

FEDERAÇÃO CINOLÓGICA INTERNATIONAL

<http://www.fci.be>



**REGULAMENTO
DE OBEDIÊNCIA FCI**

CAPÍTULO I

Introdução e âmbito

1. Introdução

A Obediência FCI é uma atividade esportiva e educacional, dirigida a ensinar os cães a agirem de forma cooperativa e controlada.

A ênfase principal deve ser estabelecer bom relacionamento entre o cão e o seu condutor, de forma a alcançar um perfeito entendimento entre ambos, fazendo com que o cão tenha disposição própria e vontade em obedecer, mesmo quando se encontra afastado do condutor. Condutor e cão devem apresentar um bom relacionamento geral.

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

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

A Obediência canina é um esporte aberto a todos os cães.

Os regulamentos e diretrizes das Classes Internacionais 1, 2 e 3 foram constituídos para promover o esporte Obediência e para apoiar a competição nos países aderentes.

2. Âmbito

A Confederação Brasileira de Cinofilia (CBKC) é a entidade cinófila nacional reconhecida pela Fédération Cynologique Internationale (FCI), a qual está filiada.

No Brasil, a Obediência rege-se pela regulamentação aprovada pela FCI e pelas normas e regulamentos aprovados pelos órgãos da CBKC.

O presente regulamento tem como objetivo 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 aplica-se em todas as provas de Obediência reconhecidas e autorizadas pela CBKC, que se realizem em território nacional.

A modalidade rege-se pelas regras aprovadas pela FCI para as Classes 1, 2 e 3.

CAPÍTULO II

Regras sobre organização, participação, gestão e julgamento de provas e competições de Obediência

3. Organização de provas e competições de Obediência

As provas de Obediência são organizadas diretamente pela CBKC, pelos Kennels que a ela se reportem ou outras entidades por ela autorizadas.

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

4.1. Regras relativas aos cães

Serão admitidos em provas de Obediência os cães que possuam Pedigree CBKC ou Registo Inicial (RI), possuidores de uma caderneta de prova emitida por órgão ligado a CBKC/FCI, onde serão registados os resultados obtidos.

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

4.2. Regras relativas aos condutores

A participação em provas de Obediência é permitida a indivíduos com idade mínima de 14 anos à data de realização da prova.

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

5. Requisitos de admissibilidade à participação em classes de Obediência

No Brasil existem três classes nas provas de Obediência:

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

5.1. Saúde

Não devem ser admitidos a participar em provas e competições de Obediência 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 curativos, 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 a CBKC.

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 há menos de oito semanas antes da data da competição. Nas competições de obediência internacionais e nos Campeonatos do Mundo as fêmeas que previsivelmente venham a dar à luz dentro de quatro semanas e as que tenham dado à luz há menos de oito semanas da data da competição não poderão competir.

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 estética só serão admitidos de acordo com as normas aplicáveis do seu país de origem e com as do Brasil.

5.6. Cães castrados ou esterilizados

Cães esterilizados ou castrados são autorizados a competir.

5.7. Exame dos cães

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

5.8. Outras regulamentações

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

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

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

6. Requisitos para julgar competições de Obediência

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

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

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

6.1. Impedimentos por conflito de interesses

Os juízes estão impedidos de julgar condutores que sejam membros da sua família.

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.

7. Comissário-Principal

Deve ser designado um Comissário-Principal para a competição, ele é responsável pelos preparativos práticos de cada prova de Obediência e deve possuir as qualificações necessárias.

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

Caso haja a participação de competidores estrangeiros deverá haver previamente um acordo sobre a língua na qual os exercícios serão indicados para todos os competidores usada pelo comissário/competidores.

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

8. Gestão da prova

As provas de Obediência 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 equipe de juizes liderados pelo Juiz-Chefe) decidirá como proceder ou como qualificar e avaliar o incidente.

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

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

Estes relatórios são entregues juntamente com a tabela classificativa da prova. Qualquer queixa deve ser reportada à organização da prova para que conste do relatório que a mesma existiu.

Qualquer queixa da organização, Juiz, comissários, ou participantes é registada na folha de prova pela organização.

9. Obrigações dos condutores e equipamento do cão

As obrigações do condutor enquanto competidor iniciam-se no momento em que entra no local de realização da prova e terminam depois da cerimônia final de entrega dos prêmios.

Os condutores devem seguir as regras e orientações tal como indicadas. Os condutores devem ter o melhor comportamento possível, bem como que estarem apropriadamente vestidos.

O Juiz pode desqualificar um condutor da competição se este não cumprir as regras ou por comportamento impróprio ou indecoroso. A decisão do Juiz é final, e nenhum competidor poderá impugnar as decisões do Juiz.

Os condutores deverão apresentar-se no local da competição com pelo menos 30 minutos de antecedência do início da competição.

É proibido castigar o cão.

Só são permitidas coleiras normais (coleiras de fivelas/encaixe ou que passem pela cabeça do cão). São proibidos colares de garras, guia unificadas ou colares elétricos, focinheiras e quaisquer outros dispositivos destinados a contenção. Esta restrição é aplicável desde o início até ao fim da competição.

Todos os cães deverão usar coleiras nos exercícios em grupo de todas as classes. É de escolha do condutor/competidor o uso de coleira pelo cão nos demais exercícios. É recomendado que os cães competindo nas classes inicial e 1 estejam portando coleiras. É permitido o uso de coleiras antiparasitárias além da coleira normal pelos cães na realização das provas.

É proibido o uso de cobertores, mantas, peitorais, capas de chuva, sapatos, meias, ligaduras, curativos, etc., pelos cães durante a execução da prova.

O condutor deve ter o cão no seu lado esquerdo durante os exercícios, entre os exercícios o cão deve estar sob controle do condutor e próximo ao mesmo (ao lado esquerdo ou direito).

Caso haja justificativa física ou deficiência, deve ser permitido que o condutor mantenha o cão no lado direito durante e entre os exercícios. No entanto, o competidor ou o Chefe de Equipe devem tratar deste assunto com o Juiz-Chefe antes do início da prova. No caso de vários juizes, todos eles devem ser informados, devendo definir os efeitos desta situação sobre a avaliação de desempenho.

Todos e quaisquer medidas excepcionais devem ser justificadas e não devem causar perturbação aos outros cães e competidores. Por exemplo, se um competidor 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 competição (antes, durante ou após a sua prova), morda ou tente morder, ataque ou tente atacar pessoas ou outros cães será imediatamente desqualificado da competição, perdendo todos os pontos, mesmo que já tenha finalizado a sua prova. No caso de evento com dois ou mais dias a desqualificação é válida também para o segundo ou demais dias, não podendo o cão competir nos demais dias.

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

11. Outras regras

11.1. Treinos no campo de prova

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

11.2. Exercícios em Grupo

Nos exercícios de grupo das Classes 1 e 2, o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de seis. Excepcionalmente pode ser feito um grupo com sete cães caso o número de competidores não seja múltiplo de 6.

Na Classe 3 o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de quatro, com a exceção de caso haja apenas 5 cães a competir nessa classe.

CAPÍTULO III

Preparativos práticos e equipamentos

12. Disposição da competição

O Juiz (Juiz-Chefe) nas classes de competição tem o direito, após consulta à 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 competidores.

13. Número de competidores e tempo alocado por dia para julgamento

A competição deve ser planejada para que os julgamentos ocupem não mais 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.

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 um pouco mais de uma hora.

Classes 2 e 3

Recomenda-se que cada Juiz não julgue mais do que vinte e cinco cães por dia nas Classes 2 e 3.

O tempo estimado de julgamento de 4 cães na Classe 2 é de aproximadamente uma hora.

O julgamento de 7 cães na Classe 3 leva aproximadamente duas horas.

Se for nomeado mais do que um Juiz para a prova, cada Juiz julga os exercícios que lhe foram atribuídos para todos os cães participantes daquela classe. Neste caso, o número de cães a serem julgados pode ser superior ao indicado anteriormente.

14. Dimensões do campo de Obediência e quantidade dos exercícios

O tamanho do campo de Obediência para provas indoor deve ser, pelo menos, vinte por trinta metros (20m x 30m) para as Classes 2 e 3 e, quando a prova for em campo aberto, o tamanho desejável é de, pelo menos, vinte e cinco por quarenta metros (25m x 40m). Para a Classe 1 o campo pode ser ligeiramente menor.

O campo também pode ser menor se os exercícios forem divididos entre dois ou mais campos e os exercícios que requerem menos espaço forem agrupados.

A marcação do campo deve ser feita de forma clara, e compete ao Juiz decidir se as dimensões do campo são aceitáveis ou não. Todos os valores numéricos de quantidade dos exercícios são aproximações.

15. Equipamento

É de responsabilidade da comissão organizadora da prova ter disponíveis no local de realização do evento todos os Regulamentos e Normas, bem como os equipamentos a seguir indicados.

Saltos:

- Um salto “fechado” com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 70 cm, em intervalos de 10 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura e não devem ter abas laterais. Este salto é necessário em todas as Classes (1, 2 e 3).
- Um salto “simples” (aberto) com aproximadamente um metro de largura e ajustável em altura, desde 10 cm até 70 cm em intervalos de 10 cm. As barras laterais devem ter cerca de 1 m de altura. O salto deve ser construído de forma que seja aberto, ou seja,

tenha apenas uma trave de aproximadamente 3 a 5 cm de altura ou uma vara redonda com aproximadamente 3 a 5 cm de diâmetro na altura desejada, com um suporte simples e fino em baixo que ligue a trave/vara às barras laterais ou pés. Deverá haver suportes para a trave/vara que devem estar colocados de forma a que o cão possa derrubar a trave/vara independentemente da direção em que esteja saltando. Os suportes devem ser ligeiramente côncavos (forma de colher) de forma a que o vento não derrube a trave/vara. O salto não deve ter abas laterais. Este salto é necessário nas Classes 2 e 3 (bem como o salto anterior).

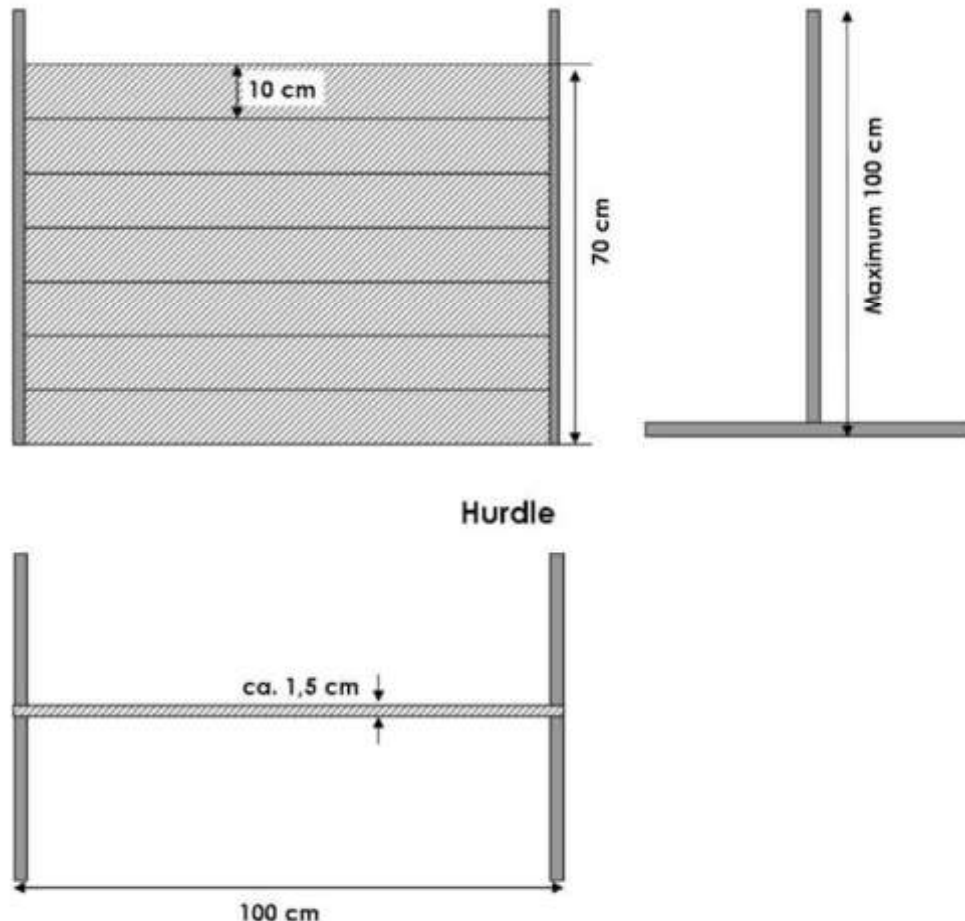


Figura 15.1 – Saltos Fechado e Simples e suas medidas.

Objetos de busca adequados:

- Três conjuntos de halteres (apports) de madeira (tamanho pequeno, médio e grande).
 - o Para Classe 3: Cada conjunto inclui três halteres de tamanho e cores iguais.
 - o Para Classe 2: somente dois halteres de tamanho e cores iguais em cada conjunto.
 - o Para Classe 1: somente um halter de cada tamanho.

Cada conjunto difere em tamanho e peso, de modo a que se atenda a todas as raças: pequenas, médias e grandes.

O peso máximo dos halteres maiores não deve ser acima de 450g aproximadamente. O condutor pode escolher livremente o tamanho de halter que preferir.

O condutor pode, no entanto, escolher livremente o tamanho que preferir.

É permitido aos competidores usarem seus próprios halteres em todas as Classes, desde que estes estejam dentro das normas descritas e o Juiz verificado se estes atendem aos requisitos. Independente disso, a organização de prova deve ter disponíveis os conjuntos de halteres a disposição dos competidores.



Figura 15.2 – Modelos de halteres de madeira. Os halteres devem ser totalmente de madeira e a haste de mordida sem cobertura (verniz ou tinta).

- Objetos de madeira com aproximadamente 2 cm x 2 cm x 10 cm para o exercício de discriminação de odor das Classes 2 e 3.
A organização de prova sempre fornece os objetos para os exercícios de discriminação de odor.
 - o - Para a Classe 2 o número de objetos é de seis vezes o número de cães competindo.
 - o Para a Classe 3 o número de objetos é de oito vezes o número de cães competindo.

Cones e marcadores:

- Cones ou cilindros de 40 a 50 cm de altura aproximadamente (três a seis unidades)

Para os exercícios 1.8, 2.9 e 3.8 cones de 40 a 50 cm de altura ou cilindros de diâmetro de 70 a 80 cm são necessários em todas as classes. A área dos cones ou cilindros não deve cobrir menos de 0,4 a 0,5 m² de área. A disposição (profundidade x largura) dos cones deve ser de 70 a 80 cm x 70 a 80 cm.

Os cones/cilindros de um grupo de exercícios (1.8, 2.9 e 3.8) devem ser iguais, podendo ser de cores iguais ou diferentes. Na disposição dos cones um padrão similar de cores deve ser usado para todos os cães da mesma classe.

Em competições internacionais e campeonatos são sempre utilizados cones.

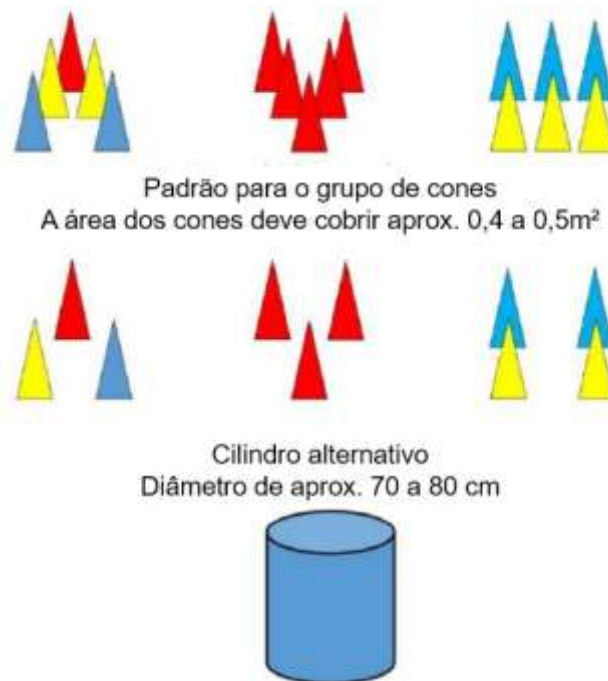


Figura 15.3 – Disposição de cones e cilindros para indicação de exercícios nas provas

Marcadores, cones e meias esferas devem estar disponíveis para indicar, quando necessário, por exemplo os pontos de início e finalização de exercícios e locais de execução como voltas/giros, paradas, etc.

Os marcadores e cones devem ser adequados e cumprir seu propósito: na escolha do tamanho, cor e visibilidade deve ter-se em consideração a sua função, ou seja, caso sejam para ser vistos pelo cão, condutor e juiz ou comissário. Por exemplo a altura dos cones para os cantos do quadrado deve ser de aproximadamente 15 cm e visíveis. Alguns cones, meias esferas, fitas, tubos ou outras marcações indicando por exemplo distâncias ou locais de início ou final de exercícios ou de indicação de comandos devem ser imperceptíveis aos cães.

Outros equipamentos à disposição:

- Placas numeradas para mostrar as pontuações concedidas.
- Placas ou painel para indicar as posições de Controle à Distância.
- Giz, Cal, tinta em spray atóxica, fita ou equivalentes para marcação de, por exemplo, quadrados e círculos, bem como locais de início e fim dos exercícios.

CAPÍTULO IV

Classes, Exercícios e Coeficientes

16. Exercícios e coeficientes

CLASSE 1	EXERCÍCIO	COEF.	PONTOS
1.	Sentado em grupo por 1 minuto, condutor à vista	3	30
2.	Junto em liberdade	4	40
3.	Em pé ou deita ou senta durante a marcha	3	30
4.	Chamada	4	40
5.	Enviar em frente a um quadrado e deitar	4	40
6.	Controle à Distância	4	40
7.	Busca de um halter de madeira com salto sobre barreira	4	40
8.	Envio ao cone com regresso	4	40
9.	Impressão Geral	2	20
	Σ	32	320
CLASSE 2	EXERCÍCIO	COEF.	PONTOS
1.	Deitado em grupo por 2 minutos, condutor fora da vista	3	30
2.	Junto em liberdade	4	40
3.	Em pé, sentado e deitado durante a marcha	3	30
4.	Chamada com parada de pé	3	30
5.	Enviar em frente com direcionamento, deitar e chamada	4	40
6.	Busca direcionada	3	30
7.	Busca com discriminação de odor	3	30
8.	Controle à distância	4	40
9.	Envio ao cone, parada e salto	3	30
10.	Impressão geral	2	20
	Σ	32	320

A classe 3 pode ser utilizada pela FCI como competição internacional.

CLASSE 3	EXERCÍCIO	COEF.	PONTOS
1.	Sentado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista	2	20
2.	Deitado em grupo por 1 minuto com chamada	2	20
3.	Junto em liberdade	4	40
4.	Em pé, senta e deita durante a marcha	3	30
5.	Chamada com parada em pé, senta e deita	3	30
6.	Enviar em frente com direções, com deita e chamada	4	40
7.	Busca direcionada	3	30
8.	Envio ao cone, parada com posições (senta, deita, de pé), busca e salto	4	40
9.	Busca com discriminação de odor	3	30
10.	Controle à distância	4	40
	Σ	32	320

CAPÍTULO V

Notas, Prêmios e passagem de classe

17. Notas e Pontuação

17.1. Introdução à avaliação e pontuação dos exercícios de obediência

O juiz mostra pontuações (notas) quando avaliando exercícios. Um coeficiente foi determinado para cada exercício. Esses coeficientes variam de 2 a 4 pontos. Os coeficientes para os exercícios estão listados no Capítulo IV. Multiplica-se a nota pelo coeficiente e assim obtemos a pontuação dada para cada exercício. A soma desses valores dá o conceito final. Os conceitos finais são: Excelente. Muito Bom e Bom. Os pontos necessários para obter o conceito final são apresentados na tabela a seguir.

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

Tabela 16.1 – Pontuação e Conceitos Finais

Conceito Final		Máximo 320	Pontos
Excelente	1º Lugar	80%	256 a 320 Pontos
Muito Bom	2º Lugar	70%	De 224 a menos de 256 Pontos
Bom	3º Lugar	60%	De 192 a menos de 224 Pontos

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

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

Em caso de empate, para efeitos de desempate para o pódio, ver item 17.3 (Ordem de Ranking).

17.2. Falhas e Desqualificação

Falhar em um exercício condiz com a perda de todos os pontos nesse exercício específico, nota zero (0). O cão que falhar em um exercício poderá continuar na execução dos demais exercícios restantes.

Falhar na prova/competição é o resultado de obter menos de 192 pontos. A nota final é “insuficiente”.

A Desqualificação leva ao fim da prova e à perda de todos os pontos concedidos. O cão não poderá continuar com a execução do restante dos exercícios da competição.

Uso de cartões amarelo e vermelho

Os cartões amarelo e vermelho são usados em Classe 3.

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

Se o Juiz mostrar um cartão amarelo são deduzidos 10 pontos na pontuação final. Se o Juiz mostrar um cartão amarelo duas vezes, o competidor é desqualificado.

O *cartão vermelho* indica desqualificação. O competidor não poderá continuar a executar os exercícios da prova.

