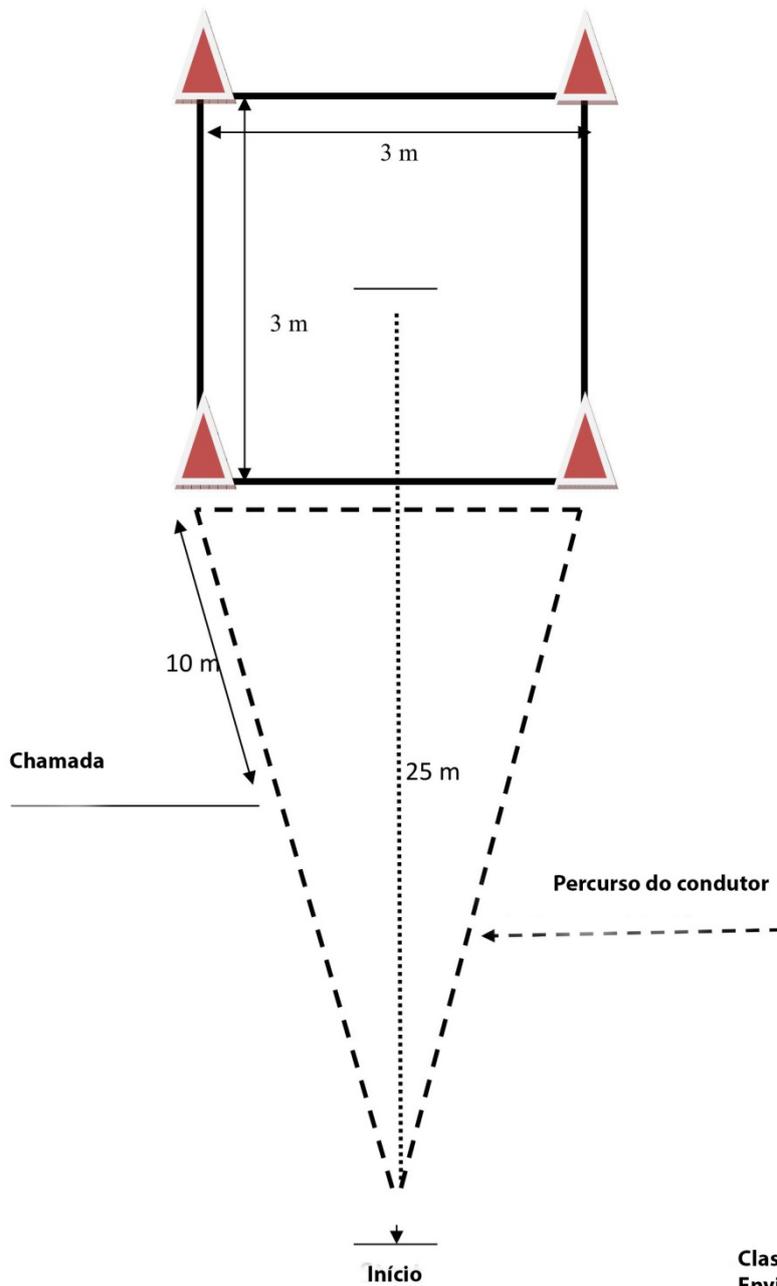
# Esquemas



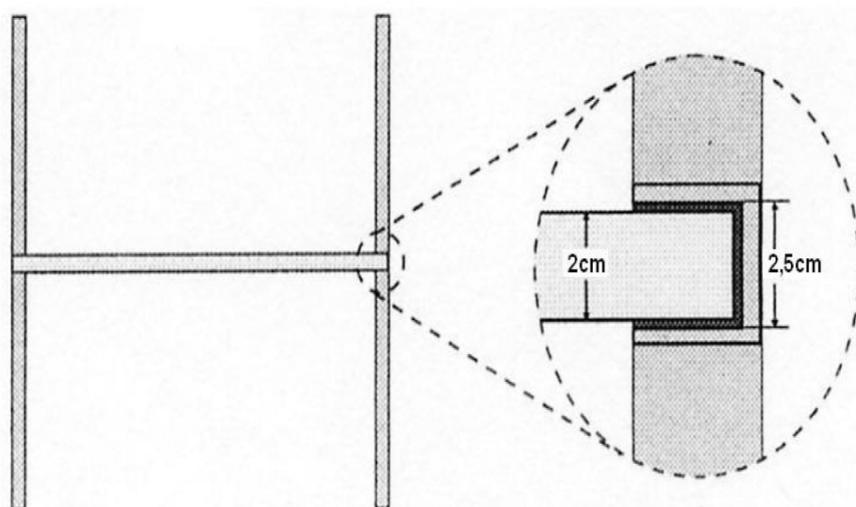
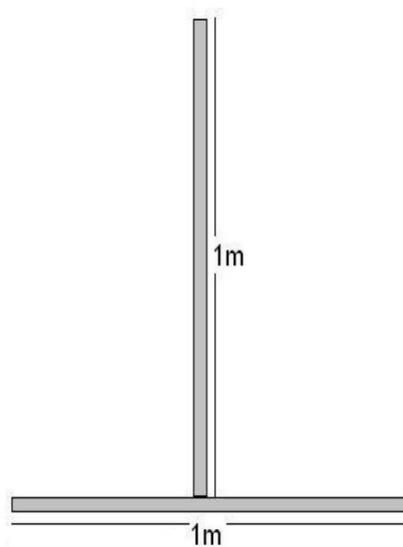
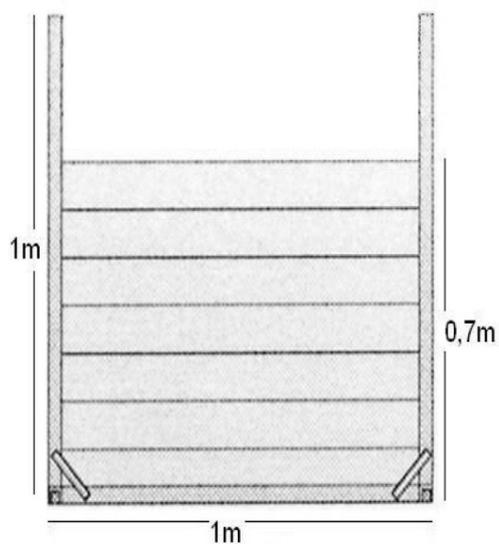
Classe 2, Exercício 3  
Parar e sentar durante o andamento



Classe 2, exercício 6  
Busca com direcções



Classe 2, Exercício 5  
 Envio com deita e chamada  
 (O esquema não está desenhado com as proporções correctas).



**Classes 1 e 2, Exercício 9.**  
(A altura da barra pode variar de 70 cms até aproximadamente 1 m)-

## CLASSE 3 (ELITE) – Classe de competição FCI

### EXERCÍCIO 1 – Sentado em grupo por dois minutos

[Coef. 3]

**Comandos:** “Senta”, “Fica”

#### **Execução:**

Os cães sentam-se em linha na posição de junto, com aproximadamente 3m de distância entre eles. Quando for indicado, os condutores deixam os cães, saem fora da sua vista e permanecem ocultos durante 2 minutos. Quando passarem os 2 minutos indica-se aos condutores que voltem ao ringue e fiquem parados. Depois deve ser indicado aos condutores que se aproximem dos seus cães, para que fiquem na posição de junto. Deve haver pelo menos 3 cães no grupo, mas não mais de seis.

#### **Orientações:**

Um exercício em que o cão que se ponha de pé, se deite ou rasteje mais do que um comprimento do seu corpo tem 0 pontos. Todo o movimento reduz a pontuação. Se o cão ladrar 1-2 vezes, perde 1-2 pontos, se ladrar a maior parte do tempo, o exercício é considerado falhado (0 pontos). A inquietação, tal como mudar o apoio de uma pata para a outra, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar ao redor, sendo também 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 deitar ou se puser em