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

- a) Dois ou mais juízes em campos separados

- Quando dois juízes estão a julgar separadamente (dois campos, diferentes exercícios), um cartão vermelho (o primeiro) conduz à desqualificação.
 - Se um dos juízes mostrar um cartão amarelo, por exemplo, no primeiro campo, 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 campo
 - Se um dos juízes pretender advertir (cartão amarelo) ou desqualificar (cartão vermelho) um competidor, deve informar os restantes juízes e a questão deve ser objeto de deliberação conjunta. De preferência e caso esteja no campo, deverá ser o juiz-principal (presidente da equipe de juízes) a mostrar o cartão.

17.3. Passagem de classe para nível acima e abaixo

Qualquer cão que obter “Excelente” (1º lugar) em uma classe, em qualquer país que aplica as regras e diretrizes da FCI pode subir de categoria para classe seguinte.

Um cão não deve subir de categoria sem ter obtido pelo menos uma vez um resultado Excelente.

O cão pode competir na sua classe até que tenha obtido resultado Excelente por até três vezes em seu país de origem.

De acordo com as diretrizes da FCI, cabe ao regulamento nacional determinar por quantas vezes um cão pode participar em uma classe depois de ter obtido resultado Excelente por 3x até que seja obrigatória a entrada na classe seguinte.

Exceções a mudança de classe acima:

Cabe ao conselho nacional de cada país decidir em que circunstâncias um cão pode permanecer em uma classe ou descer de nível para competir em uma classe abaixo. Em geral, essas exceções são aplicadas para veteranos de mais de 8 ou 10 anos e não devem afetar rankings e competições/campeonatos de equipe.

Ordem de Ranking

No caso de dois ou mais cães obterem a mesma pontuação e foi desejável uma classificação final, os resultados dos seguintes exercícios deverão ser somados:

1. Classe 1: 1.2 (junto em liberdade) - 1.4 (Chamada) - 1.5 (envio em frente) e 1.9 (impressão geral)
2. Classe 2: 2.2 (junto em liberdade) - 2.4 (Chamada) - 2.5 (envio em frente) e 2.9 (impressão geral)
3. Classe 3: 3.3 (junto em liberdade) - 3.5 (Chamada) e 3.6 (envio com frente)

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

Nas Classes 1 e 2, se a soma dos pontos for igual, a impressão geral com maior pontuação decide a ordem da classificação. Caso não seja determinada a ordem por essa pontuação, os exercícios mencionados deverão ser executados novamente. Entretanto a nova pontuação após a repetição dos exercícios não deverá ser computada como pontuação oficial da competição, não sendo registrada como resultado final ou anotação na caderneta de provas do cão.

CAPÍTULO VI

Normas e orientações para realização e julgamento dos exercícios

18. Normas e orientações para realização e julgamento dos exercícios

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

- a) Uma parte geral (Anexo I - Parte A), que respeita à execução e julgamento de todos os exercícios nas Classes 1, 2 e 3.
- b) Uma parte específica (Anexo I parte B), que descreve a disposição, 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 presente regulamento é complementado por um conjunto de normas aprovado pela CBKC onde se detalham as características específicas de cada tipo de prova e sistemas classificatórios, bem como as regras a aplicar à constituição das representações nacionais em competições internacionais.

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

CAPÍTULO VII

Disposições Subsidiárias e gerais

19. Disposições subsidiárias

Quaisquer casos omissos serão resolvidos pela Comissão Brasileira de Obediência da CBKC.

Após a entrada em vigor de quaisquer alterações aprovadas pela Comissão Geral da FCI ao Regulamento Internacional de Obediência, estas serão de imediato adotadas pela CBKC.

ANEXO I

Normas e Orientações gerais para execução e julgamento dos exercícios nas Classes 1, 2 e 3

PARTE A

Execução e julgamento dos exercícios nas Classes 1, 2 e 3

Execução dos exercícios

1. Os cães poderão passar por avaliação/inspeção do juiz para entrarem em campo.
2. Nas classes 1, 2 e 3 o juiz pode escolher a ordem de execução dos exercícios. A ordem deve ser igual para todos os competidores.
3. Os exercícios começam e terminam com o cão na posição de junto. A posição de junto é definida como a posição de sentado à esquerda do condutor.
4. O condutor deve andar em passo normal em todos os exercícios, exceto no exercício de junto em liberdade. Este exercício pode incluir passo lento ou acelerado, de acordo com a classe.
5. 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". O exercício em grupo inicia quando o condutor e o cão estão posicionados junto aos demais em linha, e o comissário anuncia "início do exercício".
6. 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. Na 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 prontamente ao chegarem ao ponto de partida.
7. Todos os exercícios finalizam quando o comissário anunciar "exercício terminado" ou "obrigado".
8. Em todos os exercícios, salvo disposto o 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 este não esteja previsto na descrição individual de cada exercício.
9. Cabe ao condutor decidir se dará ou não um segundo comando e quando o dar.
10. Os comandos dos comissários descritos neste regulamento são apenas exemplos. É importante que os comandos sejam claros para os condutores.
11. Não é permitido indicar locais e direções ao cão antes ou durante os exercícios (excluindo os relacionados com o exercício em curso e que sejam permitidos). Tal ação leva a que o exercício seja perdido.

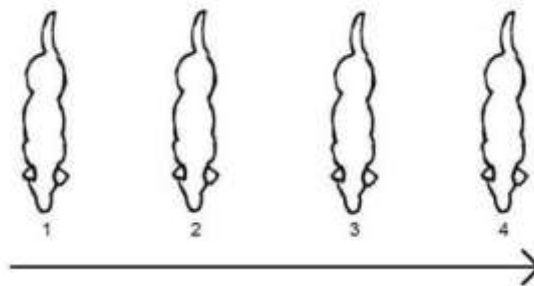
Uso de coleira e guia

12. Em classe 1 o condutor pode entrar no campo com uma guia atrelada ao cão. Durante toda a execução da prova o condutor deve manter a guia invisível para o cão, podendo deixá-la na mesa do comissário ou fora do campo. O condutor pode pôr a guia no cão após a execução da prova, quando estiver saindo do campo. Nos exercícios em grupo,

o cão deverá usar coleira. Também é permitido o uso de coleiras para prevenção de parasitas além da coleira normal.

13. Em classe 2 e 3 o condutor deve deixar a guia fora do campo ou na mesa do comissário. Esta regra aplica-se a todos os exercícios. Nos exercícios em grupo o cão deverá usar coleira. Nos demais exercícios é de escolha do condutor o uso ou não de coleira durante a execução. É permitido o uso de coleiras para prevenção de parasitas.
14. O cão deve estar próximo ao condutor entre os exercícios. O cão não tem que estar em posição de junto e sob comando, mas deve estar próximo ao condutor (lado esquerdo ou direito) e sob controle. Se por qualquer razão se verificar um atraso na mudança de um exercício para o seguinte, é permitido que o condutor dê um comando de “deita” ao cão, contudo o cão não deve ser chamado desta posição para continuar os exercícios. O condutor deve ir até o cão e ambos se encaminharem para o próximo exercício.
15. O condutor deve mover-se normalmente utilizando linhas retas. Movimentos indefinidos ou ambíguos, gestos exagerados, sinais e linguagem corporal e movimentos não naturais das extremidades do corpo são penalizados. Conversões e meias-voltas devem ser a 90° e 180° respectivamente e, após as meias-voltas, o condutor deve retornar usando, tanto quanto possível, o mesmo caminho.
16. Nos exercícios com passagem pelo cão, a distância entre o cão e o condutor deve ser aproximadamente 0,5 m. O condutor pode passar pelo cão por qualquer um dos lados caso não seja especificado no exercício.
17. As direções direita ou esquerda (ex. no exercício de busca com direções) são definidas no ponto de vista do condutor, ou seja, o lado esquerdo ou direito do condutor.

Contudo, nos exercícios de grupo, as direções são da esquerda para a direita estando de frente para o alinhamento dos cães. 1=cão da esquerda...4=cão da direita.



18. Não é permitido ao condutor tocar ou acariciar o cão, ou usar outras formas de reforço durante os exercícios. Tal comportamento determina que o exercício seja perdido. É permitido um ligeiro reforço verbal ou breve festejo depois do exercício ter sido realizado.
19. No campo, durante ou entre exercícios, não são permitidas recompensas de comida ou brinquedos, tais como bolas, “tugs”, mordedores ou outros brinquedos. Se o juiz verificar que um competidor tem ou usa comida ou brinquedos no campo deve desqualificá-lo.
20. Nos exercícios direcionados, não é permitido ao condutor mostrar a direção ou tocar o cão na posição inicial nem antes do exercício. Isso acarreta na falha do exercício. Entretanto é permitido que o cão toque com o focinho a mão do condutor no ponto inicial antes de começar o exercício. Esse toque deve ser rápido e não demonstrar indicação de direção e deve ser o cão que toca a palma da mão do condutor e não o contrário.

21. No caso de excesso de estímulo, demasiado ânimo, brincadeiras, saltar para os braços do condutor, passar entre as pernas do condutor, etc. o juiz advertirá o concorrente e

- Na Classe 1 e 2 o juiz tomará nota deste comportamento na impressão geral
- Na Classe 3 o juiz mostrará o cartão amarelo
- Em todas as classes um segundo incidente desqualificará o cão.

22. O juiz tem o direito de interromper um exercício se o cão exibir uma incapacidade óbvia ou falta de vontade para o realizar. O referido exercício é perdido.

Atitudes Inapropriadas, latidos e ganidos

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

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

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

- Na Classe 1 e 2 o juiz tomará nota deste comportamento na impressão geral
- Na Classe 3 o juiz mostrará o cartão amarelo
- Se este comportamento continuar, o juiz desqualifica o cão.

26. A altura de todos os saltos e obstáculos (em uma classe ou exercício específico) não deve exceder a altura aproximada do ombro do cão, conseqüentemente a altura dos saltos e obstáculos deve ser ajustada de acordo. Nas classes 1 e 2 a altura máxima é de 50cm e na classe 3 de 60cm.

Junto em Liberdade

27. O junto em liberdade é executado sem guia em todas as classes internacionais.

28. O cão sem guia deve seguir voluntariamente o condutor, caminhando ao seu lado esquerdo, com o ombro alinhado com o joelho esquerdo do condutor, numa linha paralela. O espaço entre condutor e cão deve ser perceptível. Essa distância depende do tamanho do cão e do condutor. O cão não deve apoiar seu corpo no condutor, tocar o condutor ou atrapalhar a movimentação do condutor de nenhuma forma e vice versa. Estes são erros graves.

Dependendo da classe, o exercício de junto é testado em três velocidades distintas: normal, lento e rápido. O exercício também, dependendo da classe, inclui conversões para direita e esquerda, meias-voltas, paradas e passos em todas as direções. Estes exercícios são descritos com maior detalhe nas orientações específicas de cada classe.

O condutor deve se movimentar de forma natural durante os exercícios. Deve haver uma clara diferença em relação as velocidades requeridas no exercício (lento, normal, rápido). O condutor deve movimentar seu corpo, braços e pernas de maneira natural durante todos os exercícios e não deve prover ajuda corporal de nenhum tipo para o cão durante o exercício de "junto".

O cão deve movimentar-se de forma natural. O cão pode olhar para o condutor e manter contato visual. É preferido que haja contato visual, porém não deve levar a um posicionamento antinatural da cabeça e corpo do cão, assim como um posicionamento antinatural da angulação entre pescoço e coluna do animal. O que é percebido como posicionamento natural deve levar em consideração a raça do cão em questão.

29. Nos exercícios de junto o condutor pode escolher fazer as meias-voltas (conversão 180°) pela esquerda ou pela direita. A 'Meia-volta Alemã' também é aceitável (o cão pode girar à volta do condutor pela direita, de forma apertada). Ao fazer a meia-volta o condutor deve regressar pelo caminho mais próximo possível à linha que estava a seguir.
30. As conversões para a esquerda ou direita devem ser ângulos retos (90°). O condutor não deve virar a cabeça ou ombros, nem usar qualquer tipo de ajuda corporal, nem dar sinais com os pés.
31. O comando "Junto" é pode ser dado sempre que se inicia um andamento com o cão, nas mudanças de velocidade, nos passos em diferentes direções e nas conversões e meias-voltas a partir da posição inicial (parado).
32. Sempre que o condutor parar, o cão deve tomar a posição de junto imediatamente e sem comando (sentado ao lado do condutor).
33. O andamento para trás em distâncias longas das Classes 2 e 3, deve iniciar e terminar na posição inicial de junto (parado).

Note-se também que na Classe 3, exercício 4 (posições), o exercício deve começar da posição de junto e terminar na posição de junto. (ver orientações para julgamento do junto e descrições específicas de cada classe)

Comandos e sinais gestuais

34. As palavras de comando indicadas neste regulamento são recomendações. São aceitáveis outras palavras suficientemente curtas como comandos.
35. O comando "Junto" é permitido sempre que se inicia um andamento com o cão e o comando "Fica" é permitido nos exercícios em que o condutor deixa o cão ou se afasta do cão. Entretanto nos exercícios de posição, somente o comando para a posição (senta, deita, de pé) é permitido, não sendo permitido um segundo comando.
36. Todos os comandos são verbais, por exemplo: os comandos devem ser ditos em todos os exercícios de forma clara e distinguível. O juiz deve ouvir os comandos dados ao cão de forma clara. Comandos dados de maneira exagerada devem ser evitados e podem afetar a nota.

Em alguns exercícios, os sinais gestuais podem acompanhar um comando verbal e ambos devem ser dados simultaneamente. Neste caso, se há permissão para comando gestual ela estará prevista na descrição individual do exercício. Ver o ponto nº40. Ao utilizar-se comandos gestuais estes devem ser curtos e não ultrapassar o tempo do comando verbal e não podem incluir qualquer outro tipo de ajuda corporal.

Podem ser utilizadas uma ou duas mãos nos exercícios de chamada com paradas e nos exercícios de controle a distância. Somente uma mão é permitida quando usada no direcionamento do cão.

37. O conceito de linguagem corporal significa movimentar o corpo (o que não inclui necessariamente dar passos), torcer ou girar o corpo, a cabeça ou os ombros, bem

como dar sinais com os pés e/ou mãos. Será penalizado conforme a gravidade e situação.

O condutor pode girar sua cabeça rapidamente na direção de envio do cão e o condutor pode olhar brevemente para trás quando chama o cão quando este está atrás dele, por exemplo na caixa. Também um pequeno e rápido aceno com a cabeça é permitido quando o cão é enviado ao halter central na busca direcionada, classe 3.

38. Dar passos quando se dão comandos, nos casos em que o condutor deve permanecer parado, desqualifica o exercício.
39. Comandos/sinais gestuais nunca são permitidos quando o cão estiver ao lado do condutor (em posição de junto). Isto é severamente penalizado com redução de 2-4 pontos dependendo da intensidade, situação e duração. A penalização é sempre maior se também for utilizada ajuda corporal.
40. Nos exercícios com envios direcionais ou quando o cão deve ser redirecionado são permitidos sinais gestuais e verbais simultâneos quando o cão está longe do condutor. Estes exercícios, ou partes de exercícios, são: corrida/envio à volta do cone, envio a um círculo e quadrado e envio direcional para busca do halter correto. Não devem ser deduzidos pontos pelo uso de comandos gestuais, apenas pelo uso de comandos suplementares ou redirecionais.

Exercícios de chamada e busca

41. O nome do cão pode ser utilizado juntamente com o comando nos exercícios de chamada/ em situações de chamada. O nome e o comando devem ser utilizados simultânea e juntamente, para que o nome e o comando não deem a impressão de ser dois comandos separados. Também pode ser usado apenas o nome do cão.
42. Nos exercícios de chamada e de busca, é permitido que o cão venha diretamente para a posição de junto ou se sente frente ao condutor. Caso se sente à frente do condutor, o cão deve ao comando (depois da autorização do comissário), adotar rapidamente a posição de junto, passando muito perto do condutor. Também é válido para o salto.
43. Nos exercícios de chamada e busca, o juiz não necessita de saber qual foi a intenção do condutor ao realizar o exercício, em relação à tomada da posição de junto – se diretamente ou depois de se sentar à frente. Se o exercício for realizado com elegância, podem ser concedidos todos os pontos sem se ter em conta a intenção do condutor. Isso também se aplica ao exercício 3.4 nas situações de chamado.
44. Se um halter for lançado para uma posição inadequada de maneira não intencional (fora de campo, a uma distância muito curta ou que não ultrapasse o obstáculo), deve ser lançado de novo. O condutor pode escolher lançar novamente o halter dependendo da posição. O comissário buscará o halter e o entregará ao condutor. Entretanto um segundo lançamento do halter resulta numa redução de 2 pontos. Caso o segundo lançamento do halter seja mal sucedido, o exercício é perdido (=0).
45. Não é permitido que o cão segure o objeto/halter antes dos exercícios. Se isto ocorrer não podem ser obtidos mais do que cinco pontos na Classe 1, nas Classes 2 e 3 o exercício é perdido.
46. O condutor pode escolher o tamanho dos halteres para a sua prova. Na classe 1 o condutor pode optar por usar seu próprio halter. Nas classes 2 e 3, fica a cargo da comissão nacional liberar o uso dos halteres do próprio condutor ou não. Os halteres devem estar de acordo com as especificações e cabe ao juiz checar se os halteres estão adequados para a execução da prova.

Julgamento dos exercícios

Introdução aos princípios básicos de julgamento dos exercícios

Um princípio básico no julgamento é que se perdem pontos a cada erro cometido na execução de um exercício. Alguns erros incorrem na perda de 1 ponto, alguns 2 pontos e alguns 3 pontos, e assim por diante. A perda de pontos é dependente do tipo de erro.

Também aplicamos o mesmo princípio de perda de pontos iguais para erros iguais que podem ocorrer, em todos os exercícios de todas as classes. Dessa forma, uma perda de pontos não está atrelada a um exercício específico ou a uma classe específica.

Nesses princípios de julgamento é essencial que a perda de pontos seja pelo erro cometido. Esses erros podem ser:

- O cão (ou condutor) façam algo errado
- O cão (ou condutor) negligenciem (ou recusem) fazer algo sob comando
- O cão aja por conta própria

Erros também podem ser falta de vontade, relutância do cão, etc...

Em alguns casos, um comando extra pode ser necessário, no caso de o cão não atender ao comando de "deita" no início, dessa forma necessitando de um segundo comando. Nesse caso, o erro foi o cão não deitar.

Em alguns casos, não foi necessário um segundo comando, no caso de o cão estar de pé ou deitado onde deveria, porém o fez sem o condutor dar o comando.

Em ambos os casos a perda de pontos deve ser a mesma.

Geralmente, se o cão não obedece prontamente ao primeiro comando:

- A perda de pontos nas classes 2 e 3 é de 2 pontos e.
- A perda de pontos para a classe 1 é de 1 ponto, ademais
- Existem situações nas quais a perda de pontos para um segundo comando pode ser de 1 ou 2 pontos. Essas perdas são específicas para alguns exercícios e estão descritas nos mesmos.

Nota: na classe 1 existem algumas exceções no que diz respeito a um segundo comando, como desobedecer a um chamado, que gera perda de 2 pontos ao dar o segundo comando e no controle a distância que desobedecer a um comando de troca de posição no primeiro comando perde-se 2 pontos. Detalhes sobre o julgamento específico de exercício estão nas descrições de cada um.

Alguns exemplos de erros e perda de pontos são:

- Posição incorreta em todos os exercícios menos 2 pontos, exceto para posições e controle a distância. Por exemplo, em exercício de chamado com parada, no círculo ou quadrado, dado que as paradas sejam perfeitas, a perda de pontos para uma posição incorreta é de 2 pontos. O condutor não precisa necessariamente dar um comando de correção da posição para uma posição incorreta. Isso não melhora a pontuação. Em alguns casos o condutor pode até

dar um comando para corrigir a posição, mas isso não deve causar uma nova perda de pontos, dado que o cão obedeça a esse comando prontamente e o resultado seja perfeito nesse caso. Exceções estão especificadas nas descrições de cada exercício, por exemplo posições e controle a distância.

- Em vários exercícios uma parada lenta deduz 3 pontos, ou em alguns casos falha o exercício totalmente.
- Ações independentes (o cão agir de forma autônoma sem controle do condutor) acarreta na perda de 3 pontos na maioria dos exercícios, principalmente em exercícios nos quais o cão é direcionado.

47. O julgamento de um exercício começa quando o condutor e o cão tenham tomado a posição no ponto de partida (cão na posição de junto) e o comissário disser: “início de exercício”. O julgamento do exercício termina quando o comissário anunciar: “fim do exercício” ou “obrigado”.

48. Devem ser penalizados todos os desvios à regra: todos os comandos extras, comandos duplos, linguagem corporal, desvios da posição de junto, desvios do movimento paralelo, etc.

Linguagem Corporal

- Linguagem corporal ou ajuda corporal diminui a pontuação entre 1 a 5 pontos, dependendo da amplitude, duração e frequência.
- Para ajudas corporais fortes (movimentos muito amplos, de longa duração) 4 a 5 pontos são deduzidos.
- Para ajudas corporais leves, porém visíveis, como ajudas com as mãos ou cabeça, 2 a 3 pontos são deduzidos.
- Para ajudas corporais como olhar para o cão momentaneamente, uma ajuda de mãos leve ou quase imperceptível ou com os ombros, são deduzidos de 1 a 2 pontos.
- Na classe 1 as deduções para ajudas corporais poderão ser mais brandas, mas a nota deve ser deduzida uma vez que houve ajuda.