pé depois de cumpridos os dois minutos e o condutor esteja no interior do ringue não deve obter mais de 5 pontos. Se o cão se levantar e se aproximar de outro de modo que haja risco de luta o exercício deve ser interrompido, recomeçando posteriormente para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

É recomendado que a área fora do ringue em frente aos cães seja vedada a pessoas durante o exercício (ninguém que não pertença à organização terá autorização). Nos campeonatos SW e WW esta regra é obrigatória.

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

**Execução:**

Os cães sentam-se em linha na posição de junto aproximadamente a 3m de distância entre eles. O comando de deita deve ser dado individualmente para cada cão a partir da posição de junto. O comando de deita deve ser dado sequencialmente a cada cão da esquerda para a direita; O comando de senta deve ser dado sequencialmente a cada cão da direita para a esquerda, para que o primeiro cão a deitar-se seja o último a sentar-se e vice-versa. O comissário indica quando deve ser dado o comando. Os condutores saem juntos para fora da vista dos cães e permanecem ocultos durante 4 minutos. Os cães ficam deitados e são sujeitos a distrações, por exemplo uma pessoa serpenteando entre os cães. No fim dos 4 minutos, deve ser indicado aos condutores para voltarem juntos para o ringue e que fiquem em pé a cerca de três metros atrás do seu cão. Os condutores são instruídos a voltar todos para perto dos seus cães indicando-se então que, um a um, dêem ordem ao seu cão para a posição de junto. O exercício deve ser executado em grupo, com um mínimo de três cães e um máximo de seis.

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

**Orientações:**

Se o cão que não cumprir o comando para se deitar no início, se puser em pé, se sentar quando os condutores estão fora da vista, se rastejar mais de um comprimento ou se deite sobre as suas costas o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Todo o movimento deve reduzir claramente os pontos. Se o cão ladrar 1-2 vezes, perde 1-2 pontos, se ladrar a maior parte do tempo, o exercício é considerado falhado (0 pontos). A inquietação, tal como mudar o apoio do peso de um lado para o outro, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar ao redor, e é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do ringue. No entanto o cão não deve dar o aspecto de inquietação ou de ansiedade. Se o cão se levantar e se aproximar de outro, de modo a que haja risco de luta, o exercício deve ser interrompido e recomeçar posteriormente para todos os cães, excepto para o causador do distúrbio.

Se o cão reagir (deita-se ou senta-se) antes do comando do condutor (por exemplo, obedecendo ao comando de outros concorrentes), não deve ter mais que 8 pontos. Se o cão antecipar o comando, deve permanecer na sua posição (deitado ou sentado). Caso não o faça no início do exercício, este é considerado falhado. No final do exercício, caso o cão se levantar e deitar novamente sem ordem do condutor, tem o máximo de 5 pontos.

O cão que se deite sobre o seu flanco ou falhe o senta, não deve receber mais que 7 pontos.

Se o cão se sentar ou se puser em pé depois de cumpridos os quatro minutos e o condutor esteja no interior do ringue, não deve obter mais de 5 pontos.

É recomendado que a área fora do ringue em frente aos cães seja vedada a pessoas durante o exercício (ninguém que não pertença à organização terá autorização). Nos campeonatos SW e WW esta regra é obrigatória.

**Comando:** “*Junto*”

**Execução:**

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em diferentes velocidades em conjugação com meias voltas, viragens e mudanças de direção. O cão sem trela deve seguir voluntariamente o condutor e caminhar ao lado esquerdo do condutor, com o ombro ao nível do joelho esquerdo do condutor, seguindo-o numa linha paralela. Durante o exercício o condutor deve mover os braços e pés de uma forma natural.

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em passo normal, lento e rápido, com meias voltas, mudanças de direção e paragens. O condutor pode escolher fazer as meias voltas à esquerda ou à direita. A “meia volta alemã” é aceite igualmente, ou seja, é permitido o cão circular à direita ao redor do condutor, mas muito junto. O cão também deve ser testado quando o condutor a partir da posição de paragem dá dois ou três passos em várias direções e quando o condutor desde a posição de paragem faz viragens e meias voltas.

O condutor deve, ao fazer uma meia volta (volta de 180 °), retornar aproximadamente na mesma linha que veio. As viragens à esquerda e à direita devem ser perpendiculares (90 °). Ao dar passos laterais o condutor não deve virar a cabeça, não deve torcer os ombros nem deve usar linguagem corporal.

O comando “junto” pode ser dado em cada começo, ao mudar de velocidade, ao dar passos em várias direções desde a posição de paragem, nas viragens e meias voltas na posição de paragem. Quando o condutor parar, o cão deve tomar imediatamente a posição de junto, sem qualquer comando.

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

**Orientações:**

O exercício deve ser considerado falhado se o cão abandonar o condutor ou o seguir a uma distância de mais de meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente, só devem ser concedidos 6 a 7 pontos. A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direção imperfeita (não em paralelo) na posição de junto dará lugar a perder 2 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as viragens é penalizado. Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento. Deve ser penalizado; A penalização deve ser agravada se o cão se inclinar ou tocar o condutor.

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

**Execução:**

O exercício deve ser realizado de acordo com a figura em anexo. Durante a marcha o condutor dá o comando ao cão, à indicação do comissário, para as posições de em pé, sentado e deitado. O ritmo deve ser passo normal. Deve haver uma viragem à esquerda e uma viragem à direita. Os pontos de viragem (esquerdo / direito) devem ser marcados com cones pequenos. A ordem das posições e a ordem de virar à esquerda e à direita podem variar, mas devem ser as mesmas para todos os cães da competição.

O comissário indica ao condutor quando começar, quando deve dar o comando ao cão e quando virar. As paragens serão aproximadamente no meio (5 m) do segmento de recta de 10 metros. O condutor continua a andar 5 m (aproximadamente até ao próximo ponto de viragem), vira ao comando do comissário, continua a caminhar em direcção ao cão, passa a uma distância de aproximadamente 0,5 m, deixando o cão à sua esquerda, continua a caminhar aproximadamente 2 m, dá meia volta ao comando do comissário e caminha na direcção do cão. Ao chegar ao cão, o condutor dá o comando de junto sem parar. Eles continuam até ao próximo ponto de viragem (5 m), viram à esquerda / direita, até ao meio da linha do próximo segmento. O exercício continua da mesma forma como na primeira fase do exercício. O exercício termina quando o comissário der comando de paragem e anunciar " fim do 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 para mais. O condutor e o cão devem passar os cones de canto pelo lado direito deixando-os no lado esquerdo.