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

50. No julgamento da velocidade e ritmo deve ser tomada em consideração a estrutura e raça do cão. O padrão ideal não é o mesmo para todas as raças. Quando um cão reagir aos comandos instantaneamente e de bom grado, se mover normalmente de acordo com o padrão da sua raça, mantiver o seu ritmo e mostrar interesse no que está a fazer, deve ser premiado com todos os pontos, salvo se houver redução por erros.

Ao obedecer aos comandos, por exemplo comando de parada, a distância que o cão percorre depois do comando deve ser avaliada. A velocidade do cão deve ser tal que ele consiga realizar o comando (ex. comando de parada). “Há maior tolerância para cães rápidos do que cães lentos” não significa que a distância tolerável para os cães mais rápidos seja maior que a distância mencionada nos exercícios. Significa que cães mais lentos tem a capacidade de parar melhor quando há o comando. Passos extras após o comando de parada são erros grandes. Ademais, se o cão “desliza” após um comando de parada, a distância percorrida é avaliada como se fossem passos extras.

Comandos/Segundo comando/Comando Extra

51. Regra geral para classe 1 é que para um segundo comando/comando extra a nota é deduzida de 1 ponto. Um terceiro comando falha o exercício ou parte do mesmo. Essa regra geral há duas exceções na classe 1.

No chamado (1.4) e no controle de distância (1.6) existem as seguintes exceções:

- No exercício e na situação de chamados, e em todas as classes, um segundo comando ou comando extra deduz 2 pontos da nota.
- Em todos os controles a distância em todas as classes (ex. 1.6, 2.8, 3.10) a primeira vez que um comando extra precisar ser dado em uma mudança de posição, são deduzidos 2 pontos. Após isso os comandos extras deduzem 1 ponto.

Nas classes 2 e 3 a regra geral é que 2 pontos sejam deduzidos para um segundo comando (extra) e um terceiro comando falha o exercício ou parte dele.

Em todas as classes, caso o condutor não dê um comando verbal claro ou somente dê um sinal de mão, 2 pontos são deduzidos.

Note-se que a dedução por um comando extra é na realidade uma dedução pelo erro. Em alguns casos, o erro de não obedecer ao primeiro comando. (Ver a introdução ao julgamento).

Uma parte do exercício significa, por exemplo sentar ao final de um exercício. Uma posição dentro das posições do controle a distância, ou uma posição dos exercícios 2.3 e 3.4.

Nos exercícios com comandos direcionais e comandos de controle à distância, 1-2 pontos são deduzidos por um segundo comando. Ver descrição dos exercícios, ex. 1.5 e 1.6, 2.5 e 2.8, e 3.6 e 3.10.

52. Toda a punição do cão gera a desqualificação.

53. Caso o condutor toque o cão durante o exercício, o mesmo será dado como perdido (0 pontos). Esse comportamento pode determinar uma advertência. É permitido que o cão toque com o focinho a palma da mão do condutor (ver nº20), no ponto inicial dos exercícios antes de iniciar o exercício propriamente dito.

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

55. O exercício é perdido (zero pontos) se o cão não assumir a posição inicial de um exercício (junto, sentado ou deitado).

56. Caso o cão não tomar a posição básica inicial (sentado ao lado do condutor) ao final dos exercícios:

- Na classe 1, não podem ser concedidos mais de 8 pontos, 1 ponto é deduzido por desobediência ao primeiro comando de “senta” e 1 ponto por não assumir a sua posição de junto (sentado)
- Nas classes 2 e 3 não mais que 7 pontos poderão ser concedidos.

57. Não podem ser concedidos mais que 8 pontos se no início do exercício o cão não se sentar calmamente ao lado do condutor.
58. O exercício é perdido se o condutor der passos ao dar os comandos (0 pontos).
59. Se o 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, devem ser deduzidos 1 a 2 pontos. Não devem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão bater/colidir com o condutor.
60. Um cão que durante um exercício latir ou ganir, mesmo que ocasionalmente, deve ser penalizado. O exercício é perdido se o cão latir ou ganir extensivamente ou continuamente. Se o latir for contínuo e se repetir em vários exercícios, deve ser desqualificado. Latir 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.
61. Controlar o cão pela coleira entre os exercícios leva a uma advertência e dedução de pontos na impressão geral. Na classe 3, é dado um cartão amarelo e eventualmente um cartão vermelho caso ocorram mais advertências.
62. Se o cão fizer as necessidades no campo:
- Classe 1, durante um exercício, o exercício é perdido (0 pontos) e a impressão geral também é falhada (0 pontos);
 - Classe 1, entre os exercícios, a impressão geral é falhada (0 pontos);
 - Em Classe 2 e 3, durante ou entre os exercícios, o cão é desqualificado.

Diretrizes para julgamento do “junto” (condução)

63. Ao julgar o “junto”, a figura geral assim como os detalhes devem ser considerados. A dedução de pontos na condução depende da frequência dos erros e da gravidade, nível e intensidade dos erros.

Características a serem avaliadas na condução: o movimento de ambos o condutor e o cão deve ser natural. O cão deve acompanhar seu condutor pelo lado esquerdo mantendo sua posição e distância através do desenho da prova de maneira consistente, atenta, ativa e com boa motivação, assim como nas meias-voltas, conversões e mudanças de velocidade. O cão deve manter sua posição com tranquilidade e sem estresse ou pressão, e não deve parecer buscar frequentemente a posição correta durante a movimentação.

O condutor deve andar normalmente e mostrar claramente as mudanças de velocidade requeridas no exercício (lento, normal e rápido). Caso o condutor e cão movam-se vagarosamente, ou as diferentes trocas de velocidade não foram feitas de forma clara 2 a 3 pontos poderão ser deduzidos.

Sentar lento ou hesitante, não sentar nas paradas e comandos extras em todos esses momentos são erros. Direções imperfeitas (não paralelas, lateralidade, torto) durante o exercício de “junto” ou na posição inicial podem resultar na perda de 1 a 3 pontos, dependendo do nível e frequência do erro. Diminuir a velocidade e parar antes, durante ou depois de conversões ou paradas também podem reduzir a nota.

Distância entre condutor e cão deve ser clara, um pequeno espaço entre os dois deve ser perceptível. Adiantar, ficar atrás, ter o corpo posicionado lateralmente ou muito

afastado são erros graves. A nota deverá ser deduzida entre 2 a 5 pontos caso o cão ande encostando no condutor, principalmente se isso atrapalhar ou empurrar o condutor, e mais ainda se o cão andar frequentemente tocando o condutor ou apoiando em seu corpo.

O exercício pode ser perdido (0 pontos), caso o cão se mantenha adiantado ao condutor ou apoiado no mesmo de maneira contínua, caso ambos esbarrem um no outro frequentemente ou de maneira exagerada ou se a distância entre cão e condutor seja continuamente muito próxima.

O exercício pode ser perdido (0 pontos), caso o cão abandone o condutor ou acompanhe o condutor em uma distância maior que meio metro durante a maior parte do exercício (atrasado ou torto).

Movimentação natural significa, entre outras coisas, que a linha de pescoço e coluna estejam posicionadas de maneira natural. O cão pode olhar e ter contato visual com o condutor, entretanto isso não deve se mostrar de modo exagerado, gerando uma posição não natural da cabeça do animal ou uma angulação extremada. O cão olhar lateralmente (de maneira não natural ou exagerada) é igualmente um erro grave.

Note-se que o posicionamento natural da cabeça e coluna do cão pode variar de raça para raça.

Falhas na movimentação natural do cão devem resultar em severa redução da nota (2 a 5 pontos), esses erros podem incorrer em falha do exercício certamente se houverem ou erros incluídos.

Falha do exercício de "junto" (condução) (0 pontos)

- Cão abandonar o condutor ou acompanhar o condutor a uma distância maior que meio metro durante a maior parte do exercício, falha o exercício (0 pontos)
- Cão que frequentemente latir ou ganir durante o exercício
- Cão que necessita de comando extras frequentemente, falha o exercício
- Dupla que estiver se movimentando de forma arrastada ou muito lenta a maior parte do tempo do exercício.

Antecipação do comando, início do exercício muito cedo agir por conta própria

64. Se o cão se antecipar ao comando (ou seja, se não mantiver a posição de junto corretamente, der empurrões, levantar-se sem dar passos para a frente) no início do exercício, não devem ser concedidos mais de 8 pontos.
65. Na Classe 1, (em exercícios em que o cão é enviado para longe do condutor) se o cão abandonar o condutor (iniciar o exercício) depois do exercício começar, 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 7 pontos se o cão voltar e completar o exercício. O exercício é perdido se o cão não voltar e proceder a execução.
66. Em classe 2 e 3, se o cão iniciar o exercício (abandonar o condutor), antes do comando do condutor (por exemplo, ao comando do comissário), não será permitido que o cão seja chamado e o exercício é perdido (0 pontos).

67. Se o cão agir por conta própria durante um exercício, por exemplo parar sem um comando, deitar sem comando, a regra geral é que a nota seja deduzida em 3 pontos. Por exemplo:

- O cão para independentemente em qualquer momento a caminho do círculo ou quadrado (do lado de fora) ou a caminho do halter ou para os cones/cilindro. O cão necessita de um novo comando para continuar. A dedução é de 3 pontos.
- O cão para de forma espontânea na caixa (círculo ou quadrado). Mesmo que não necessite de um novo comando para continuar. A dedução é de 3 pontos.
- O cão deita independentemente (sem comando) dentro da caixa (círculo/quadrado) (a posição dentro foi diretamente o “deita”). A dedução é de 3 pontos.

Abandono do condutor ou de campo

Abandono de campo

68. Nas Classes 2 e 3, se um cão sair do campo durante um exercício ou entre exercícios, estando fora do controle, é desqualificado.

69. Na Classe 1, se um cão abandonar o campo durante ou entre exercícios, estando fora de controle, o condutor pode chamar o cão por duas vezes. Se o cão voltar ao condutor, ambos podem continuar, mas não poderão ser concedidos mais de 5 pontos para a impressão geral. O exercício em execução é perdido (0 pontos). Se o cão abandonar o campo outra vez, é desqualificado.

70. Em exercícios em grupo:

Se o cão deixar o campo durante um exercício em grupo (quando o condutor está fora do campo de visão) e vai até o condutor que está fora do campo (classes 2 e 3), esse comportamento não leva a desqualificação da competição, considerando que o cão está claramente sob controle e se dirige diretamente ao seu condutor. O exercício nesse caso é perdido (0 pontos), assim como uma dedução na impressão geral (não mais que 5 pontos podem ser concedidos) na classe 2 e um cartão amarelo é dado na classe 3.

Na classe 1 os condutores encontram-se dentro do campo, portanto deixar o campo é julgado da mesma forma que nos demais exercícios, não mais que 5 pontos poderão ser concedidos na impressão geral.

Abandono do condutor sem sair de campo

71. Nas Classes 2 e 3 se o cão abandonar o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) ou entre exercícios e estiver fora de controle, mas não abandona o campo, o condutor pode chamar o cão (uma vez) sem deixar a sua posição. Se o cão voltar ao condutor o exercício é perdido (0 pontos), mas o cão e o condutor podem continuar com o exercício.

Na Classe 2 esse comportamento leva a uma perda de pontos severa na impressão geral, não podendo ser concedidos mais de 5 pontos.

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

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

72. Na Classe 1 se o cão abandonar o condutor durante ou entre exercícios e estiver fora de controle, o condutor pode chamar o cão duas vezes sem deixar a sua posição. Se o cão voltar ao condutor, ambos podem continuar na competição, sendo o incidente severamente penalizado na impressão geral, não podendo ser concedidos mais de 7 pontos. O exercício em questão será perdido (0 pontos). Se o cão abandonar o condutor uma segunda vez, é desqualificado.

Exercícios de Busca

73. Deixar cair o halter/objeto:

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

74. Mastigar ou morder o halter/objeto:

Mastigar ou morder o halter/objeto é um erro grave e será penalizado com uma dedução de 2-3 pontos. Se o morder for intenso, não receberá mais do que 5 pontos. Se o morder ou mastigar for muito intenso e quebrar o objeto o exercício deve ser considerado perdido (0 pontos). Porém, não se penaliza o cão que corrija o segurar do halter/objeto.

Não largar o halter/objeto para o condutor sob comando, mas manter o halter/objeto seguro depois do comando é um erro considerado grave e será penalizado de acordo.

Impressão geral

75. Em competições onde os exercícios de uma classe (nas classes 1 e 2) são distribuídos em diferentes campos e há dois ou mais juízes julgando a classe, na qual parte dos exercícios é julgada por um juiz e os demais por outro, ambos os juízes darão suas notas de impressão geral baseados nos exercícios executados no campo em que são responsáveis e a nota final da impressão geral será a média das notas dadas por eles.

Entretanto, caso as diretrizes de julgamento ditem que em relação a determinados erros, não seja possível dar uma nota maior que 7 ou 5 para a impressão geral do cão no caso de haver um determinado tipo de erro, a nota final da impressão geral não poderá ultrapassar esse valor, mesmo que outro juiz tenha dado uma nota maior. A nota final da impressão geral pode ser menor caso os juízes tenham dados notas inferiores.

PARTE B

Descrição dos exercícios, orientações para execução e julgamento dos exercícios de Classes 1, 2 e 3.

CLASSE 1 – Classe de competição FCI

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

[Coef. 3]

Comandos: “Senta”, “Fica”

Execução:

Deve haver pelo menos 3 cães no grupo, mas não mais de seis. Os condutores devem entrar em campo com os cães na guia e removê-la quando estiverem no ponto de início do exercício com o cão na posição inicial (junto). A guia deve ser colocada fora do campo de visão.

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

Os condutores deixam os cães e caminham, em conjunto, cerca de 15 m e viram-se de frente para os cães. Após 1 minuto, regressam aos cães ao mesmo tempo, passando por eles a cerca de 0,5 m, e ficam posicionados atrás do cão, de pé, a cerca de 3 m. Regressando aos cães à ordem do comissário. O tempo de 1 minuto é contado a partir do momento em que todos os condutores atingem a distância de 15 metros dos seus cães e de frente para eles.

Orientações:

Falha o exercício um cão que não se sente (posição básica inicial, necessite de 2 comandos), se levante, se deite ou se mova mais do que o comprimento do seu corpo (0 pontos). Caso o cão deite ou fique de pé após o período de um minuto e os condutores tenham sido instruídos a voltar aos seus cães ou entejam a caminho dos cães, não mais que 6 pontos são recebidos.

Qualquer movimento reduz pontos. Inquietação, tal como ajeitar o peso do próprio corpo de uma perna para a outra, reduz a pontuação. 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 campo. Isto, no entanto, não deve dar uma aparência de inquietação ou ansiedade.

Se o cão latir algumas vezes, serão deduzidos de 1 a 2 pontos, caso o cão lata diversas vezes a nota é penalizada ainda mais. Caso o cão lata a maior parte do tempo, o exercício é perdido (0 pontos). O mesmo se aplica a ganidos.

Caso algum cão saia da posição e se dirija a outro cão dentro de campo, de maneira a haver risco de briga ou alguma outra perturbação, o exercício é parado e reiniciado para todos os demais cães exceto para o cão que causou a perturbação.

EXERCÍCIO 2: Junto em liberdade

[Coef. 4]

Comando: “*Junto*”

Execução:

Devem ser seguidas as orientações gerais para este exercício (nº27 a 32).

O junto em liberdade é testado em ritmo normal, em conjunto com conversões para a esquerda e direita, meias voltas e paradas. O junto em liberdade também é testado em ritmo acelerado, mas só devem ser incluídas conversões 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.

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

Orientações:

As diretrizes gerais para a avaliação do “junto” devem ser consideradas (nº63). Devem ser consideradas também a classe em questão.

Se o cão deixar o condutor ou seguir o condutor a uma distância maior que meio metro durante a maior parte do exercício, o mesmo será perdido (0 pontos). Caso o condutor e cão se movimentem de maneira lenta (no passo normal e no passo rápido), serão deduzidos de 2 a 4 pontos. Movimentação “atrasada” ou tardia também é um erro grave e deve ser penalizada com dedução de 2 a 5 pontos.

Movimentação do cão (e do condutor) deve ser natural durante o exercício. Posições não naturais e exageros são erros graves. Isso também se aplica ao condutor. Esses erros podem causar falha no exercício.

A distância entre o cão e condutor deve ser perceptível. A nota deverá ser diminuída caso o cão ande muito próximo do condutor, mais ainda se o atrapalhar ou impedir sua movimentação, a nota deverá ser menor ainda caso o cão se apoie ou encoste no condutor.

EXERCÍCIO 3: Parado em pé durante o andamento

[Coef. 3]

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

Descrição:

O juiz decide qual das 3 posições o condutor terá que comandar ao cão (senta, deita, de pé). Essa posição é informada antes do início da competição ao condutor pelo comissário ou juiz (antes de iniciar a classe). A posição será a mesma para todos os competidores da classe 1.

Execução:

Todas as fases do exercício são executadas ao comando do comissário.

Condutor e cão deixam a posição inicial andando em linha reta em ritmo normal. Depois de cerca de 10 metros o condutor, sem parar, ordena que o cão execute a posição (deita, senta ou de pé) e o cão deve executar imediatamente. Um segundo comando não é permitido na posição. Isso falhará o exercício (0 pontos)

O condutor continua caminhando para um local indicado a aproximadamente 10m do cão, por exemplo 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 numa linha paralela ao caminho que executou na ida e passando a cerca de 0,5m do cão, ficando o cão à sua esquerda, faz meia-volta cerca de 1 - 2 m atrás do cão, regressa ao lado do cão e ordena que este assuma a posição de junto.

Orientações:

O exercício é considerado perdido se o cão:

- Parar na posição incorreta (ver exceção a seguir),
- Sair da posição correta antes do condutor virar de frente para o cão (ver exceção a seguir),
- Parar antes do comando,
- Receber um comando extra na posição ou
- Caso o condutor pare antes ou durante dê comando ao cão.

Se, todavia, o cão parar imediatamente e perfeitamente sob comando, porém na posição errada, podem ser dados 6 pontos, dado que o exercício tenha sido perfeito em todos os outros aspectos.

Se o cão parar imediatamente e perfeitamente na posição correta sob comando, mas trocar sua posição antes do condutor se virar, poderão ser dados 6 pontos, dado que o exercício tenha sido perfeito em todos os demais aspectos e o cão tenha somente trocado de posição e permanecido no mesmo lugar sem se mover.

Para obter uma nota de aprovação o cão não deve se mover ou não se mover mais que um comprimento do seu próprio corpo após o comando.

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

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão mudar a posição correta após o condutor dar a meia volta no local indicado

Um cão que para imediatamente ao comando, mas numa posição errada pode ter 5 pontos caso o resto do exercício seja perfeito em todos os outros aspectos.

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se, antes de dar o comando, o condutor desacelerar / modificar o ritmo / acelerar. Sinais de mão e linguagem corporal no comando para o cão ficar na posição comandada são erros graves, e serão severamente punidos com uma redução de na nota final, dependendo da sua duração e intensidade, a redução pode ser de 1 a 5 pontos (ver nº48).

Ao julgar, também deve-se atentar ao andamento de junto. No caso de uma má condução devem ser deduzidos de 1 a 2 pontos. Movimentar-se ou parar de maneira lenta ou não parar em posição alinhada e correta são erros e, portanto, devem ser penalizados com redução de 1 a 4 pontos. Se o condutor passar pelo lado errado do cão deve ser deduzido 1 ponto.

EXERCÍCIO 4: Chamada

[Coef. 4]

Comandos: “Deita” (“Fica”) “Vem” (“Junto”)

Execução:

Todas as fases do exercício são executadas ao comando do comissário.

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

Orientações:

É importante que o cão responda voluntariamente ao comando de chamada. O cão deve mover-se a boa velocidade e manter o ritmo, pelo menos a trote rápido. Movimento lento e relutante é um erro grave. A raça deve ser levada em consideração na avaliação da velocidade.

Se o cão se levantar, sentar ou se movimentar menos de um comprimento do corpo antes do comando do chamado, não podem ser concedidos mais de 8 pontos. Se o cão se mover um comprimento maior que o próprio corpo, o exercício é considerado perdido (0 pontos).

Se for dado mais de um comando de chamada, não podem ser concedidos mais de 8 pontos. Um terceiro comando de chamada leva a que o exercício seja perdido.

EXERCÍCIO 5: Envio para um quadrado e deitar (15 m)

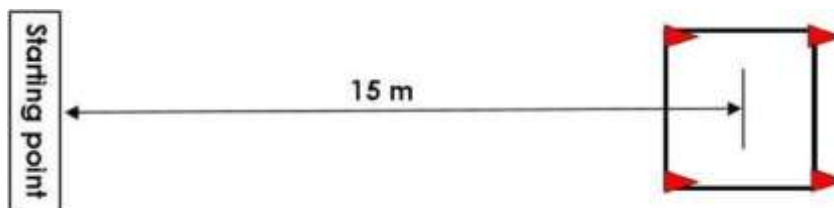
[Coef. 3]

Comandos: “Em frente”, “Esquerda/Direita”, (“Fica”), “Deita”, “Senta” Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor, i.e., comando de “fica” e “deita”.