**Orientações:**

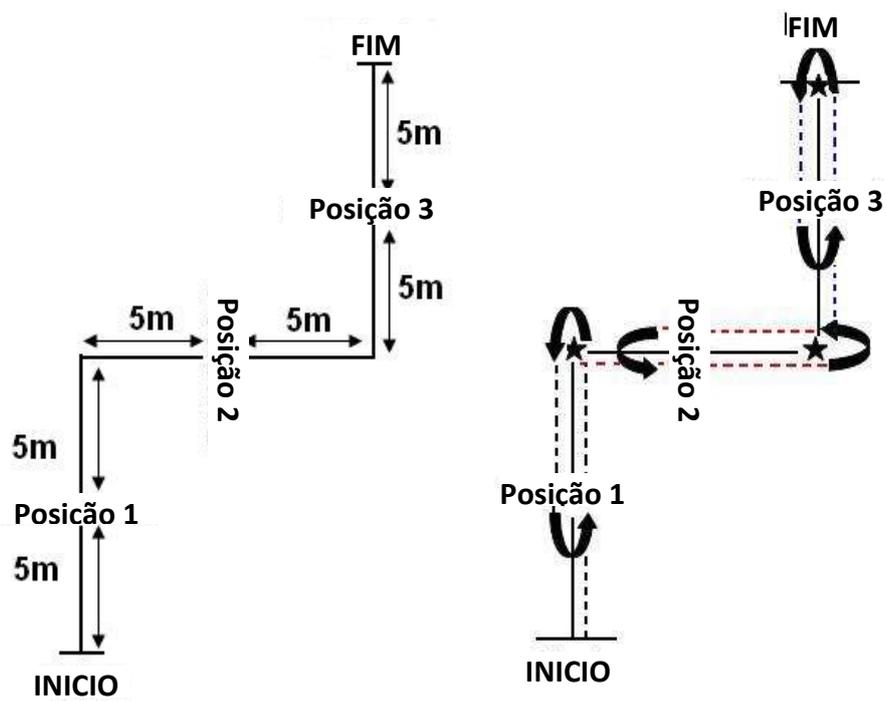
Se o cão parar uma vez numa posição errada (por exemplo, sentar-se em vez de se deitar) ou se o cão falhar uma posição (não parar na posição correcta dentro de um comprimento do corpo) não deve ter mais de 7 pontos. Se o cão precisar de um segundo comando para parar ou assumir a posição correcta, a posição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

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

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

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

Comandos duplos e linguagem corporal devem ser severamente penalizados.



Figuras para a realização de exercício 4

## **EXERCÍCIO 5 – Chamada com de pé e deita**

**[Coef. 4]**

**Comandos:** “Deita”, “Fica”, “Vem” (3 vezes), “De pé”, “Deita” ou gestos.

### **Execução:**

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 de pé quando o cão tiver percorrido cerca de um terço da distância, após indicação do comissário o condutor chama o cão de novo. Percorridos dois terços da distância, o condutor ordena ao cão que assuma a posição de deita. Depois da segunda paragem com autorização do comissário, o condutor chama o cão para a posição de junto. O comissário só indica ao condutor quando é que este deve chamar o cão. O condutor dá os comandos de paragem independentemente nos marcadores (cones). Podem ser utilizados alternadamente comandos verbais e gestuais, podendo utilizar-se o comando de voz para uma posição e um comando gestual para outra, mas não em simultâneo. O nome do cão pode ser combinado com o primeiro comando de chamada, mas o nome e o comando devem ser dados bem juntos, não devendo dar a impressão de dois comandos.

### **Orientações:**

É importante que o cão responda prontamente a todos os comandos de chamada. O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Andamento lento é considerado erro. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça. O cão deve começar a parar imediatamente ao comando. Ao avaliar a paragem, também deve ser tida em conta a velocidade do cão. Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos, mas não para os cães lentos. Para obter todos os pontos (para uma paragem) o cão não deve avançar mais que um comprimento do corpo desde o comando até à paragem. Para obter algum ponto (para uma paragem) o cão não deve avançar mais de 3 comprimentos. Se forem dados mais de 3 comandos de chamada, a pontuação máxima é de 6 pontos. Uma terceira chamada de uma posição determina que o exercício é considerado falhado.

Se o cão falhar uma posição (por exemplo, se não parar dentro do limite) não deve ter mais de 6 pontos. Se não há tentativa de parar numa das posições, não podem ser dados mais de 5 pontos. Se o cão não pára em ambas as posições ou faz as posições trocadas, falha o exercício, Se o cão parar uma vez numa posição incorrecta não devem ser concedidos mais de 7 pontos. Se o cão se sentar ou se puser em pé antes do primeiro comando de chamada, não devem ser dados mais de 7 pontos. Se o cão se mexer mais de um comprimento do corpo antes do comando de chamada, o exercício é considerado falhado.

## EXERCÍCIO 6 – Enviar em frente com direcções, deita e chamada

[Coef. 4]

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

### Execução:

O cão é enviado a um cone (pequeno, de preferência uma meia esfera) aproximadamente a 10 m do ponto de partida e deve ser comandado a ficar em pé na proximidade do cone. O cão deve parar em pé dentro dum círculo de 2 metros de raio desenhado visivelmente em redor do cone. Depois de aproximadamente 3 segundos, deve ser indicado ao condutor que envie o cão para um quadrado de 3m x 3m situado aproximadamente a 25 metros do ponto de partida.

O quadrado, a circunferência do círculo

Devem ficar, pelo menos, aproximadamente a 3 metros do limite do ringue. Cones (aproximadamente 10-15cm) delimitam o quadrado em cada esquina. Linhas visíveis (fita, giz etc.) devem ligar os cones pelo lado de fora. Quando o cão alcançar o quadrado, o condutor deve mandar o cão deitar-se.

O condutor, quando lhe for indicado pelo comissário, caminha em direcção ao cão. Aproximadamente a 2 m do cão, deve ser mandado virar e, depois de percorrer cerca de 10 m, deve ser mandado de novo virar, agora na direcção do ponto de partida. Depois de percorrer outros 10 m deve ser indicado ao condutor que chame o cão enquanto caminha para o ponto de partida.

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

Ver a figura no capítulo VI.

### Orientações:

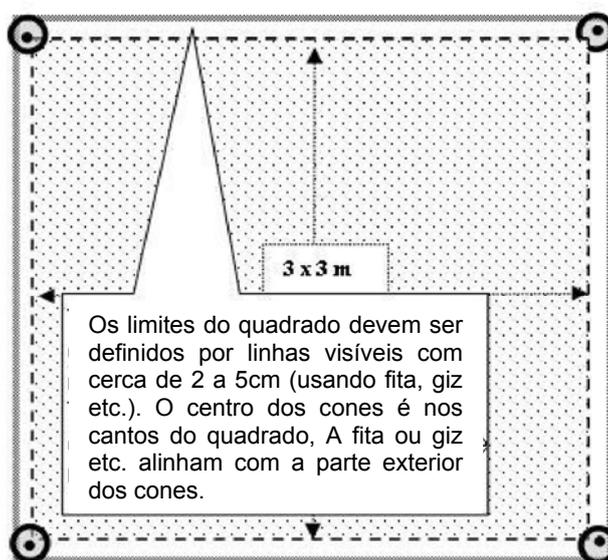
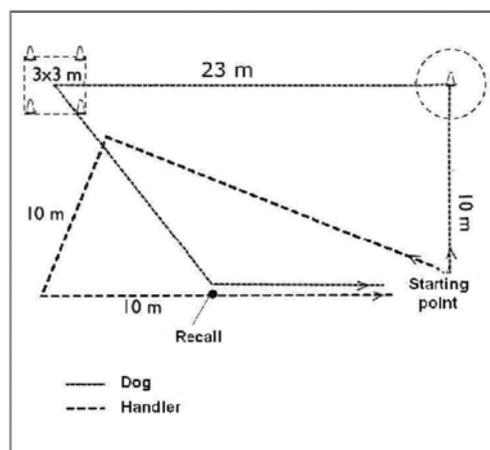
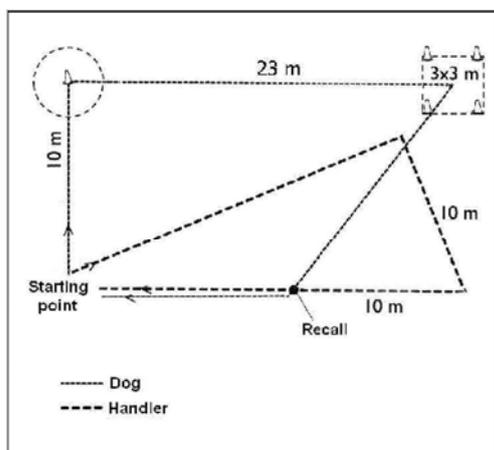
Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em seguir as direcções e comandos, a velocidade de execução e os percursos rectos. Para obter 10 pontos, o condutor não deve usar mais de 6 comandos durante este exercício, sendo o sexto para a paragem no quadrado. O cão deve seguir os comandos (ex. se o comando de paragem for dado no quadrado). Uma opção é utilizar só o comando para deitar quando o cão estiver no quadrado e assim usar só cinco comandos.