Descrição:

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

Ver figura: (Starting point = ponto de início)



Execução:

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

comandos exceto o “de pé”, “deita” e de direcionamento do cão, devem ser dados somente com a autorização do comissário.

O cão deve atender aos comandos, quando o condutor lhe ordenar ou que fique de pé e depois se deite ou diretamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, antes de ser dado o comando de deitar. Quando o comando foi diretamente o deita, este deve ser imediato.

A nota é diminuída caso o cão aja por conta própria, ou seja, os comandos devem ser dados quando ele atinge o quadrado.

Ao comando do comissário o condutor envia o cão para um quadrado. O cão deve seguir numa linha reta ao centro do quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

Quando o cão atingir o quadrado, o condutor comanda o cão a ficar de pé e depois deitar, ou deitar diretamente. Se o cão tem um comando de “de pé”, a posição deve ser clara e estável (aprox. 3 segundos) antes do comando de deita ser dado. O condutor deve dar os comandos “de pé” e “deita” ou somente “deita” separadamente.

Quando comandado o condutor dirige-se até ao cão e manda (à ordem do comissário) que este assuma a posição de junto.

Para evitar penalidades por comandos extras o condutor não deve usar mais de 4 comandos neste exercício, sendo que o quarto comando inclui a ordem para ficar de pé no quadrado. O condutor pode também optar por dar o comando para deitar diretamente, usando neste caso apenas 3 comandos.

Caso o cão necessite ser redirecionado o condutor pode associar gestos ao comando de redirecionamento. Sinais podem ser combinados com comandos verbais quando o cão está afastado do condutor.

Orientações:

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

Não é permitido indicar direções ao cão no ponto de partida ou mostrar-lhe o quadrado antes do exercício. Estes procedimentos levam a falhar o exercício. É permitido que o cão toque a palma da mão do condutor antes do início do exercício, sendo que o cão toca o condutor e não o condutor toca o cão, esse toque não deve dar a impressão de indicar direção ou locais. Ver diretrizes gerais nº20 e nº53.

Se o condutor se mover (der passos em qualquer direção) enquanto dá os comandos o exercício é considerado perdido (0 pontos). Não podem ser dados mais de 8 pontos se houver excesso de movimentos (linguagem corporal).

Sinais gestuais somente são permitidos se o cão precisar ser direcionado/redirecionado. Sinais gestuais dados quando o cão está ao lado do condutor acarreta em redução da pontuação em menos dois pontos.

Se o cão se mover lento ou muito lentamente, a nota máxima será até 8 ou 7 pontos.

Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos. Se o cão parar a caminho do quadrado ou dentro do quadrado sem comando, a nota será reduzida em 3 pontos.

Se o cão sentar ou deitar fora do quadrado, ele não poderá ser redirecionado e o exercício é perdido (0 pontos).

A pontuação do exercício diminui caso o condutor use mais de seis comandos (incluindo o “de pé”) ou mais de cinco comandos quando o cão fizer o comando de deita direto dentro do quadrado.

A diminuição da nota para comandos de direcionamento/redirecionamentos extras depende da sua intensidade e a vontade do cão em obedecer aos comandos, acarretando assim uma dedução de 1 a 2 pontos por comando.

Quadrado

Se o cão entrar no quadrado pela lateral ou pelo final, a pontuação é deduzida em ½ ou 1 ponto.

Para obter uma nota de aprovação, o corpo do cão deve estar totalmente dentro do quadrado, entretanto a cauda do cão não precisa estar dentro do limite.

Se o cão é parado sob comando (de pé) e para próximo do quadrado ou no limite e necessitar ser direcionado ou redirecionado ao quadrado, um novo comando de parada (de pé) deve ser dado ao cão antes do comando de deitar. Ou o comando de deitar direto deve ser dado após o comando extra de parada e redirecionamento. Em ambos os casos a dedução é de 2 pontos, dado que o cão responda prontamente e suas posições sejam rápidas e claras.

Se o cão executar a posição incorreta sob comando dentro do quadrado, há dedução de 2 pontos, e caso a posição “de pé” não seja suficientemente clara e estável ou se sua duração for insuficiente, podem ser deduzidos de 1 a 2 pontos. Caso o cão tome a posição por conta própria sem comando, a nota sofre dedução de 3 pontos.

O exercício é perdido se o cão se mover para fora do quadrado antes do final do exercício. Se o cão se mover ou rastejar dentro do quadrado, se começar a farejar, a dedução de pontos pode ser de 1 a 3 pontos. Se o cão mudar de posição antes de o condutor o ter alcançado ou tomado posição ao seu lado, a nota deve ser reduzida de 2 a 3 pontos. Não mais que 8 pontos devem ser dados no exercício caso o cão sente ou se levante antes do condutor comandar.

Para um segundo comando de “de pé” ou de “deita” a dedução é de 1 ponto na classe 1. O exercício é perdido se um dos comandos de “fica” ou de “deita” tiver que ser dado uma terceira vez.

EXERCÍCIO 6: Controle à Distância

[Coef. 4]

Senta / deita, 4 mudanças

Comandos: “Deita” “Fica”, “Senta”, “Deita”. *Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor*

Descrição:

O ponto inicial do exercício está entre dois marcadores com distância de aproximadamente 1m entre eles. Uma linha imaginária conectando estes marcadores forma um limite. O cão deve trocar de posição quatro vezes (senta, deita, senta, deita) de acordo com os comandos do condutor e deve permanecer no mesmo lugar em que iniciou o exercício.

O comissário mostra ao condutor, usando placas escritas ou desenhos, ou um placar eletrônico, quando comanda e qual será a próxima posição do cão. O comissário deve estar a uma distância de 3 a 5 metros do cão, de forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve trocar a posição indicada a cada 3 segundos.

Execução:

Quando orientado, o condutor comanda o cão a assumir a posição de deita no ponto de partida, em frente à referida linha imaginária (cão em posição tangente à linha).

O condutor deixa o cão e dirige-se para um local indicado, aprox. 5 m à frente do cão, voltado para o mesmo. O cão deve mudar de posição por 4 vezes e a tomada de posição é sempre *senta – deita – senta – deita*, sendo o último comando para mudar posição o “deita”.

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

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.

O cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direção), caso ocorra o exercício é perdido (0 pontos). Se o cão se mover um comprimento de corpo, não mais que 6 pontos poderão ser concedidos. Ao se avaliar as distâncias nos movimentos, todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados).

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das quatro posições (por exemplo, faz uma posição errada ou precisa de um terceiro comando para uma posição), se o cão perder duas posições, não mais que 5 pontos poderão ser concedidos.

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão necessitar de dois comandos em uma troca de posição. Desobediência a um segundo comando em uma posição leva a perda daquela posição, por exemplo a primeira vez que em que um segundo comando for dado em uma posição, a nota cai em 2 pontos e na próxima vez que o cão precisar de um segundo comando em outra posição perde-se 1 ponto pelo segundo comando.

Um terceiro comando pode ser dado ao cão em uma posição caso consiga ser realizado dentro do tempo limite, (posição será perdida) para que a próxima mudança de posição possa ser realizada.

É penalizado o uso extensivo de voz e sinais de mão exagerados ou contínuos / de longa duração. Ver *‘Normas e Orientações Gerais’*.

Caso o cão se levantar antes do condutor voltar a ele, não poderão ser dados mais que 8 pontos.

Comando extra/segundo comando dado na posição de “junto” para a posição inicial do exercício e também do “deita” do final do exercício para o “junto”, causa dedução da nota de acordo com as normas gerais (-1 ponto na classe 1).

EXERCÍCIO 7: Busca de um halter de madeira com salto sobre barreira

[Coef. 4]

Comando: “Salta”, “Busca” e “Larga” (“Junto”); O condutor poderá usar seu próprio halter, porém halteres devem ser disponibilizados pela organização.

Execução:

O condutor posiciona-se 2-4 m em frente a uma barreira (escolha do condutor) com o cão sentado em junto. A altura do obstáculo deve corresponder aproximadamente à altura do ombro do cão (arredondada para baixo e não para cima). A altura máxima será, no entanto, de 50 cm.

O comissário anuncia o início do exercício e entrega ao condutor o halter de madeira. O condutor lança o halter sobre a barreira. Quando lhe for indicado o condutor ordena que o cão pule a barreira, busque o halter e pule novamente a barreira ao retornar. O comando de “busca” não deve ser dado após o cão começar a saltar. O condutor pode usar seu próprio halter, mas o juiz deverá checar o material (madeira) e similar aos halteres descritos neste regulamento. Todos os comandos exceto o de “busca” devem ser dados sob permissão do comissário.

Orientações:

Caso o cão precise procurar pelo halter por um breve momento, porém está trabalhando de maneira ativa e demonstrando vontade, a nota não deverá ser penalizada. Se o cão tocar no obstáculo, ainda que ligeiramente, quando saltar poderá ser dado um máximo de 8 pontos. O exercício é perdido se o cão se apoiar sobre o obstáculo ou se o obstáculo for derrubado.

Se o cão saltar o obstáculo em somente uma direção, mas buscar o halter, não mais que 6 pontos poderão ser atribuídos. Caso o cão não salte o obstáculo o exercício é perdido, assim como se o cão não buscar o halter. No caso da antecipação de comandos pelo cão, deverá ocorrer a dedução de 2 ou 3 pontos.

Um segundo comando reduz a nota em 1 ponto, por exemplo um segundo comando de “salta” ou “busca”. Caso o cão saia da posição enquanto o condutor lança o halter, o exercício é perdido.

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

Ver ‘Normas e Orientações Gerais para Julgamento’ para os casos de mastigar, morder ou deixar cair o halter / objeto.

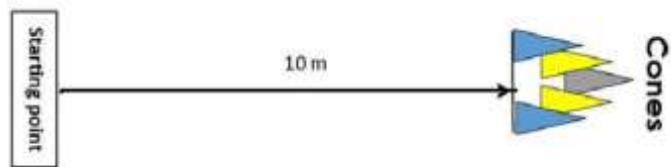
EXERCÍCIO 8: Envio ao cone/cilindro com regresso

[Coef. 4]

Comandos: “À volta” “Direita/Esquerda”, (“junto”) Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão for redirecionado

Descrição

Um grupo de cones (3 a 6) ou um cilindro (ambos com altura aprox. de 40 a 50cm) são posicionados a uma distância de cerca de 10m do ponto inicial (ver figura 15.3).



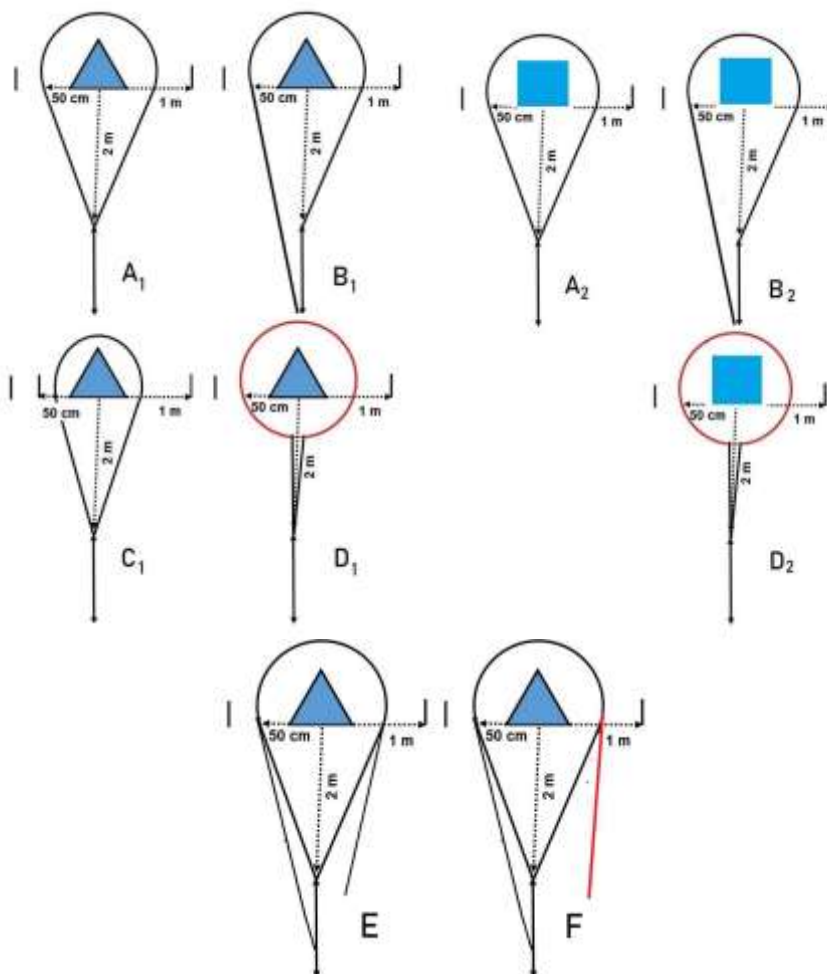
Na classe 1, não deve haver espaçamento grande entre os cones, espaços entre cones pode provocar passagem do cão entre os mesmos.

O cão não deve ver os cones/cilindro sendo colocados no campo e, portanto, os mesmos já devem estar posicionados antes do condutor se colocar no ponto inicial.

Execução:

O condutor coloca-se no ponto de início, com o cão em junto, de frente para os cones/cilindro, a uma distância de aproximadamente 10m no ponto inicial. O comissário indica o início do exercício. Sob orientação, o condutor envia o cão à volta do cone/cilindro. A rota do cão pode ser no sentido horário ou anti-horário em torno dos cones/cilindro. O cão deve correr até ao cone/cilindro, dar a volta, regressar ao condutor e tomar na posição de junto.

A seguir, estão exemplos de boas rotas para a volta aos cones/cilindro. Para exemplos de disposição dos cones/ cilindro no campo, ver figura 15.3.



Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos e o direcionamento, o ritmo/precisão do cão e a escolha do percurso mais curto no retorno ao condutor. Na corrida à volta do cone, a distância do cone deve ser razoável de acordo com a raça do cão e o ritmo. Simetria e foco na linha mediana na direção do condutor quando retornando são valorizados. O cone pode ser contornado em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita).

O cão deve exibir uma velocidade consistente de pelo menos um trote rápido. Lentidão e relutância em realizar o exercício poderão reduzir a nota entre 1 e 5 pontos. A raça e estrutura do cão devem ser considerados quando julgando a velocidade e a distância em que o cão passa pelos cones/cilindro.

Se o cão parar a caminho dos cones/cilindro ou retornar muito antes de chegar aos mesmos, deve ser redirecionado a dar a volta nos cones/cilindro. A nota é penalizada em 3 pontos, dado que o cão corra até os cones/cilindro e dê a volta quando dado o comando de redirecionamento. (Entretanto podem ser dados 7 pontos caso o exercício tenha sido perfeito em todos os demais aspectos). Caso o cão chegue até os cones/cilindro, mas não dê a volta nos mesmos, não mais que 5 pontos poderão ser atribuídos. Há a opção de redirecionar o cão para que dê a volta, e dessa forma a nota cairá em 3 pontos.

Não podem ser atribuídos mais de 8 pontos se for dado um comando de chamada. Se o cão der duas voltas em torno dos cones/cilindro, não mais que 8 pontos podem ser atribuídos.

O exercício é perdido (0 pontos) se:

- o cão voltar antes de ter chegado ao cone,
- se for dado um terceiro comando de 'volta' ou
- se for dado um segundo comando de chamada.

Caso o cão necessite ser redirecionado o condutor pode associar gestos ao comando de redirecionamento. Deve ser tida em conta a raça do cão no julgamento do ritmo.

Se o trajeto do cão for muito próximo aos cones/cilindro ou se não for razoavelmente direto e simétrico, se zigzaguear, a nota deverá sofrer redução de ½ a 2 pontos.

Caso o cão toque ou colida com um cone (ou cones) ou com o cilindro a nota é deduzida entre 1 a 3 pontos, dependendo da intensidade e força da colisão. Se o cão derruba um cone (ou cones), entre 2 e 3 pontos serão deduzidos. Se o cão passar por entre os cones, não mais de 7 pontos poderão ser atribuídos.

Indicar direções ou tocar no cão no ponto de partida leva à falha do exercício. (ver as orientações sobre o toque do cão nº20 e nº53)

EXERCÍCIO 11: Impressão geral

[Coef. 2]

Orientações:

Ao julgar a impressão geral é determinante a vontade do cão para o trabalho e para obedecer aos comandos. Exatidão 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 equipe, evidenciar prazer mútuo em trabalhar conjuntamente. As atividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

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

Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão deixar o campo durante ou entre os exercícios, mas regressar imediatamente à chamada (2 chamadas).

.

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

Nota: pontuações maiores que as mencionadas acima não poderão ser atribuídas, ainda que a nota final seja a média calculada entre as notas dadas por dois ou mais juízes que julguem exercícios separados. Ver orientações nº75.

CLASSE 2 – Classe de competição FCI

EXERCÍCIO 1: Deitado em grupo por 2 minutos, condutores fora da vista

[Coef. 3]

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

Execução:

Os cães devem estar deitados e os condutores ficarão fora do campo de visão por 2 minutos. Devem haver no mínimo 3 cães em um grupo e não mais que seis. Os cães devem entrar em campo sem guia porém todos devem estar usando coleiras. Os cães são comandados a deitar e sentar um a um. O comissário dita quando os cães deverão ser comandados e coordena todas as fases do exercício. Os cães estarão sujeitos a distrações, como por exemplo uma pessoa passando por entre eles.

O exercício começa quando todos condutores do grupo tomam os seus lugares numa linha, com aproximadamente 3 metros de distância entre si, com os cães em junto, e o comissário anuncia ‘Início de Exercício’. O condutor comanda o cão à posição de “deita” a partir da posição básica de junto um a um, quando indicados pelo comissário. A ordem é da esquerda para a direita (1->6) (ver figura do nº17).

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 já dentro do campo de frente aos cães. É depois indicado aos condutores que caminhem para trás do seu cão, passando a cerca de 0.5 m do seu cão até cerca de 3 m atrás do cão e deem meia volta. É depois indicado aos condutores que regressem em simultâneo para junto dos cães e que deem, um a um, o comando para a posição de junto da direita para esquerda (6->1), de modo a que o primeiro cão a se sentar seja o último a ter deitado. O exercício termina quando os condutores regressaram aos cães, todos os cães ficam em junto e o comissário anuncia ‘Fim de Exercício’.

Os condutores devem ser lembrados de que não devem dar os comandos em voz muito alta. Isso pode influenciar os outros cães e será fortemente penalizado.

Orientações:

Se o cão reagir (deitar ou sentar-se) antes do comando do condutor ou no comando de outro condutor que não seja o seu, não poderão ser atribuídos mais que 8 pontos. Se o cão agir por conta própria, não mais que 7 pontos poderão ser atribuídos. No caso do cão se levantar ou deitar antecipadamente, o mesmo deve permanecer no local em que foi colocado, caso o cão se movimente no início do exercício este será perdido (0 pontos). Ao final do exercício, caso o cão se sente e volte a deitar de maneira independente novamente, não mais que 6 pontos poderão ser atribuídos. A pontuação não poderá ser maior que 7 pontos caso o cão se deite de lado (sobre seus flancos). Se o cão falhar em sentar ao final do exercício, a nota não poderá ser maior que 7 pontos.

Falha o exercício (0 pontos) um cão que não se deitar (dois comandos), que se levantar ou sentar enquanto os condutores estão fora da vista, que rastejar mais do que um comprimento do seu próprio corpo ou que se deitar de costas. Se um cão se deitar ou puser de pé depois de cumpridos os dois minutos, estando os condutores já alinhados no interior do campo, não pode obter mais do que 6 pontos; se o cão também se mover considera-se perdido o exercício (0 pontos).

Todo o movimento deve reduzir claramente os pontos. O excesso de movimento deve levar à redução dos pontos. Inquietação, como por ex., mudar o apoio de uma pata para a outra, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar em redor, tal como é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do campo. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação ou ansiedade.

Serão deduzidos 1-2 pontos se o cão ladrar 1-2 vezes; o exercício é perdido se o cão ladrar a maior parte do tempo (0 pontos). O mesmo serve para ganidos.

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

EXERCÍCIO 2: Junto em liberdade sem trela.

[Coef. 4]

Comando: “*Junto*”

Execução:

Devem ser seguidas as orientações gerais para este exercício (nº27 a 32).

O objetivo do exercício é que o cão acompanhe seu condutor de maneira consistente e ativa com boa conexão ao seu lado esquerdo mantendo sua posição e distância do condutor através do esquema, assim como nas meias-voltas, conversões, paradas e mudanças de velocidade.

Para a classe 2, o exercício de junto em liberdade é testado em diferentes velocidades, normal, lento e rápido, em conjugação com meias-voltas, mudanças de direção e paradas. Deve haver uma clara distinção entre as velocidades lenta, normal e rápida. O cão também deve ser testado quando o condutor dá dois ou três passos para a frente e para trás e ainda em curtas distâncias de andamento (5-8 passos/2-3 metros) diretamente para trás. O movimento de caminhar para trás deve iniciar e finalizar a partir de uma parada. O comissário indica quando começar e quando parar. Deve-se assegurar que o piso do andamento para trás é uniforme e seguro.