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

O exercício é considerado falhado se o cão se levantar para se sentar ou se puser de pé antes do condutor virar pela segunda vez. Não terá mais de 5 pontos o cão que se levantar (para sentado ou para de pé) entre a segunda viragem do condutor e a chamada. Se o cão se mexer dentro do quadrado sem se levantar, não terá mais de 7 pontos. Se o cão se mexer e passar a linha do quadrado antes da chamada, o exercício é considerado falhado. Se um cão se mover muito lentamente, só deve ter cerca de 6 pontos.

Um segundo comando de chamada, paragem ou deita, é penalizado (-2 pontos/comando). O exercício é considerado falhado se um destes comandos tiver que ser dado uma terceira vez. A penalização para os comandos extra de direcção dependerá da intensidade destes e da vontade do cão em obedecer; a penalização pode ser 1 – 2 pontos.

Não é permitido indicar as direcções ao cão no ponto de partida ou mostrar o quadrado antes do exercício. Estas acções levam a que o exercício seja considerado falhado.



Figuras para a execução do exercício 6.

Os limites do quadrado devem ser definidos por linhas visíveis com cerca de 2 a 5cm (usando fita, giz etc.). O centro dos cones é nos cantos do quadrado, A fita ou giz etc. alinham com a parte exterior dos cones.

As medidas são aproximadas e não em proporção. A distância entre o ponto de partida e o meio do quadrado deve ser de 25 metros e, assim, a distância entre o cone e o meio do quadrado deve ser de 23 m. O ângulo entre as linhas ligando o ponto de partida e do cone, e entre o cone e o meio do quadrado deve ser de, aproximadamente, 90°. A distância dos limites do quadrado e do círculo deve ser, pelo menos, 3 m dos limites do ringue.

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

**Execução:**

São colocados em fila três halteres de madeira com o mesmo tamanho com 5 metros aproximadamente entre eles, de modo a que se vejam facilmente. O ponto de partida deve ser a uma distância de aproximadamente 20 metros do haltere central. O cão deve ser enviado a um cone situado aproximadamente a 10 metros do ponto de partida. O cão deve ser comandado a parar junto ao cone, a menos de aproximadamente 2 metros deste. Depois de passados 3 segundos, deve ser indicado ao condutor que dirija o cão ao haltere direito ou esquerdo determinado por sorteio, o cão deve ir buscar o haltere e entregá-lo correctamente.

O comissário coloca os três halteres depois de ter sido feito o sorteio do haltere que o cão terá de ir buscar. (Nunca deve ser escolhido o haltere central.) O haltere sorteado deve ser sempre o primeiro a ser colocado (esquerdo ou direito). Durante a colocação o condutor e o cão ficam no local da partida em frente ao haltere central, a uma distância de aproximadamente 20 metros.

Deve haver disponíveis três conjuntos de halteres de diferentes tamanhos (cerca de 450gr máximo), adequados para as diferentes raças. O haltere deveria estar em relação com o tamanho do cão, mas o condutor é livre para escolher o tamanho.

**Orientações:**

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos direccionais, a velocidade do cão e a utilização por este do percurso mais curto para o haltere correcto. Indicar as direcções ao cão no local de início deve ser julgado como tocar no cão, levando a que o exercício seja considerado falhado. Para ter pontos neste exercício, o cão deve ficar em pé junto ao cone dentro de um círculo com um raio de 2m desenhado à volta do cone. Um cão que se deite ou sente junto ao cone não deve ter mais de 8 pontos. Se o cão apanhar o haltere errado, o exercício é considerado falhado (0 pontos).

A penalização para comandos direccionais extra depende da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer aos comandos. Na penalização para outros comandos extra devem ser consideradas as normas gerais e o exercício 6.

Deixar cair o haltere:

Se o cão deixar cair o haltere e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não deve ter mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra, o máximo é de 5 pontos. Se o cão deixar cair o haltere ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode conceder-se 5 pontos, desde que o cão tome a posição de junto correctamente. Se o haltere cair devido a erro do condutor após o comando para “dar” não deverá ter mais de 7 pontos.

Mastigar ou morder o haltere

Mastigar ou morder o haltere deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não podem ser atribuídos mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o haltere, o exercício é considerado falhado (0 pontos). Porém não deve ser penalizado o cão que corrija uma vez o segurar do haltere.

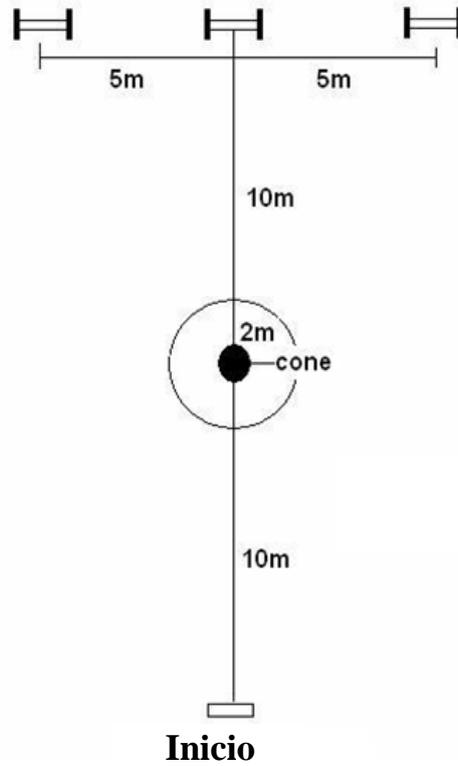


Figura para a execução da busca com direcções (Ex 7). Os halteres devem ser colocados, pelo menos, a 3 m dos limites do ringue.

**EXERCÍCIO 8** – Busca de um haltere metálico com salto sobre uma barreira [Coef. 3]

**Comandos:** “Salta”, e/ou “Busca” e “Larga”.

**Execução:**

O condutor é colocado em frente de uma barreira colocada a uma distancia de aproximadamente 3m, com o cão na posição de junto. O condutor atira o haltere metálico sobre a barreira. Quando lhe for indicado, o condutor comanda o cão para que salte sobre a barreira, apanhe o haltere e salte de volta. Podem ser dados um ou dois comandos “salta” e “busca”. O comando de “busca” não deve ser dado mais tarde do que quando o cão começa a saltar. Deve haver disponíveis três tamanhos (e pesos) diferentes de halteres metálicos, em proporção com o tamanho dos cães. O peso máximo do haltere maior deve ser de aproximadamente 200gr, sendo sempre do condutor a decisão de escolher o haltere, independentemente do tamanho do cão. A barreira deve ter 1 m de largura e altura aproximadamente semelhante à altura do garrote do cão, arredondada aos 10cm mais próximos. Nunca deve ter mais de 70cm de altura.

**Orientações:**

Se o cão ao saltar tocar no salto mesmo que levemente, a pontuação máxima é de 8 pontos. Se o cão se apoiar no salto ou se não saltar no regresso, o exercício é considerado falhado.

Deixar cair o objecto (haltere):

Se o cão deixar cair o haltere e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não deve ter mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra, o máximo será 5 pontos. Se o cão deixar cair o haltere ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode conceder-se 5 pontos, presumindo que o cão toma a posição de junto correctamente. Se o haltere cair devido a erro do condutor após o comando para “dar” não terá mais de 7 pontos.

Mastigar ou morder o haltere

Mastigar ou morder o haltere deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o haltere, o exercício deve ser considerado falhado (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrigir uma vez o segurar do haltere.

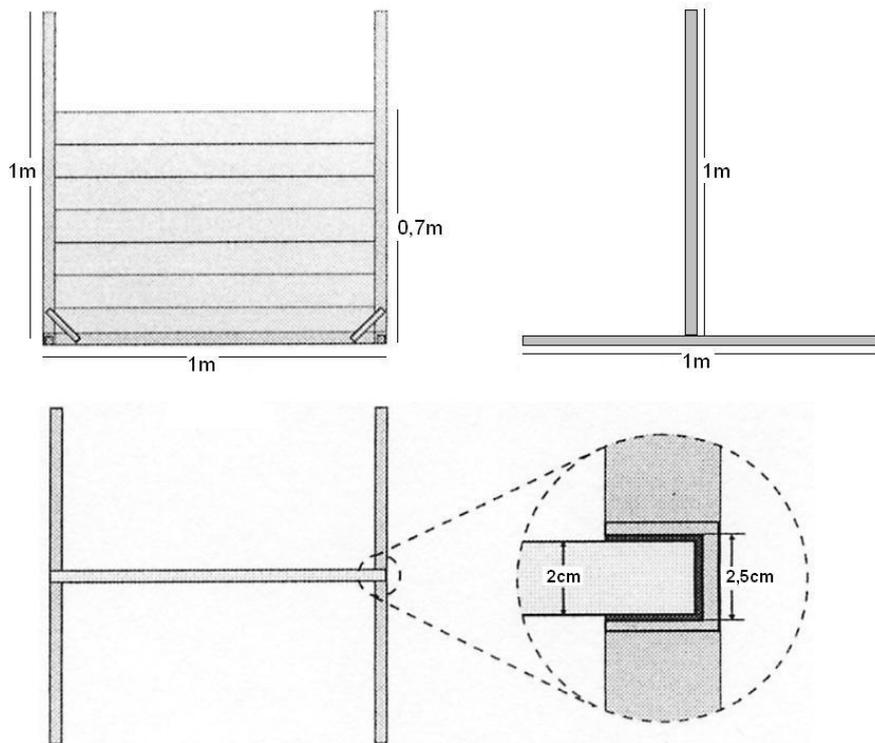


Figura para recomendação para construção da barreira (Ex 8). A altura das barras laterais não está definida. Por exemplo, de 0,7 – 1 m é adequado. A distância entre as barras laterais deve ser de aproximadamente 1 m.