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

Sugestão de duração: Aproximadamente 2 minutos. Considerando que diferentes raças/condutores levam mais ou menos tempo para percorrer o mesmo esquema (distâncias).

Orientações:

As diretrizes gerais para a avaliação do “junto” devem ser consideradas (nº63). Devem ser consideradas também a classe em questão.

O exercício é perdido (0 pontos) se o cão abandonar o condutor ou o seguir a uma distância superior a meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente (no passo normal ou passo rápido), devem ser deduzidos entre 2 a 4 pontos. Movimentação “atrasada” ou tardia também é um erro grave e deve ser penalizada com dedução de 2 a 5 pontos

A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direção imperfeita (não em paralelo, lateralizada) na posição de junto incorre na dedução de 1 a 3 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as conversões é penalizado.

O movimento do cão e do condutor devem ser naturais, movimentação e posições exageradas de ambos são erros e podem fazer falhar o exercício.

Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento deve ser penalizado; esta penalização deve ser agravada se o cão se apoiar ou tocar o condutor.

É permitida ao condutor ter uma cautela ligeira no andamento para trás. Não devem ser deduzidos mais de 1-2 pontos se o andamento para trás não for perfeito.

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

[Coef. 3]

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

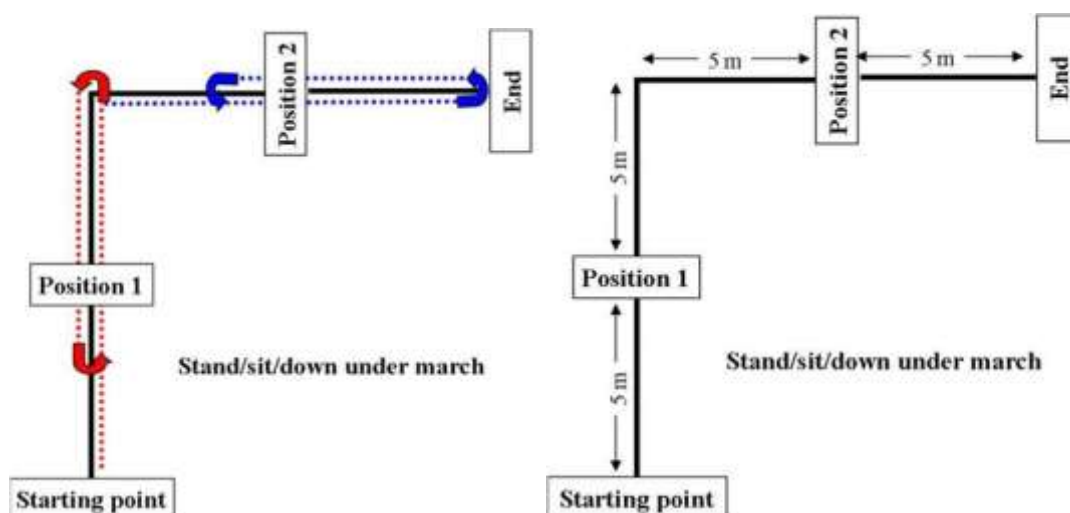
Descrição:

O exercício é executado conforme a figura a seguir. O cão faz 2 das 3 posições pé/senta/deita. O juiz decide antes da prova quais são as 2 posições e qual a ordem a serem executadas. Deve haver uma conversão a direita ou a esquerda. Todas as posições e direções de conversão serão as mesmas para todos os competidores. O ponto de início, local de conversão (direita/esquerda, 90°) e o ponto final devem estar indicados (por exemplo com cones).

O juiz/comissário deve informar o condutor antes do início da competição (ou no início da classe) quais serão as duas posições a serem executadas e qual a ordem, assim como a direção da conversão.

O local das paradas (de pé/senta/deita) será aproximadamente no ponto médio (aprox. 5 metros) da linha de 10 metros. Ver figura a seguir.

(Starting point = ponto de início; End = fim).



Execução:

O comissário indica ao condutor quando inicia o exercício, quando dá o comando para a posição pé/senta/deita, quando dá meia volta e quando para no fim. As conversões à esquerda/direita são feitas sem ordem do comissário assim como o junto para que o cão acompanhe novamente o condutor após as posições.

Condutor e cão deixam o ponto inicial em passo normal em linha reta na direção do primeiro ponto de meia volta. Ao atingir a distância aproximada de 5 metros, o condutor comanda, sob orientação do comissário, que o cão tome a primeira posição (de pé, senta, deita) e o cão

deve executar o comando imediatamente. Não é permitido um segundo comando na posição. Isso falha aquela posição.

O condutor continua a caminhar cerca de 5 m (aproximadamente até ao ponto de meia volta), volta-se ao comando do comissário e retorna para o cão, passando por este a uma distância de 0,5m (deixando o cão do lado esquerdo), continua a caminhar durante aproximadamente 2 m, vira-se ao comando do comissário e regressa ao cão. Quando chega ao cão o condutor deve dar o comando de junto sem parar ou mudar de velocidade.

O exercício continua à semelhança da primeira parte. Condutor e cão continuam até ao ponto de conversão (5m), viram à esquerda/direita e continuam na linha do segmento seguinte, até ao meio do mesmo. O comissário indica ao condutor quando dar o comando para a segunda posição e prossegue como feito anteriormente. O exercício termina quando o comissário dá um comando de paragem e diz 'Fim de Exercício'.

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

Orientações:

Para ser aprovado no exercício, pelo menos uma posição deve ser executada corretamente. Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão para numa posição errada (ex. sentado em vez de deitado) ou se falha uma posição.

O cão falha a posição se:

- assume a posição errada,
- se move mais do que um comprimento de corpo após o comando,
- sai da posição correta
- o condutor dá um segundo comando
- caso pare na posição, volte a se mover e percorra uma distância maior que o comprimento de seu corpo
- ou se forem usados sinais de mãos exagerados ou linguagem corporal excessiva na posição.

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

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

São erros o mover-se e fazer as posições lentamente, não ficar direito nas posições, mau andamento, alteração da cadência do andamento, conversões arredondadas (não em 90º), não fazer o percurso correto (paralelo às linhas imaginárias que ligam os cones) e olhar para trás para o cão. A penalização para este tipo de erros deve ser de 1 a 4 pontos. Se o condutor passa pelo cão pelo lado errado deve ser deduzido 1 ponto.

Não são permitidos comandos extra nas posições, levando à falha da respectiva posição.

Sinais de mão e linguagem corporal nos comandos para as posições são erros graves, e serão severamente punidos. Dependendo da sua intensidade e duração, podem levar à falha da posição, ou sofrer com uma dedução de 1 a 5 pontos. (ver nº48)

Nota: Em exercício de posições as deduções para posições erradas são mais severas do que em outros exercícios.

EXERCÍCIO 4: Chamada com de pé

[Coef. 3]

Comandos: “Deita”, (“Fica”), “Vem” “De Pé” “Vem” (“Junto”) *Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor*

Descrição:

A distância do chamado é de aproximadamente 25 a 30 metros. Quando o cão houver percorrido metade da distância, é comandado a parar (de pé). O ponto inicial e o ponto médio podem ser indicados com um cone, meia esfera, vareta, etc. A indicação do ponto médio (metade da distância total) deve ser clara e visível, porém deve estar fora do caminho que o cão irá percorrer. A marcação indica o local onde o comando de parada deve ser dado, i.e., o comando de parada deve ser dado pelo condutor quando o cão alcançar a marcação.

Execução:

O cão é deixado na posição de deitado na posição de início e o condutor caminha aproximadamente 25-30m na direção indicada e volta-se para o cão. À indicação do comissário, o condutor chama o cão. O condutor manda o cão parar na posição de pé quando o cão tiver percorrido cerca de metade da distância (não há necessidade de autorização do comissário para esse comando). A marcação da metade da distância é o local onde o condutor deve dar o comando e não exatamente onde o cão deverá parar. O cão deve atender prontamente aos comandos de chamado e de parada.

Após indicação do comissário (depois de aguardar aproximadamente 3 segundos) o condutor chama o cão de novo para a posição de junto.

Todos os comandos verbais devem ser proferidos de maneira clara. O condutor dá os comandos de paragem independentemente nos marcadores (cones). Pode ser utilizado comando de parada verbal simultâneo com sinal de mão, porém o sinal gestual não deve se prolongar ao comando verbal.

O nome do cão pode ser combinado com os comandos de chamada, mas nome e comando devem ditos em simultâneo e não podem dar a impressão de dois comandos distintos.

Orientações:

É importante que o cão responda prontamente a todos os comandos de chamada e atenda ao comando de parada com precisão. O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Movimentação lenta ou relutante e também parar antes do comando são erros. Execução muito lenta ou relutante pode causar a falha do exercício. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça do cão. O cão deve começar a parar imediatamente após o comando.

Se na totalidade forem dados mais de 2 comandos de chamada (início ou após a parada), são deduzidos 2 pontos. A terceira chamada da posição inicial ou após a parada, resulta na falha do exercício (0 pontos), da mesma forma caso sejam dados 4 comandos de chamada.

Caso o cão se mover mais do que o comprimento de seu corpo antes do primeiro chamado, o exercício é perdido (0 pontos). Se o cão sentar ou se mover uma distância menor que o comprimento do seu corpo antes de ser chamado, não mais que 8 pontos poderão ser concedidos.

Ao avaliar a paragem, também deve ser tida em conta a velocidade do cão e seu peso. Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos, mas não para os cães lentos. O cão deve começar a parar assim que escuta o comando.

Independente da velocidade do cão, para que a parada seja considerada perfeita/precisa o suficiente, não mais que um comprimento do corpo do cão deve ser percorrida a partir do comando de parada. Um cão mais lento deve ser capaz de realizar uma parada mais precisa. Passos a frente são erros graves e devem ser penalizados. Se o cão deslizar ao realizar a parada também é considerado erro e penalizado de acordo.

Se o cão avançar mais de 3 comprimentos de corpo ao tentar parar, a parada é considerada perdida e não podem ser concedidos mais de 7 pontos.

Se o cão não realizar nenhuma tentativa de parada, o exercício é perdido (0 pontos).

Se o cão parar numa posição errada, ou se trocar de posição (passar do pé para deita, por exemplo), são deduzidos 2 pontos, dado que a parada tenha sido excelente.

EXERCÍCIO 5: Envio para um quadrado, deitar e chamada

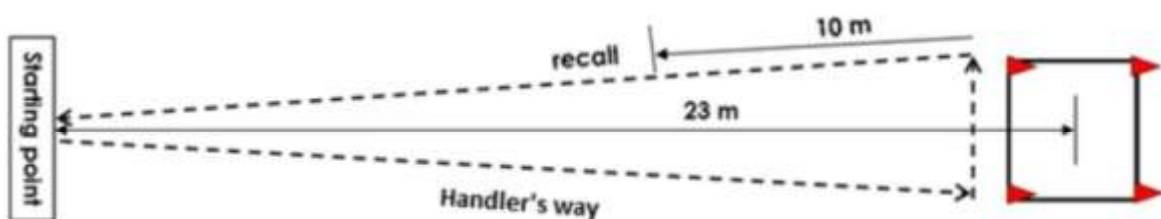
[Coef. 4]

Comandos: “Em frente”, “Direita / Esquerda”, (“Fica”), “Deita”, “Vem”. *Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor, assim como no comando de “fica” e “deita”*

Descrição:

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

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



Execução:

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

Todos os comandos exceto o de pé, deita e redirecionamento do cão, devem ser dados somente com autorização do comissário.

O condutor deve comandar o cão e este deve atender aos comandos prontamente, por exemplo, se for dado o comando de ficar de pé dentro do quadrado o cão deve manter-se de pé, caso o comando dentro do quadrado seja o de deitar diretamente o cão deve deitar imediatamente.

A nota é penalizada caso o cão aja por conta própria, ou seja, os comandos de pé ou deita devem ser dados quando este está no quadrado.

Ao comando do comissário o condutor envia o cão para o quadrado de 3 x 3.

O cão deve seguir em linha reta para o centro do quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que fique de pé e depois se deite ou diretamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável (3 segundos), antes de ser dado o comando de deitar. Os comandos de pé/deita ou somente deita devem ser dados independentemente.

À ordem do comissário o condutor dirige-se ao cone do lado direito. A aproximadamente 2 metros do cone, é ordenado ao condutor que vire à esquerda e depois de aproximadamente 3 m é indicado ao condutor para virar novamente à esquerda, em direção ao ponto de partida. Cerca de 10 m depois da segunda conversão, é indicado ao condutor que chame o cão enquanto caminha para o ponto de partida. O chamado do cão a partir do quadrado pode ser acompanhado de um curto olhar para trás do condutor. Tendo atingido o ponto de partida é indicado ao condutor para parar.

Para evitar redução de nota por comandos extras, o condutor não deve usar mais de 4 comandos neste exercício, sendo o quarto comando a ordem de pé no quadrado. O condutor pode também dar o comando para deitar diretamente, usando neste caso apenas 3 comandos. Caso o cão necessite ser redirecionado o condutor pode associar gestos ao comando de redirecionamento.

Orientações:

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

Não é permitido indicar direções ao cão no ponto de partida ou mostrar-lhe o quadrado antes do exercício. Estes procedimentos levam a falhar o exercício. É permitido que o cão toque a palma da mão do condutor antes do início do exercício, sendo que o cão toca o condutor e não o condutor toca o cão, esse toque não deve dar a impressão de indicar direção ou locais. Ver diretrizes gerais nº20 e nº53.

Se o condutor se mover (der passos em qualquer direção) enquanto dá os comandos o exercício é considerado perdido (0 pontos). Não podem ser dados mais de 8 pontos se houver excesso de movimentos (linguagem corporal).

Sinais gestuais somente são permitidos se o cão precisar ser direcionado/redirecionado. Sinais gestuais dados quando o cão está ao lado do condutor acarreta em redução da pontuação em menos dois pontos.

Se o cão se mover lento ou muito lentamente, a nota máxima será até 6 a 7 pontos.

Se o cão agir por sua própria iniciativa serão reduzidos pontos. Se o cão parar a caminho do quadrado ou dentro do quadrado sem comando, a nota será reduzida em 3 pontos.

Quadrado

Se o cão entrar no quadrado pela lateral ou pelo final, a pontuação é deduzida em ½ ou 1 ponto.

Caso o cão se sente ou deite fora do quadrado, ele não poderá ser redirecionado e o exercício é perdido (0 pontos). Para obter uma nota de aprovação, o corpo do cão deve estar totalmente dentro do quadrado, entretanto a cauda do cão não precisa estar dentro do limite.

Se o cão é parado sob comando (de pé) e para próximo do quadrado ou no limite e necessitar ser direcionado ou redirecionado ao quadrado, um novo comando de parada (de pé) deve ser dado ao cão antes do comando de deitar. Ou o comando de deitar direto deve ser dado após o comando extra de parada e redirecionamento. Em ambos os casos a dedução é de 2 pontos, dado que o cão responda prontamente e suas posições sejam rápidas e claras.

Se o cão executar a posição incorreta sob comando dentro do quadrado, há dedução de 2 pontos, e caso a posição “de pé” não seja suficientemente clara e estável ou se sua duração for insuficiente, podem ser deduzidos de 1 a 2 pontos. Caso o cão tome a posição por conta própria sem comando, a nota sofre dedução de 3 pontos.

O exercício é perdido se o cão se levantar e ficar de pé ou sentado antes da segunda volta do condutor. Caso o cão se levantar (sentar ou de pé) após a segunda volta do condutor e antes de ser chamado, não podem ser atribuídos mais que 7 pontos. Se o cão se mover ou rastejar dentro do quadrado, se começar a farejar, porém sem se levantar a dedução de pontos pode ser de 2 a 3 pontos. Se o cão se movimentar e passar da borda do quadrado antes do comando do comissário para o chamado, o exercício é perdido (0 pontos). Se, entretanto, o cão antecipar o comando de chamado e iniciar pouco antes do comando do condutor, por exemplo na hora da autorização do comissário, serão deduzidos de 2 a 3 pontos.

Os segundos comandos de chamada, paragem, ou para deitar são penalizados (- 2 pontos / comando). O exercício é perdido se qualquer desses comandos tiver que ser dado uma terceira vez.

EXERCÍCIO 6: Busca direcional

[Coef. 3]

Comandos: “Junto”, “Fica”, “Direita / Esquerda”, “Busca”, “Larga” (“Junto”) Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor

Descrição:

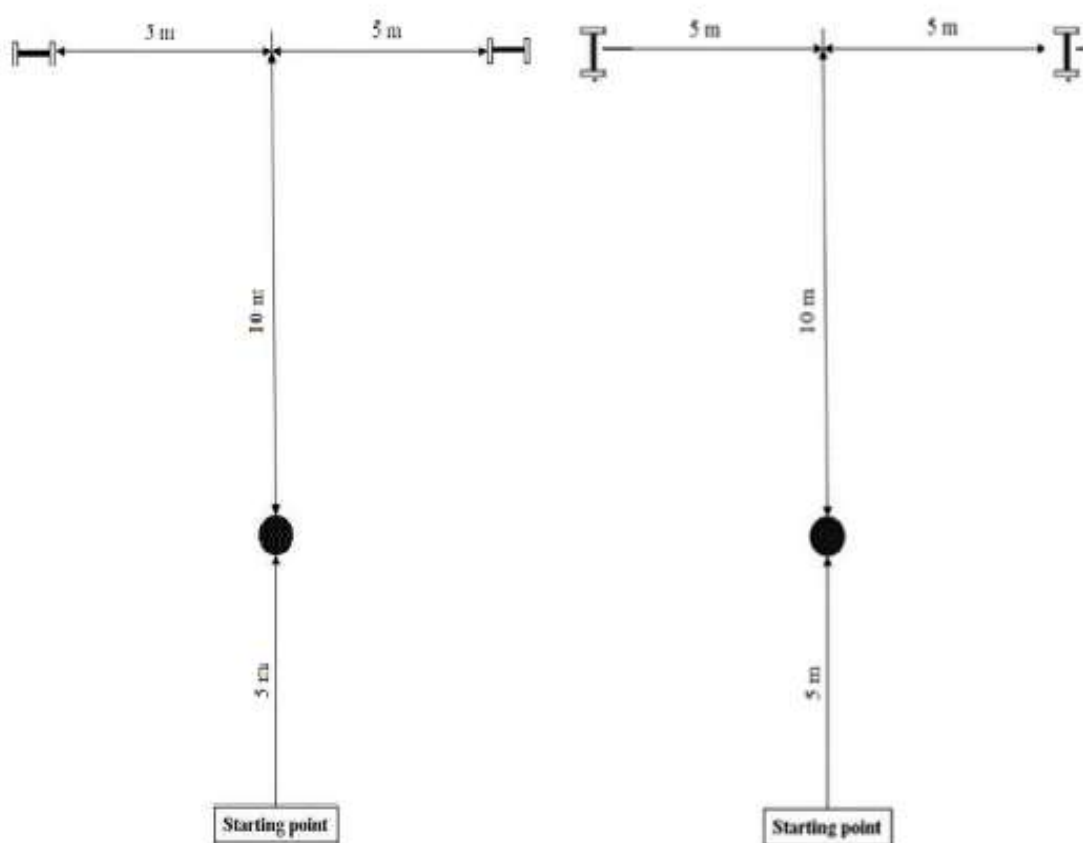
Dois halteres de madeira são colocados alinhados a uma distância aproximada de 10 metros entre si de forma a serem vistos claramente. Qual dos dois halteres será buscado é determinado por sorteio.

O ponto inicial está a aproximadamente 15 metros do centro da linha imaginária que liga os dois halteres.

Uma pequena marcação (fita, cal, marcador, etc.) fica localizada a aproximadamente 10 metros do centro da linha imaginária conectando os dois halteres, dessa forma, o ponto de início está a 5 metros do marcador.

Após o início do exercício ser anunciado, o comissário coloca os halteres em linha com distância de 10m entre si, de modo a ficarem visíveis. Independente do qual dos dois halteres será buscado, o comissário sempre colocará os halteres na mesma ordem e na mesma posição para todos os competidores. (Ver figura a seguir) O condutor e cão ficam no ponto inicial de frente para a marcação de 10m, alinhados com o centro da linha imaginária dos dois halteres. O início do exercício é anunciado.

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



Os halteres devem estar a pelo menos 3m de distância da beirada do campo.

Execução:

Condutor e cão ficam no ponto de partida, diante de uma marca a uma distância de aproximadamente 5 m. Depois do início do exercício ser anunciado e os halteres colocados no

lugar, o condutor é instruído para andar com seu cão desde o ponto de partida em direção à marca, a passar a marca (1-2 metros) e virar-se quando comandado pelo comissário e colocar o cão (sem intervenção do comissário) na posição de pé ao lado da marca de frente para o ponto de partida. O condutor então deixa o cão e retorna ao ponto de partida, depois vira-se de frente para os halteres. O condutor não deve parar quando der o comando e deixar o cão. Após cerca de 3 segundos, o condutor é instruído para direcionar o cão para o halter correto, que foi determinado por sorteio, e o cão deverá apanhar e entregar o halter corretamente. O comando direcional (esquerda/direita) e o comando de busca devem ser dados juntos, caso não sejam, um comando de busca separado do comando direcional pode ser interpretado como um comando extra.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão para obedecer aos comandos direcionais, ritmo/precisão do cão e a escolha do caminho mais curto para o halter correto.

O exercício é perdido (0 pontos) se no ponto de partida o condutor indicar direções ou se tocar no cão. (O toque do cão na palma da mão do condutor é permitido, ver as orientações gerais).

Para ser aprovado neste exercício, o cão deve permanecer em pé junto ao cone até lhe ser ordenado que prossiga e não pode andar mais que um comprimento do seu corpo.

Não pode receber mais do que 8 pontos o cão que se mover, deitar ou sentar no cone. O exercício é perdido (0 pontos) se o cão se movimentar da sua posição em pé mais do que um comprimento do corpo antes de receber o comando.

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

Caso o cão claramente se dirija ao halter errado, for parado e redirecionado para o correto e trazer o correto, não mais que 7 pontos podem ser concedidos. Se o cão for redirecionado para o halter correto sem comando de parada devem ser deduzidos 2 pontos.

O exercício é perdido se o cão levantar o halter errado (0 pontos).

Para os casos de deixar cair o halter, morder ou mascar o halter, ver as “Normas e orientações gerais”.

EXERCÍCIO 7: Busca com discriminação olfativa

[Coef. 4]

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

Execução:

O condutor coloca-se com o cão em posição de junto no ponto de início e o comissário dá início ao exercício. O comissário entrega ao condutor um objeto de madeira para a busca (10cm x 2cm x 2cm), no qual foi previamente marcado um sinal de identificação com lápis ou caneta esferográfica (não podem ser usadas canetas com ponta em feltro, marcadores, pincel atômico). O condutor pode segurar com a mão o objeto marcado durante aproximadamente 10 segundos. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objeto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objeto e, em seguida, manda o condutor virar-se. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objetos. São permitidos o comando de junto e de fica.

O comissário coloca os objetos de madeira (o do condutor e outros cinco semelhantes) no solo ou no piso, sem tocar no do condutor e tocando com as mãos nos demais, a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. Os objetos são colocados em círculo ou numa linha horizontal, com uma distância de 25 cm entre eles. O padrão de disposição dos objetos deve ser igual para todos os competidores, mas a posição do objeto do condutor pode variar. No caso de ser usada uma linha horizontal ou vertical, o objeto do condutor não deve ser colocado nos extremos.

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

Deve ser permitido ao cão trabalhar durante aproximadamente meio minuto, se estiver ativo no local da busca. Deve haver seis objetos novos de madeira para cada competidor.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstradas pelo cão ao trabalhar. O exercício é perdido (0 pontos) se o condutor permitir que o cão cheire ou toque no objeto antes de o entregar ao comissário e se forem dados comandos quando o cão estiver junto dos objetos.

Podem ser concedidos até 7 pontos se o cão pegar no objeto errado uma vez, mas, em seguida, trazer o correto. O exercício é perdido se o cão apanhar um artigo errado duas vezes.

O cão pode cheirar e tocar levemente os objetos enquanto estiver à procura do correto, esse comportamento não leva a perda do exercício.

A nota é penalizada caso o cão empurre, mova, mexa os objetos ou se precisar visitar o objeto correto por diversas vezes para ter certeza. A dedução é de ½ a 1 ponto para mover os objetos. Uma pequena revisita ao objeto, entretanto não deve penalizar a nota, dado que o cão trabalhe de maneira sistemática e eficiente.

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

EXERCÍCIO 8: Controle à distância

[Coef. 4]

Comandos: *“Deita” “Fica”, “Senta”, “De pé”, “Deita” e/ou gestos Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor (uma ou duas mãos podem ser usadas)*

Execução:

O cão deve mudar de posição 6 vezes (senta / de pé / deita) aos comandos do condutor e permanecer no seu lugar inicial.

O ponto inicial do exercício está entre dois marcadores com distância de aproximadamente 1m entre eles. Uma linha imaginária conectando estes marcadores forma um limite. O condutor ordena que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida, em frente à linha limite.

O condutor deixa o cão, dirige-se para um local assinalado, aprox. 10 m à frente do cão, e vira-se para o mesmo. A ordem de execução das posições só deve ser sempre: senta - em pé - deita ou em pé – senta - deita, todas as posições devem ser feitas 2 vezes e, portanto, o

último comando para mudar posição deve ser “deita”. A ordem das posições deve ser a mesma para todos os competidores.

O comissário mostra ao condutor, usando placas escritas ou desenhos, ou um placar eletrônico, quando comanda e qual será a próxima posição do cão. O comissário deve estar a uma distância de 3 a 5 metros do cão, de forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve trocar a posição indicada a cada 3 segundos.

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

Orientações:

Deve ser valorizado o quanto o cão se move, a velocidade com que mudam as posições, a clareza das posições e a precisão com que são mantidas.

O cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direção), essa movimentação acarreta na perda do exercício (0 pontos). Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se mover um comprimento do corpo. Todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados).

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão falhar uma das seis posições e não mais de 5 pontos se falhar 2 posições. Assim, não podem ser dados mais de 5 pontos se o cão não fizer uma posição e passar à posição seguinte.

O cão tem de mudar, pelo menos, 4 vezes de posição ao comando para obter pontos para ser aprovado.

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

Um terceiro comando pode ser dado em uma posição (mas essa posição é perdida) para que a próxima mudança de posição possa ser realizada, desde que seja dado dentro do limite de tempo.

O uso prolongado da voz e os sinais gestuais exagerados ou contínuos, são penalizados (Ver ‘Normas e Orientações Gerais’).

Se o cão se sentar antes do condutor regressar, não deve ter mais de 8 pontos.

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

EXERCÍCIO 9: Envio ao cone/cilindro, parada e salto sobre uma barreira

[Coef. 3]

Comandos: “À volta” “de pé” /” deita” “Direita/Esquerda” + “salta”, (“junto”) *Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão for redirecionado e para direcionar o lado certo do salto. O sinal gestual não pode exceder o comando de direção. Para o comando de parada (de pé/deita) ambas as mãos podem ser usadas*

Descrição:

Antes da competição, o juiz deve informar qual posição, de pé ou deita, o cão deverá realizar na volta ao condutor. A posição será a mesma para todos os competidores.

Dois obstáculos (saltos) são colocados a aproximadamente 5 metros de distância um do outro (um salto fechado e um salto aberto com barra). A altura dos saltos deve ser ajustada para a altura do cão, mas não mais alto que 50 cm.

Um grupo de cones (3 a 6 cones) ou cilindro (ambos de aproximadamente 40 a 50 cm de altura) são colocados a 10 metros de distância da linha imaginária entre os dois obstáculos. O esquema do exercício é apresentado na figura a seguir e a disposição dos cones é mostrada na figura 15.3.

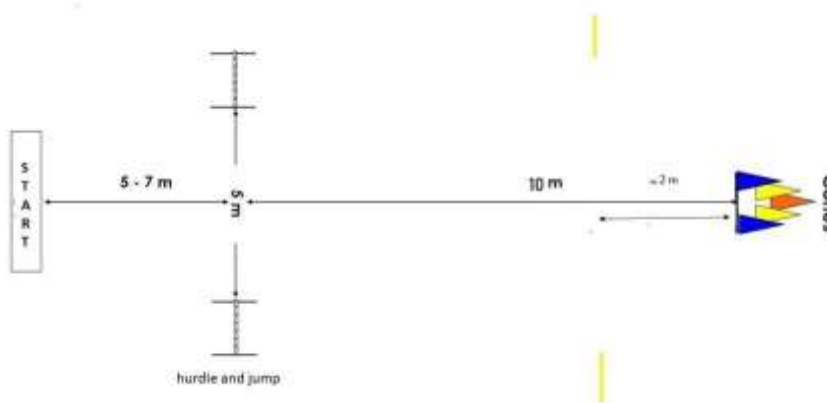
O local de parada do cão (aproximadamente 2 metros à frente dos cones) pode ser indicado com o uso de um par de cones, pequenos pedaços de tubo, meias esferas ou marcação visível para o condutor, mas imperceptível para o cão e fora do seu caminho a ser percorrido. (ver figura a seguir)

O cão não pode ver a colocação dos cones/cilindro e, portanto, os cones/cilindro devem ser posicionados antes do condutor se colocar no ponto inicial.

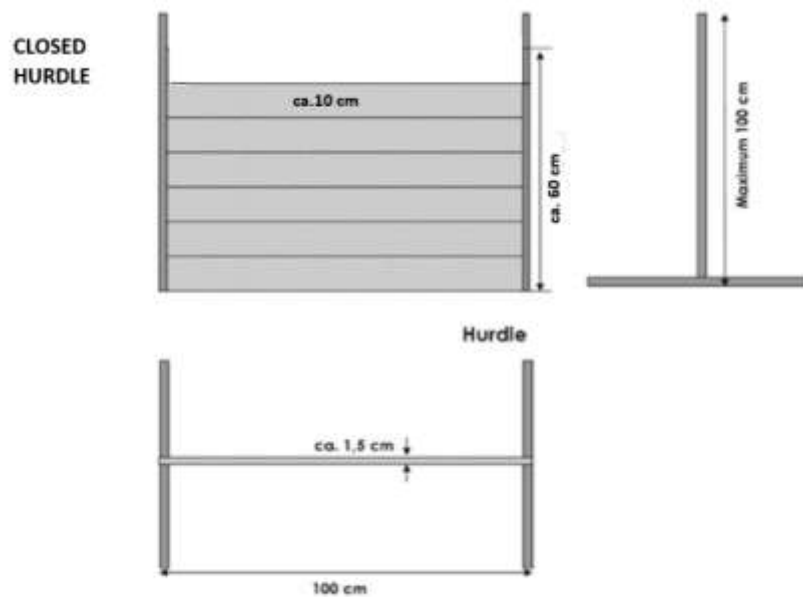
O condutor (ou comissário, ou juiz) deve sortear qual dos obstáculos o cão deverá saltar (aberto/fechado, esquerdo/direito). Nesse momento o condutor não é informado qual direção foi sorteada. Quando o cão tiver ido até os cones/cilindro e parado na posição (de pé ou deitado) o condutor é informado qual obstáculo o cão deverá transpor. O comissário indica “aberto ou fechado ---- comando”.

O ponto inicial deve estar entre 5 a 7 metros em frente a linha imaginária conectando os dois saltos. A distância pode ser escolhida pelo condutor.

“Start” – ponto inicial



“closed hurdle” – obstáculo fechado



Execução:

O condutor posiciona-se no ponto inicial de sua preferência (dentro da distância de 5 a 7 metros) de frente para os cones/cilindro. O comissário anuncia o início do exercício. Quando orientado o condutor envia o cão para dar a volta aos cones/cilindro. O cão poder dar a volta na direção horária ou anti-horária nos cones/cilindro. O ideal é que o caminho do cão não seja muito próximo aos cones/cilindro. Deve haver um espaço perceptível entre o cão e os cones/cilindro. Dependendo da raça, até 50 cm para cães médios e até um metro para cães maiores são distâncias aceitáveis.

Quando o cão estiver retornando para o condutor e claramente houver passado pelos cones/cilindro estando a uma distância de aproximadamente 2 metros, o condutor comanda o cão a parar na posição determinada pelo juiz. Um comando verbal deve ser usado e pode ser acompanhado de um sinal gestual.

Durante a parada (cerca de 3 segundos) o comissário informa ao condutor qual direção/obstáculo foi sorteado “aberto/fechado ---- comando”. Ao comando do comissário, o condutor direciona o cão para iniciar o salto do obstáculo correto e o cão retorna para a posição de “junto”. O condutor deve aguardar o comissário autorizar o envio do cão para a direção do salto “---comando”.

É permitido ao condutor dar um comando de “saltar” para o cão imediatamente quando este se mover para a direção do obstáculo, não pode ser dada ajuda gestual para o comando de salto.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos e o direcionamento, o ritmo/precisão do cão e a escolha do percurso mais curto no retorno ao condutor. Na corrida à volta do cone, a distância do cone deve ser razoável de acordo com a raça do cão e o ritmo. Simetria e foco na linha mediana na direção do condutor quando retornando (antes da parada) são valorizados. O cone pode ser contornado em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita).

Mostrar ao cão a direção ou tocar o cão no ponto inicial acarretam na perda do exercício. (ver orientações gerais sobre toque nº20 e nº53)

O cão deve exibir uma velocidade consistente de pelo menos um trote rápido. Lentidão e relutância em realizar o exercício poderão reduzir a nota entre 1 e 5 pontos. A raça e estrutura do cão devem ser considerados quando julgando a velocidade e a distância em que o cão passa pelos cones/cilindro e também sua velocidade de parada.

Se o cão antecipar os comandos, a nota deve ser diminuída entre 1 a 3 pontos. Se agir independentemente do condutor a nota é deduzida em 3 pontos.

Se o cão parar por conta própria, não mais que 7 pontos podem ser concedidos.

Se o cão parar a caminho dos cones/cilindro ou retornar muito antes de chegar aos mesmos, deve ser redirecionado a dar a volta nos cones/cilindro. A nota é penalizada em 3 pontos, dado que o cão corra até os cones/cilindro e dê a volta quando dado o comando de redirecionamento. Entretanto podem ser dados 7 pontos caso o exercício tenha sido perfeito em todos os demais aspectos.

O exercício é perdido (0 pontos) se o cão não cumprir a volta ao redor dos cones/cilindro.

Tendo passado pelos cones/cilindro, se o cão parar de maneira independente (sem comando, claramente antecipando), deve ser chamado novamente e parado. Não mais que 7 pontos poderão ser concedidos.

Se o condutor ordenar a parada do cão antecipadamente, mas tendo o cão passado pelo cone por ao menos 1 metro, a nota é deduzida em 2 pontos.

Ao avaliar a parada, a vontade em obedecer ao comando de parada é valorizado. É de escolha do condutor quando dar o comando de parada. Entretanto, o comando não pode ser dado antes do cão ter percorrido pelo menos 2 metros após dar a volta nos cones/cilindro.

O cão que toma a posição de parada incorreta ou se movimenta uma distância maior que seu próprio corpo antes de parar, não poderá receber uma nota maior que 8 pontos.

O cão deve permanecer na posição (de pé/deitado) até que o condutor o chame e dê o comando para saltar. Se o cão adiantar o início após a parada a nota deve ser reduzida entre 2 a 3 pontos. Isso pode inclusive perder o exercício se o cão antecipar de maneira excessiva, por exemplo o comando do comissário.

Se o cão mover claramente do que um comprimento de seu corpo da posição de parada (de pé/deitado), após ter sido comandado a parar e antes do comando de direção e salto, o exercício é perdido (0 pontos).

Caso o cão precise de uma distância de mais de 3 vezes o comprimento do seu corpo para parar, não mais que 7 pontos poderão ser atribuídos. Se o cão não parar, o exercício é perdido.

Se o cão claramente se dirigir ao obstáculo incorreto e for parado e redirecionado ao obstáculo correto e saltar, três pontos deverão ser deduzidos. Se o cão for redirecionado para o obstáculo correto sem ser parado, 1 a 2 pontos deverão ser deduzidos.

A redução da nota para comandos extras de direção/redirecionamento depende de sua intensidade e a vontade do cão em obedecer, podendo ser de 1 a 2 pontos/comando. A redução para outros comandos extras deve estar de acordo com as orientações gerais.

Ademais, se o trajeto do cão for muito próximo aos cones/cilindro ou se não for razoavelmente direto e simétrico, se zigzaguear, a nota deverá sofrer redução de ½ a 2 pontos.

Caso o cão toque ou colida com um cone (ou cones) ou com o cilindro a nota é deduzida entre 1 a 3 pontos, dependendo da intensidade e força da colisão. Se o cão derruba um cone (ou cones), entre 2 e 3 pontos serão deduzidos. Se o cão passar por entre os cones, não mais de 7 pontos poderão ser atribuídos.

Se o cão tocar no obstáculo quando saltar, a nota sofrerá a dedução de 2 pontos.

Se o cão tocar ou derrubar a barra do obstáculo, a nota também sofre a dedução de 2 pontos, não mais que isso.

O exercício é perdido (0 pontos):

- Se o cão saltar um obstáculo a caminho dos cones/cilindro
- Se o cão precisar de um segundo comando de redirecionamento para dar a volta aos cones/cilindro (por ex.: um terceiro comando de dar a volta)
- Se o condutor comandar a parada do cão (de pé/deita) muito cedo, por exemplo quando o cão ainda não terminou de dar a volta aos cones/cilindro
- Se o cão não parar sob comando
- Se o cão não saltar ou saltar o obstáculo incorreto
- Se o cão se apoiar no obstáculo
- Se o obstáculo for derrubado
- Se o condutor mostrar direção ao cão ou tocar o cão no ponto inicial (ver orientações sobre toque nº20 e nº53)

EXERCÍCIO 10: Impressão geral

[Coef. 2]

Orientações:

Ao julgar a impressão geral é essencial a vontade do cão para o trabalho e para obedecer aos comandos. Exatidão 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 equipe, evidenciar prazer mútuo em trabalhar conjuntamente. As atividades durante e entre os exercícios influenciam a pontuação para a impressão geral.

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 em campo e regressar ao condutor ao primeiro chamado. Se o cão não regressa ao condutor ou se sair uma segunda vez é desclassificado.

Se o cão deixar o campo durante ou entre os exercícios, fizer necessidades no campo será desclassificado. Entretanto, se o cão abandonar o campo e for diretamente para o condutor durante o exercício 2, o cão não é desclassificado, mas não poderá obter mais que 5 pontos na impressão geral.

Nota: pontuações maiores que as mencionadas acima não poderão ser atribuídas, ainda que a nota final seja a média calculada entre as notas dadas por dois ou mais juízes que julguem exercícios separados. Ver orientações nº75.

CLASSE 3

EXERCÍCIO 1: Sentado em grupo por dois minutos, fora da vista

[Coef. 2]

EXERCÍCIO 2: Deitado em grupo por 1 minuto e chamada

[Coef. 2]

Os exercícios 1 e 2 são combinados.

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

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

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

Comandos: “Senta”, “Fica”, “Deita”, “Vem”. Pode ser usado um sinal gestual no comando de “deita”

Descrição:

Os cães devem entrar o campo sem guia, porém todos devem estar usando coleiras. Devem haver no mínimo 3 cães em um grupo, e não mais que quatro. No caso de haver somente cinco cães inscritos na classe 3, todos os 5 cães poderão fazer o exercício juntos.

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

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

Execução:

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

O comissário dá início à Parte 2: ‘Início da Parte 2’. Os cães devem estar sentados. Os condutores comandam os cães a deitar, um a um, da esquerda para direita (1->4). Os cães permanecem na posição de deita por um minuto e depois desse tempo os condutores chamam seus cães para a posição de “junto” um a um da direita para a esquerda (4 ->1).

Execução:

Os condutores se posicionam em linha, com seus cães em posição de “junto”. Quando indicados, os condutores deixam seus cães e caminham para fora do campo de visão dos cães e permanecem fora de vista por 2 minutos. O tempo de dois minutos começa a ser contado quando os condutores estão fora do campo de visão dos cães. Quando o tempo de 2

minutos terminar, os condutores são instruídos a entrar novamente em campo e se alinharem dentro de campo. Os condutores são informados a caminhar e se posicionarem de pé a aproximadamente 10 metros de distância dos cães, de frente a eles. O comissário anuncia “Final do exercício 1. ---- Início do exercício 2”.

O comissário inicia a segunda parte do exercício imediatamente ao dizer: “início do exercício 2”. Os cães devem estar na posição sentada. Os condutores cujos cães tenham terminado a Parte 1 na posição errada devem dar comando para ficarem sentados, quando o comissário indicar. Na ordem da esquerda para direita caso mais de um cão tenha trocado de posição (4->1). (ver figura a seguir)

É indicado aos condutores para dar o comando de deita a cada cão, um a um, da esquerda para a direita (1->4). Ficarão deitados durante 1 minuto findo o qual serão chamados um a um, da direita para a esquerda (4->1). A chamada será efetuada ao comando do comissário e o comissário apenas prosseguirá para o cão seguinte quando o cão anterior estiver em posição de junto ao lado do condutor. Os condutores devem ter em mente que um comando demasiado alto pode incomodar os outros e deve ser severamente penalizado. Compete ao juiz decidir como proceder com os cães que tenham falhado a Parte 2 do início, e com os condutores que não queiram chamar os cães.

Os exercícios 1 e 2 não considerados como um só exercício, portanto não possibilidade de o condutor intervir (recompensando ou comunicando) em nenhuma forma entre os dois exercícios. É recomendado que a área fora do campo e em frente aos cães seja fechada (sem presença de nenhuma pessoa que não seja da comissão de prova) durante o exercício. Em competições oficiais e campeonatos internacionais com classificação de ranking, essa recomendação é obrigatória.

No caso de competições especiais para classificação de ranking com vários competidores, como competições de qualificação, campeonatos e competições internacionais (FCI-CACIOB), o juiz chefe pode decidir juntamente com os demais juizes julgando os exercícios de grupo e o comissário, se haverá 5 cães em um grupo ou não.