**Comandos:** “Fica/Junto”, “Busca/Trás”, “Larga”

**Execução:**

No ponto de início o comissário entrega ao condutor um objecto de madeira para o cobro (10cm x 2cm x 2cm), que o condutor deve marcar com o seu número usando uma esferográfica ou um lápis. O exercício começa no momento em que o comissário entrega o objecto ao condutor. O condutor pode manter na mão o objecto marcado durante aproximadamente 5 Seg. Não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto nesta fase. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objecto e, de seguida, manda o condutor virar-se. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objectos. São permitidos os comandos junto ou fica. O comissário coloca o objecto do condutor, sem lhe tocar, no solo ou no piso, junto com outros 5 a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. O comissário coloca os outros cinco objectos com a mão e, portanto, toca-os. Os objectos são colocados em círculo ou numa linha horizontal, com uma distância de 25 cm entre eles. Depois indica-se ao condutor que se volte e comande ao cão que vá buscar o objecto marcado. O cão deve encontrar o objecto do condutor, pegar nele e entregá-lo ao condutor de acordo com as indicações gerais.

A 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.

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

**Orientações:**

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstrada pelo cão ao trabalhar. O exercício é considerado falhado se o condutor deixar o cão cheirar ou tocar no objecto antes de devolver ao comissário, se forem dados comandos quando o cão esta junto aos objectos ou se o cão agarrar num objecto errado.

Não se considera o exercício falhado se o cão cheirar os objectos enquanto procura o correcto

Deixar cair o objecto:

Se o cão deixar cair o objecto e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não deverá ter mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra, o máximo será de 5 pontos. Se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode conceder-se 5 pontos presumindo que o cão toma a posição de junto correctamente. Se o objecto cair devido a erro do condutor após o comando para “dar” não deverá ter mais de 7 pontos.

Mastigar ou morder o objecto:

Mastigar ou morder o objecto deve ser penalizado com uma redução de 2-3 pontos. Se morder em excesso não terá mais de 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.

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

**Execução:**

O cão é colocado na posição de deitado num lugar predeterminado. Quando indicado, o condutor deve deixar o cão e afastar-se para um local assinalado aproximadamente a 15 m do cão. O cão deve mudar de posição 6 vezes (de pé/senta/deita) e permanecer no local onde foi deixado. A ordem das posições a tomar pode variar, mas deve ser igual para todos os concorrentes. Cada posição deve ser feita duas vezes e o último comando para mudança de posição deve ser deitado. O comissário deve mostrar ao condutor, com sinais escritos ou desenhos, a ordem em que o cão deve mudar de posição. O comissário não deve ver o cão ao exhibir as instruções. O comissário deve mudar o sinal a cada 3 segundos. O condutor pode usar comandos verbais e gestuais, porém devem ser curtos e ser usados em simultâneo. Deve ser marcado um limite no chão, atrás do cão, por uma linha imaginária que liga dois marcadores.

**Orientações:**

Deve ser especialmente valorizado: quanto se move o cão, a velocidade da mudança de posição, se as posições são bem definidas e se as posições são bem mantidas. Para conseguir pontuar, o cão não deve mover-se no total mais que um comprimento de corpo desde o ponto de partida (em qualquer direcção). Os movimentos para trás e para a frente são somados. Se o cão falha uma posição das seis não deverá ter mais de 7 pontos, Porém, se o cão saltar uma posição e tomar a posição seguinte, o exercício é considerado falhado. O cão tem de mudar de posição ao comando pelo menos 5 vezes para conseguir 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

Se forem dados dois comandos para que o cão faça uma mudança de posição não deverão ser dados mais do que 8 pontos. A desobediência do cão a um segundo comando numa posição leva à falha dessa posição. No exercício o primeiro comando extra para uma posição penaliza -2 pontos e os seguintes penalizam -1 ponto.

É possível obter pontos neste exercício, mesmo se 3 – 4 posições sejam conseguidas apenas após um comando extra, se o comando extra for obedecido imediatamente e levar a posições correctas e claras e o resto do exercício seja excelente