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

Orientações:

Um cão que se ponha de pé ou deite no decurso da parte 1 (exercício 1) tem 0 pontos e perde o exercício. Um cão que saia do lugar (mais do que um comprimento do seu corpo) perde a totalidade do exercício (Parte 1 e Parte 2). Se um cão se deitar ou puser de pé depois de cumpridos os dois minutos, estando os condutores já alinhados no interior do campo, não pode obter mais do que 5 pontos. Se o cão se mover mais do que um comprimento de corpo quando os condutores já estiverem alinhados (final da parte 1) o exercício 2 é perdido.

Cães que estejam de pé ou deitados quando terminar a primeira parte (exercício 1) podem ser comandados, um a um, para sentar. O primeiro comando para sentar não é penalizado. Se for necessário dar segundo comando perdem-se 2 pontos. Considera-se perdida (0 pontos) a segunda parte (exercício 2) se o cão não se sentar mesmo após um segundo comando. Se o cão mudar de posição após o início da segunda parte, se passar de sentado para de pé ou para deitado, o condutor já não pode corrigir a posição. Um cão que já esteja deitado quando se iniciar a fase em que se mandam deitar os cães não pode obter mais do que 7 pontos, e um cão que esteja de pé não pode obter mais do que 8 pontos (dado que obedeça ao comando de deita).

Se um cão se deitar antes de comandado (i.e. ao comando de um dos outros condutores) não pode ter mais do que 8 pontos na segunda parte (exercício 2) e se o cão deitar aparentemente por conta própria, não mais de 7 pontos. Considera-se perdido o exercício 2 se o cão não se deitar, se o cão mudar de posição (para senta ou para de pé) no decurso do período de um minuto, se mover mais do que um comprimento do corpo, ou se deitar de costas. Se o cão se deitar de lado não pode obter mais do que 7 pontos.

Se um cão responder ao comando de chamada destinado a outro cão, não pode obter mais do que 6 pontos no exercício 2. Um cão que venha sem ter sido efetuado qualquer comando de chamada, perde o exercício 2 (0 pontos). Se um cão necessitar de duplo comando de chamada não pode obter mais do que 8 pontos.

Se o cão latir algumas poucas vezes, são deduzidos de 1 a 2 pontos; se latir a maior parte do tempo o exercício considera-se perdido (0 pontos). Isso também se aplica a ganidos.

O excesso de movimento deve levar à redução dos pontos. Inquietação, como mudar o apoio de uma pata para a outra, deve ser penalizada. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar em redor, tal como é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do campo. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação ou ansiedade.

O cão que abandonar o campo durante os exercícios 1 e 2, porém se dirigir diretamente ao seu condutor fora do campo de visão, perderá os exercícios 1 e 2 e, levará um cartão amarelo, mas não será desqualificado da competição.

Se o cão se levantar e se dirigir a outro cão, de modo a que haja risco de perturbação ou briga, o exercício deve ser interrompido, recomeçando posteriormente para todos os cães exceto para o causador do distúrbio.

É recomendado que a área fora do campo em frente aos cães seja vedada (apenas poderão nela permanecer pessoas ligadas à organização da prova) no decurso deste exercício.

EXERCÍCIOS 3 E 4: Junto em liberdade e posições durante marcha [Cf.4 e 3]

Descrição:

Os exercícios 3 e 4 são combinados. Os exercícios começam com o junto em liberdade. As posições em marcha podem ser integradas em qualquer parte do junto em liberdade, seja na velocidade lenta, normal ou rápida. As posições devem ser executadas em marcha de forma sequencial, uma após a outra.

Os exercícios 3 e 4 são julgados separadamente, e por isso deve ser claro quando está ocorrendo o junto em liberdade (ex. 3) e quando as posições em marcha estão ocorrendo (ex. 4). O exercício 4 inicia de uma parada e termina em uma parada. Existem duas fases diferentes no exercício de posições em marcha:

- 1 retornar ao cão/buscar o cão
- 2 Chamar o cão

Ambos devem estar inclusos no exercício.

Todos os cães na competição devem fazer o junto em liberdade e as posições durante a marcha de cordo com o mesmo esquema.

É recomendado adaptar o esquema e método de execução ao caráter do evento. O tempo máximo para junto em liberdade e posições durante a marcha não deve exceder um total aproximado de quatro minutos e meio.

EXERCÍCIO 3: Junto em liberdade

[Coef. 4]

Comando: “*Junto*”

Execução:

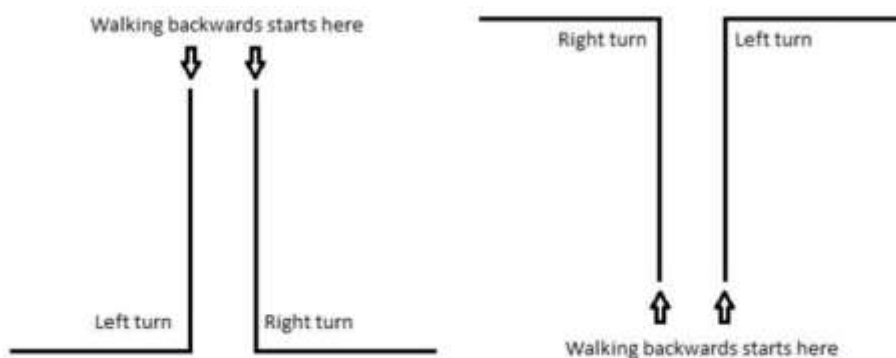
As orientações gerais descrevem a execução e julgamento do junto em detalhe. Ver pontos nº27 a 32.

O objetivo do exercício é que o cão acompanhe seu condutor de maneira consistente e ativa com boa conexão ao seu lado esquerdo mantendo sua posição e distância do condutor através do esquema, assim como nas meias-voltas, conversões, paradas e mudanças de velocidade.

O exercício de junto em liberdade deve ser testado em diferentes velocidades, andamento normal, lento e rápido, em conjugação com conversões, meias-voltas e paradas. Deve haver uma clara distinção entre as velocidades lenta, normal e rápida. O cão também deve ser testado quando o condutor dá alguns passos em diversas direções a partir da posição de parada, e quando o condutor faz conversões e meias voltas a partir da posição de parada. O cão também deverá ser testado andando para trás entre 5 – 10 metros (15 – 30 passos). A movimentação para trás começa e termina a partir de uma parada. O andamento para trás pode incluir uma conversão a direita ou a esquerda. O comissário indica o momento de começar, de realizar a conversão e o de terminar. Deverá ter-se o cuidado de verificar que o percurso do andamento para trás seja uniforme e seguro. O comissário deverá usar marcações, para que a distância do movimento para trás seja corretamente estimada.

Todos os cães em prova devem efetuar o mesmo esquema de junto. Devemos considerar que algumas raças/condutores levam mais ou menos tempo aproximadamente para realizar o mesmo esquema (distâncias).

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



Orientações:

As diretrizes gerais para a avaliação do “junto” devem ser consideradas (nº63). Devem ser consideradas também a classe em questão.

O exercício é perdido (0 pontos) se o cão abandonar o condutor ou o seguir a uma distância superior a meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente (no passo normal ou passo rápido), devem ser deduzidos entre 2 a 4 pontos. Movimentação “atrasada” ou tardia também é um erro grave e deve ser penalizada com dedução de 2 a 5 pontos.

A falta de ligação do cão ao condutor e os comandos extra são considerados erros. Uma direção imperfeita (não em paralelo, lateralizada) na posição de junto incorre na dedução de 1 a 3 pontos. Desacelerar e parar antes, durante ou após as conversões é penalizado.

O movimento do cão e do condutor devem ser naturais, movimentação e posições exageradas de ambos são erros e podem fazer perder o exercício.

Um cão que ande muito junto do condutor, de tal modo que perturbe ou dificulte o andamento deve ser penalizado; esta penalização deve ser agravada se o cão se apoiar ou tocar o condutor.

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

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

[Coef. 3]

Comandos: “Junto”, “De pé”, “Senta”, “Deita”, “junto” (sem sinal gestual)

Execução:

As posições são “de pé”, senta e deita. O juiz decide antes da prova quais são as 2 posições das 3 possíveis, qual a ordem a serem executadas e qual posição incluirá o chamado, além do esquema de execução. Todas as posições e direções de conversão serão as mesmas para todos os competidores. As posições e detalhes do esquema da prova são apresentados no início da classe ou da competição, por exemplo o esquema é desenhado em um quadro incluindo as posições, chamado e caminho a ser seguido.

O exercício começa a partir de uma parada e o comissário anuncia “Início do exercício 4” ou “início das posições”. O exercício 4 pode ser integrado em qualquer momento durante o exercício 3, mas ambas as fases/posições do exercício 4 devem ser feitas, uma logo após a outra com um curto trabalho de “junto” (entre 4 e 5 metros). O exercício é executado de acordo com as figuras fechadas. Uma das posições deve incluir um chamado.

Todas as fases do exercício são realizadas com a instrução do comissário. Os detalhes do exercício, assim como as conversões do condutor, a velocidade do condutor antes e depois de deixar o cão em uma posição, etc. devem estar ilustradas de maneira clara.

A velocidade do condutor, antes e depois de deixar o cão em uma posição é geralmente passo normal. Velocidade rápida pode ser indicada, mas geralmente não é usada em competições nacionais comuns. Velocidade rápida pode ser usada em campeonatos, competições internacionais, competições de qualificação, ou competições de ranking.

Quando o condutor estiver parado com o cão na posição básica de “junto” e o comissário anunciar o início do exercício 4/exercício de posições, o condutor inicia na indicação do comissário. Depois de caminhar aproximadamente 4 a 5 metros em velocidade normal (ou rápida), o comissário instrui o condutor a comandar a primeira posição (de pé/ senta/ deita) e o condutor deixa o cão continuando em passo normal (ou rápido). Um segundo comando para a posição, perde a posição. Tendo deixado o cão na primeira posição, o condutor é dirigido

durante sua caminhada a realizar uma conversão a esquerda, conversão a direita, meia volta ou parar, ou chamar o cão, ou uma combinação dessas ações.

Depois de realizada a primeira posição, condutor e cão começa a movimentar ou continuam o movimento (dependendo de como foi executada a primeira posição). Após uma curta distância (3 ou 4 metros) percorrida em posição de "junto", a próxima posição é realizada sob instrução do comissário como descrito a seguir.

O exercício 4 é finalizado após a segunda posição ter sido realizada completamente e o comissário instrui o condutor a parar com o cão em posição de "junto". O comissário então anuncia "final do exercício 4" ou "final do exercício de posições". Condutor e cão continuam o exercício de "junto" (ex. 3) ou caso todo o exercício de junto tenha sido finalizado, ambos os exercícios estão terminados, sendo anunciado pelo comissário.

Os caminhos não devem ser desnecessariamente longos quando o condutor está caminhando sem o cão fazendo conversões e meias voltas.

Alternativas após o condutor deixar o cão na posição

1 – Retornar ao cão/ buscar o cão

2 – Chamar o cão

(ou vice-versa)

1 Retornar ao cão:

1.1 – Caminhar em uma linha reta ida e volta

O condutor deixa o cão e caminha em linha reta uma distância de aproximadamente 4 a 5 metros, o condutor se vira ou para sob comando do comissário, retorna passando pelo cão a uma distância de 0,5 metros deixando o cão a sua esquerda. Tendo passado pelo cão, a uma distância de cerca de 2 a 3 metros, o condutor vira sob comando do comissário, se dirige até o cão e assim que chega ao seu lado:

- Para e comanda o cão "junto" e continua de acordo com a instrução do comissário, ou
- Continua sem parar e busca o cão, fazendo com que este o acompanhe em "junto"

1.2 Caminhar e fazer uma conversão a esquerda/direita ou fazer meia volta

O condutor deixa o cão e caminha de acordo com a instrução do comissário (após 2 ou 3 metros de caminhar em frente) faz conversões a esquerda ou à direita, e/ou meia volta, e então retorna ao cão como descrito acima.

2 Chamar o cão

2.1 Caminhar em linha reta e chamar o cão

O condutor deixa o cão e caminha em linha reta uma distância de aproximadamente 4 a 5 metros, para e se vira ou se vira e para sob comando do comissário. O condutor então chama o cão (somente comando verbal) na liberação do comissário. Um comando gestual diminui a nota em 2 pontos.

Depois do cão ter tomado a posição de "junto", o comissário anuncia como continuar dependendo da fase do exercício.

2.2 Caminhar e fazer uma conversão a esquerda/direita e ou meia volta

O condutor deixa o cão e caminha de acordo com a instrução do comissário, faz conversões a esquerda ou à direita, e/ou meia volta. O condutor poderá estar caminhando em qualquer direção, inclusive atrás do cão quando o chamado for feito. O condutor continua caminhando quando chamar o cão e continua o movimento de caminhada por alguns metros com o cão.

O comissário anuncia como continuar o exercício dependendo da fase em que está sendo executada.

O chamado pode ser realizado de diferentes formas, por exemplo:

- O condutor para, se vira e chama o cão normalmente, ou então vira, para e chama o cão normalmente
- O condutor está em movimento andando para longe do cão e faz o chamado como no exercício do quadrado ou
- Condutor se vira e anda de costas em direção ao cão, passa pelo cão e o chama.

Se o condutor estiver parado, o cão pode vir para posição de junto como descrito nos exercícios de chamado (diretamente ou sentar a frente e depois tomar a posição sentado ao lado). Se o cão se aproximar do condutor por trás, não há forma preferencial, porém deve ser sem esforço, fluido e visualmente agradável. O mesmo se aplica se o condutor estiver se movimentando e o cão se aproximar pela frente, deve parecer fluido e sem esforço.

Orientações:

Algumas orientações para comissários:

Os comandos dados pelo comissário devem ser claros e informativos para que o juiz e o condutor estejam cientes da fase em que o exercício se encontra.

O comissário anuncia claramente o início do exercício de posições (exercício 4). O comissário instrui o condutor quando iniciar, quando comandar o cão a tomar as posições de pé/sentado/deitado, qual caminho percorrer, quando convergir a esquerda ou à direita, quando se virar, quando chamar o cão para a posição de junto e quando parar.

É aconselhado que o comissário informe claramente ao condutor se:

- Ele deve levar o cão quando passar por ele vindo por trás
- Passar pelo cão e continuar a caminhar sem o cão
- Parar ao lado do cão

O exercício de posições deve sempre terminar em uma pequena condução (posição de junto) e parar.

Sugestões de comandos para o comissário dependendo da fase

- “Final do exercício de junto, início do exercício de posições, primeira posição de pé com chamado, segunda posição deita”
- “final do exercício de posições (exercício 4). Início do/ continuação do exercício de junto (exercício 3)”
- “Final do exercício de posições. Exercício de junto/exercício 3 continua”
- “Final de ambos os exercícios, obrigada”

Orientações para julgamento:

As distâncias curtas de condução (junto) também são julgadas e incluídas na nota do exercício 4. Para uma nota de aprovação, pelo menos uma das duas posições deve ser tomada corretamente e também o chamado.

Se o cão perde uma das posições, não mais de 7 pontos deverão ser atribuídos.

Se o cão perde o chamado, mas faz ambas as posições corretamente, não mais de 7 pontos poderão ser atribuídos.

Se o cão perder ambas as posições, o exercício é perdido.

Se o cão perder uma posição e um chamado, o exercício é perdido.

O cão erra/perde uma posição, se:

- O cão assume uma posição incorreta,
- O cão se movimenta mais de um comprimento do seu corpo após o comando
- O cão muda da posição correta
- Se o condutor dá um segundo comando na posição
- O cão, tendo parado uma vez, continua a se mover mais que um comprimento do seu corpo
- Se o cão claramente antecipa o chamado (posição e chamado perdidos, exercício perdido)
- Se o condutor usar sinais gestuais fortes ou linguagem (ajuda) corporal forte na posição

Caso o cão pare, mas tome a posição errada, o chamado pode ser feito, mas não podem ser atribuídos mais do que 7 pontos, dado que o chamado tenha sido perfeito assim como as demais posições.

Se o cão não parar dentro de uma distância de três comprimentos do seu corpo ou falha em parar completamente em uma posição, não poderá ser feito o chamado da posição e o exercício é perdido.

O exercício é perdido se o cão deixar a posição e correr para o condutor antes do chamado.

Se o cão fizer a posição correta, mas não responder ao chamado (dois chamados), não mais que 7 pontos serão atribuídos. Um segundo chamado ou um sinal gestual no chamado deduz 2 pontos.

Ao avaliar, deve-se atentar para os inícios, o trabalho de junto antes das paradas, as tomadas de posição, conexão com o condutor após as paradas. O trabalho de junto antes da posição deve ocorrer no mesmo ritmo que todas as outras partes do exercício de junto em liberdade, i.e., sem mudança de velocidade antes ou depois das paradas.

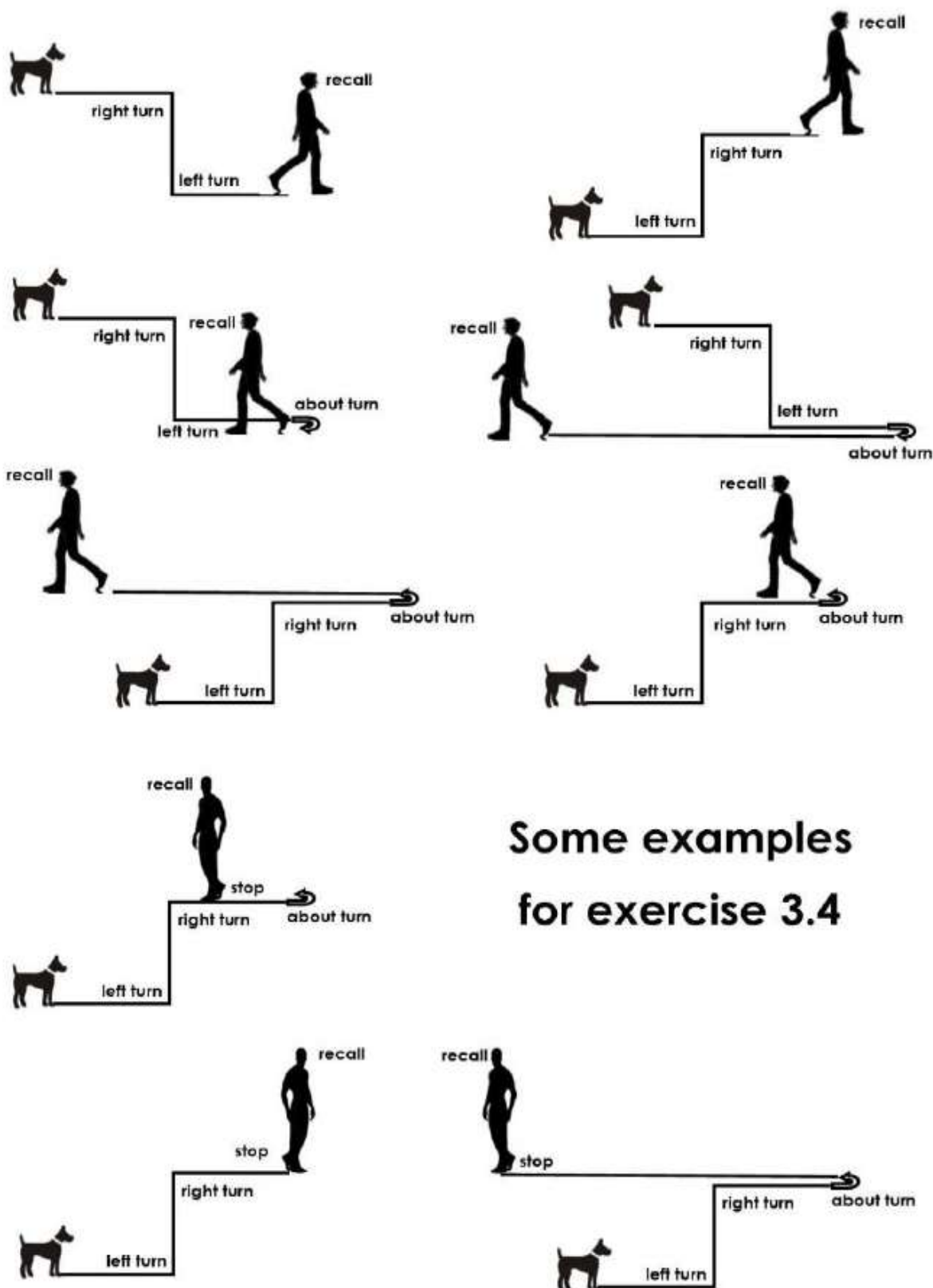
São erros o mover-se e fazer as posições lentamente, não ficar direito nas posições, mau andamento, alteração da cadência do andamento, conversões arredondadas (não em 90°), não fazer o percurso correto e olhar para trás para o cão. A penalização para este tipo de erros deve ser de 1 a 5 pontos.

Não são permitidos comandos extras nas posições e fazem com que elas sejam perdidas. Sinais gestuais, ajuda corporal no de pé/senta/deita e olhar atrás para o cão são erros graves e reduzirão severamente a nota entre 1 a 5 pontos, dependendo da severidade e duração, podendo até perder a posição do exercício.

Resumindo:

- Posição 1 incorreta e posição 2 correta mais chamado correto = máx. 7 pontos
- Movimentar-se mais que um comprimento do corpo na posição 1 e posição 2 correta mais chamado = máx. 6 pontos

- Para na posição 1 após distância de 3 vezes o comprimento do corpo e posição 2 correta mais chamado = máx. 5 pontos
- Não faz a posição 1 (cão continua a movimentar, não para dentro da distância de 3x o comprimento do corpo) + chamado (distância diferente, curta) = exercício perdido, ainda que a segunda posição tenha sido ok.
- Ambas as posições ok, chamado errado = máx. 7 pontos



Some examples for exercise 3.4

“Left turn” – conversão a esquerda, “Right turn” – conversão a direita, “about turn” – meia volta, “recall” – chamado. Esquemas para a composição do exercício.

EXERCÍCIO 5: Chamada com parada de pé, senta, deita

[Coef. 3]

Comandos: *“Deita”, “Fica”, “Vem” (3 vezes), “De pé”, “Deita”* Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor

Descrição:

A distância para o chamado é de aproximadamente 30 a 35 metros. As opções para a posição de parada são: de pé, sentado ou deitado. Duas posições das três opções são escolhidas pelo juiz. As posições escolhidas e a ordem das mesmas para a competição são avisadas aos condutores antes do início da competição ou da classe 3.

O ponto inicial, um terço e dois terços da distância são indicados por um cone, meia esfera, etc. As distâncias de 1/3 e 2/3 devem ser indicadas por um cone ou algum outro tipo de marcação visível ao condutor, mas fora do caminho e campo de visão do cão. Essas marcações indicam os locais de parada nas posições de pé, sentado ou deitado, o comando de parada é dado quando o cão está na mesma marca que o cone/sinalização.

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, sentado, deitado) quando o cão tiver percorrido cerca de um terço da distância. Após indicação do comissário o condutor chama o cão de novo, geralmente após aproximadamente 3 segundos. Percorridos dois terços da distância, o condutor ordena ao cão que assuma a segunda posição de parada (de pé, senta ou 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 parada por si só nos marcadores (cones).

Todos os comandos devem ser verbais, podendo utilizar-se de sinais gestuais combinados com os verbais nas paradas. O condutor pode usar comandos vocais e gestuais quando se encontra distante do cão, mas os mesmos devem ser curtos e usados simultaneamente.

O nome do cão pode ser sempre combinado com todos os comandos de chamada, mas nome e comando devem ser dados bem juntos, não devendo dar a impressão de ser dois comandos distintos.

Orientações:

É importante que o cão responda prontamente a todos os comandos de chamada. O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Andamento lento é considerado erro. Ao avaliar a velocidade deve ter-se em conta a raça. O cão deve começar a parar imediatamente após o comando. Ao avaliar a parada, também deve ser tida em conta a velocidade do cão.

Caso necessite de um segundo comando de chamada (seja no início ou após as paradas) a nota será deduzida em 2 pontos. Um terceiro comando de chamada no início ou após as paradas, como também 5 comandos de chamado no total, resultam na perda do exercício.

Se o cão se mover mais de um comprimento do seu corpo de distância antes do primeiro chamado, o exercício é perdido (0 pontos). Caso o cão se levante o mova menos que a

distância de um comprimento de seu corpo antes de ser chamado, não mais que 8 pontos podem ser atribuídos.

Pode haver uma certa margem de tolerância na paragem para os cães rápidos/pesados, mas não para os cães lentos. O cão deve parar imediatamente ao comando.

Independente da sua velocidade, para que a parada seja considerada perfeita/precisa o suficiente, o cão pode-se passar a distância de mais de um corpo do cão até a sua parada total após o comando. Um cão mais lento é mais capaz de realizar uma parada mais precisa. Passos afrente são um erro grave e devem ser penalizados. Se o cão deslizar, isso também é um erro e deve ser penalizado de acordo.

Caso o cão precise de uma distância de mais de 3 vezes o comprimento do seu corpo para parar, a parada será considerada perdida.

Se o cão não parar ou perder uma posição de parada (não consegue parar dentro da distância máxima de 3 corpos), não podem ser atribuídos mais do que 7 pontos.

Caso não ocorra nenhuma tentativa de parada em uma das posições, não mais que 5 pontos poderão ser concedidos. Se o cão falhar em parar nas duas posições o exercício é perdido (0 pontos).

Se o cão parar em uma posição incorreta, ou se o cão mudar da posição correta, são perdidos 2 pontos, dado que a para foi perfeita em todos os demais aspectos. Se nenhuma das posições for correta, o exercício é perdido.

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

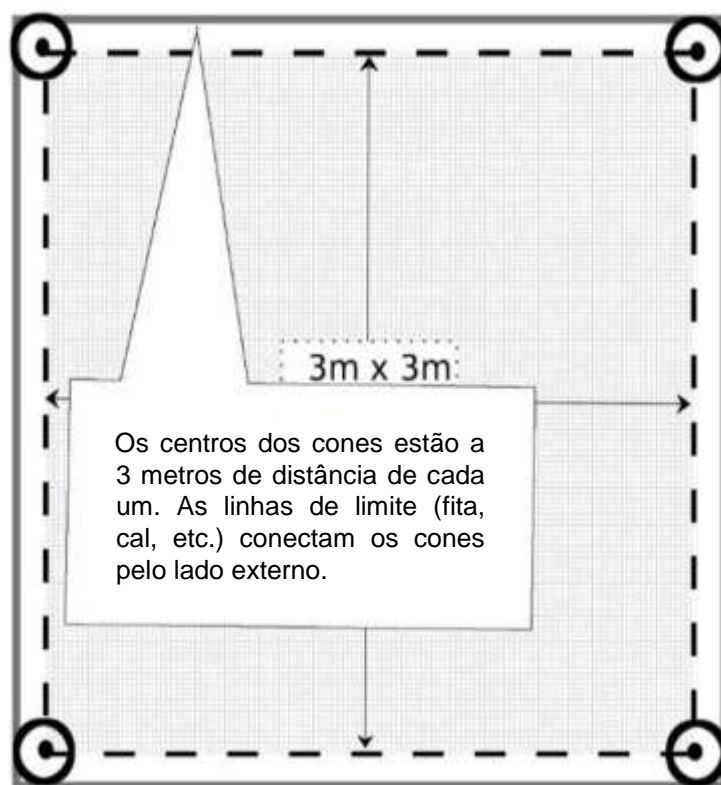
[Coef. 4]

Comandos: *“Em frente”, “De pé”, “Direita/Esquerda” (“Para”), “Deita”, “Vem”. Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor, também no comando “de pé” e “deita”*

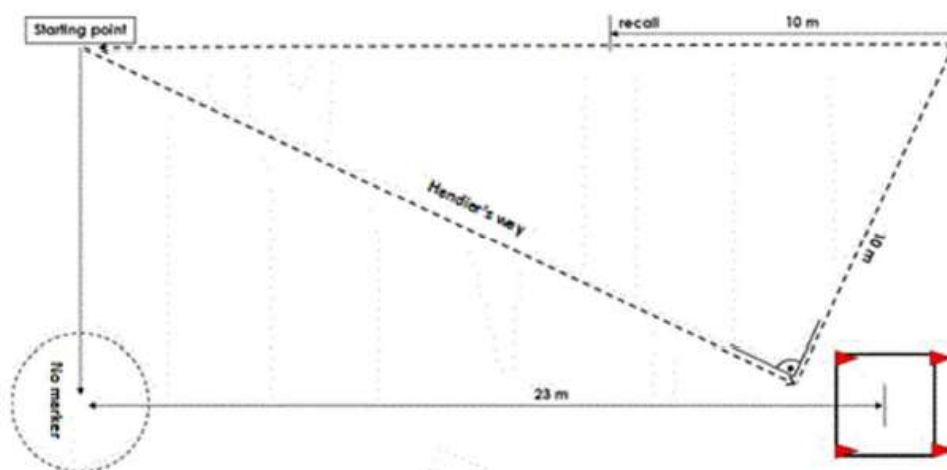
Descrição:

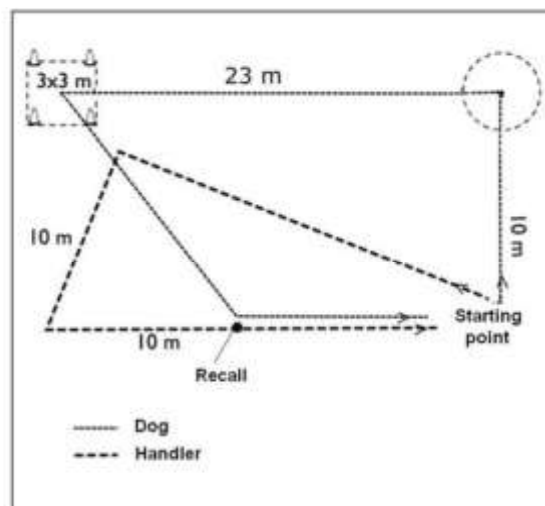
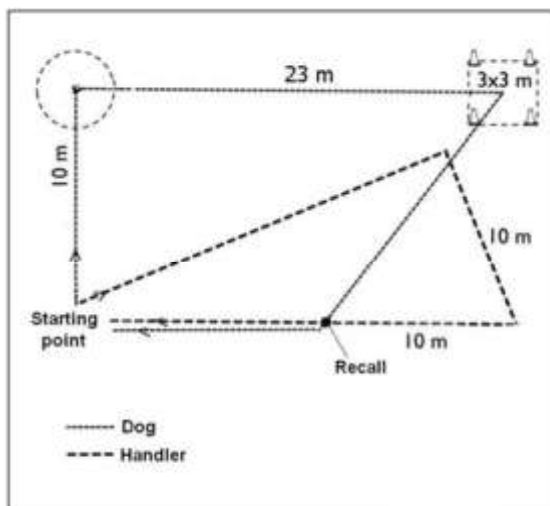
Um círculo de 2 metros de raio (diâmetro de 4 metros) é localizado a 10 metros do ponto inicial (centro do círculo distante 10m do ponto inicial). O centro do círculo não pode ser mostrado ou indicado ao cão de maneira nenhuma. A circunferência que delimita o círculo deve ser marcada de forma visível, pelo menos em oito pontos (com pequenos pedaços visíveis de fita, cal, etc...) ou então na totalidade. O objetivo das marcações é apenas de ajudar o condutor e o juiz a saberem se o cão está dentro ou fora do círculo. A marcação da circunferência não deve ser notada pelo cão. Se toda a circunferência for marcada o contraste das marcações e do solo deve ser ténue. Não são permitidas fitas visíveis nem objetos de plástico.

Um quadrado de tamanho 3x3 metros fica situado aproximadamente a 25 metros do ponto inicial e a aproximadamente 23 metros do centro do círculo. Essas medidas são relativas ao ponto central do quadrado. Cada canto do quadrado é marcado por cones (aproximadamente 10-15 cm de altura). Os cones devem ser ligados, pelo seu lado externo, por linhas visíveis (por exemplo, fita adesiva, cal, fitas). (ver figura a seguir).



O ângulo entre as linhas que conectam o ponto inicial e o centro do círculo, e entre o centro do círculo e o meio do quadrado, deve ser de 90°. Ver figuras a seguir (*Starting point = ponto de início; Recall = chamada; Handler's way = trajeto do condutor*)





Antes do início do exercício, o condutor deve comunicar ao juiz se primeiro vai mandar o cão parar de pé e depois mandar deitar, ou se vai mandar deitar diretamente no quadrado.

O condutor envia o cão para um círculo e comanda-o para aguardar de pé no interior do mesmo. O cão terá de permanecer no círculo de forma a que as quatro patas estejam no seu interior. Depois do cão ter permanecido dentro do círculo, é indicado ao condutor que envie o cão para o quadrado. Quando o cão atingir o quadrado, o condutor deve ordenar-lhe que fique primeiro de pé e depois se deite ou diretamente que se deite. Caso o comando seja de pé, a posição deve ser clara e estável, antes de ser dado o comando de deitar.

O cão deve seguir em linha reta para o quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

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

O cão deve obedecer aos comandos, por exemplo, se um comando de pé é dado no círculo e um comando de pé é dado no quadrado, ambos devem ser obedecidos, e se um comando de deita é dado diretamente no quadrado, o deita deve ser imediato. O cão não deve parar ou deitar sem comando. A nota é penalizada caso o cão aja por conta própria.

Quando o condutor comandar o cão ao círculo e comandar que fique de pé, dependendo da localização do cão no círculo, o condutor pode optar por redirecionar o cão dentro do círculo para que esse fique totalmente dentro da circunferência ou então enviar o cão diretamente ao quadrado sem redirecionar.

Caso o cão esteja no limite do círculo, o condutor pode enviar o cão ao quadrado, mas a nota será penalizada. O condutor pode decidir também redirecionar o cão para dentro do círculo, se o cão estiver no limite. A escolha do condutor é livre.

Se o cão estiver totalmente fora do círculo, ele deve ser redirecionado para dentro da circunferência, pelo menos uma pata dentro do limite, ou então o exercício será perdido.

Após o cão permanecer de 3 a 4 segundos dentro ou na borda do círculo, o condutor comanda, sob instrução do comissário, que o cão vá para o quadrado.

O cão deve mover-se em uma linha reta para o círculo e para o quadrado e deve entrar no quadrado pela frente.

Quando o cão chega ao quadrado, o condutor comanda que o cão fique de pé e depois deite ou deite diretamente. Se o cão for comandado a ficar de pé, a posição deve ser clara e estável e durar cerca de 3 segundos até o comando de deita ser dado. O condutor dá os comandos deita ou de pé e deita de maneira separada um do outro.

Se o cão parar a caminho do quadrado, perto do quadrado ou no seu limite, sob comando ou independentemente, o cão precisa ser redirecionado para dentro do quadrado. Um novo comando de pé deve ser dado dentro do quadrado antes do deita, ou o comando direto de deita.

Quando orientado, o condutor caminha até o cão. Quando o condutor atingir a distância de aproximadamente 2 metros do cão, o condutor é instruído a fazer uma conversão e aproximadamente 10 metros deve fazer outra conversão e caminhar em direção do ponto inicial. Após mais 10 metros percorridos, o condutor é instruído a chamar o cão enquanto continua a caminhar em direção ao ponto inicial. Tendo chegado ao ponto de início, o condutor deve parar.

Para evitar deduções por comandos extras, o condutor não deve usar mais que seis comandos durante o exercício, sendo um dos comandos o “de pé” dentro do quadrado. Alternativamente o condutor pode comandar o cão a deitar diretamente no quadrado e assim usar somente cinco comandos.

Sinais gestuais podem ser usados juntamente com comando verbal quando o cão está distante do condutor. O chamado do quadrado pode ser acompanhado de um leve giro da cabeça do condutor.

Todos os outros comandos, exceto o de pé, deita e redirecionamento necessitam da autorização do comissário.

Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em seguir as direções e comandos, a velocidade de execução e os percursos retos.

Não é permitido indicar direções ao cão (por ex., mostrar o círculo ou o quadrado antes do exercício) ou tocar no cão no ponto de partida. Estas ações levam a que o exercício seja considerado perdido. O toque do cão na palma da mão do condutor é permitido, ver as orientações gerais (nº20 e nº53).

Se o condutor der passos em qualquer direção enquanto dá os comandos, o exercício é considerado perdido (0 pontos). Se houver excesso de movimentos do condutor (linguagem corporal), não terá mais de 8 pontos.

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

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

Se o cão agir por si mesmo é penalizado. Caso o cão pare a caminho do quadrado, ou se o cão parar ou deitar sem comando dentro do quadrado, a nota deve ser reduzida em 3 pontos.

A nota é reduzida caso o condutor use mais de seis comandos (incluindo o de pé no quadrado) /mais de cinco comandos (deita direto). A penalização para os comandos extra de direcionamento/redirecionamento dependerá da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer; a penalização pode ser 1 a 2 pontos/comando.

O círculo

Dependendo da localização do cão após o comando de parada (fora, no limite, dentro), o condutor pode ou redirecionar o cão para o círculo ou enviá-lo para o quadrado.

Caso o cão esteja totalmente fora do círculo, o redirecionamento é obrigatório para que pelo menos uma pata do cão esteja dentro do limite da circunferência.

Caso o cão esteja no limite, redirecionamento é opcional.

- Se o cão estiver completamente dentro do círculo, a nota não é penalizada.
- Se o cão estiver no limite do círculo, a nota é reduzida entre ½ e 3 pontos, dependendo da localização do cão.
- Três patas dentro, máximo de 9 pontos.
- Três patas fora, uma pata dentro do limite, máximo de 7 pontos. O condutor pode redirecionar o cão, e se o cão obedecer e ficar totalmente inserido no círculo, perde somente 2 pontos: um pelo redirecionamento e um pelo comando de parada.
- Se o cão estiver totalmente fora do círculo, o condutor obrigatoriamente deve redirecionar o cão para o círculo. Caso o redirecionamento seja bem sucedido com um comando de direcionamento e um comando de parada, a nota é penalizada por 2 pontos. Se for necessário um segundo redirecionamento com comando de direção e parada, são perdidos mais 2 pontos.
- O cão que tomar a posição de senta ou deita dentro do círculo (sob comando), não deve receber mais de 8 pontos. Se o cão agiu por conta própria, não mais que 7 pontos são atribuídos.
- Se o cão sentar ou deitar fora do círculo, o exercício é perdido
- Caso o cão sente ou deite no limite do círculo, ele deve ser redirecionado a ficar de pé dentro do círculo, não mais que 6 pontos poderão ser atribuídos.

O quadrado

Se o cão entrar no quadrado pelo lado ou por detrás deve ser penalizado por ½ a 1 ponto.

Se o cão sentar ou deitar fora do quadrado, não poderá ser redirecionado e o exercício será perdido. Para ser aprovado, o cão deve estar totalmente dentro do quadrado. A cauda, todavia, não precisa estar dentro do limite.

Se o cão para na linha do quadrado e o condutor der um comando para redirecionar, terá que dar um novo comando de parada, caso o condutor tenha informado que o cão para de pé antes de deitar no quadrado. Se a resposta do cão for rápida e clara não deve ter mais do que 2 pontos de penalização.

Se o mesmo caso acontece para cão que deita diretamente no quadrado, a dedução de pontos também é de 2.

Se o cão assumir uma posição errada dentro do quadrado serão reduzidos 2 pontos, e se a posição de parada em pé não for clara serão reduzidos de 1 a 2 pontos.

Se o cão tomar uma posição errada por conta própria, a nota é reduzida em 3 pontos.

O exercício é considerado perdido (0 pontos) se o cão se sentar ou levantar antes do condutor efetuar a segunda conversão. Não terá mais de 7 pontos o cão que se levantar (e sentar ou ficar de pé) entre a segunda conversão do condutor e a chamada. Se o cão se mexer dentro do quadrado, sem se levantar, são deduzidos de 2 a 3 pontos. Se o cão se mexer e passar o limite do quadrado antes da chamada, o exercício é considerado perdido (0 pontos). No caso de o cão antecipar o comando do condutor para o chamado, a nota é deduzida entre 2 a 3 pontos.

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

EXERCÍCIO 7: Busca com direções

[Coef. 3]

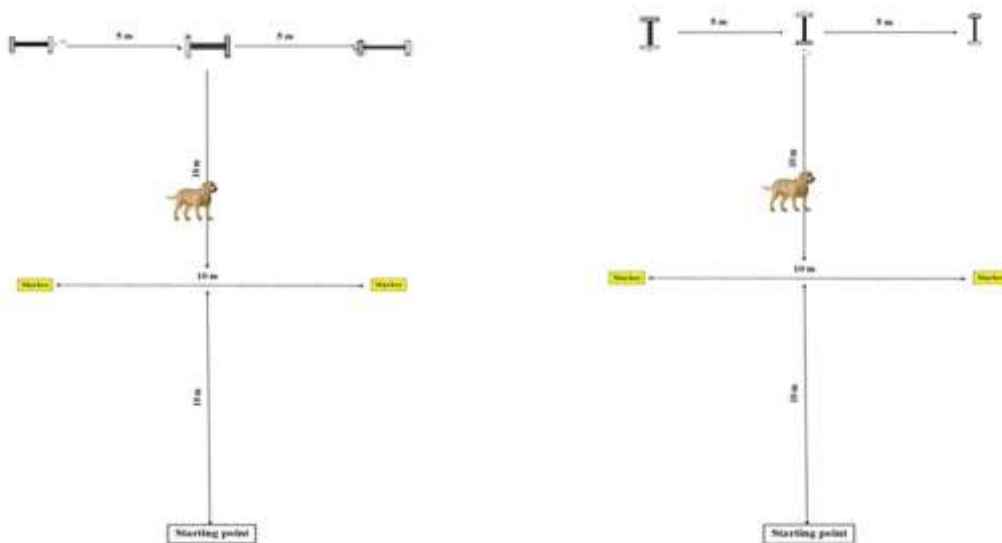
Comandos: *“Em frente”, “De pé”, “Direita /Esquerda/Centro”, “Busca”, “Larga” - Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão for direcionado. Para o comando do halter central, ambas as mãos podem ser usadas apontando para frente e uma pequena indicação com a cabeça também é permitido.*

Descrição:

São colocados em fila três halteres de madeira a 5 metros uns dos outros, de modo a que se vejam facilmente. O comissário coloca os três halteres depois de ter sido determinado por sorteio qual o halter que o cão terá de ir buscar. Pode ser sorteado qualquer um dos halteres (esquerda, direita, central).

O ponto de partida deve estar situado a uma distância de cerca de 20 metros do halter central. Uma linha imaginária de 10 metros é formada paralela ao alinhamento dos halteres e a 10 metros do ponto inicial e a 10 metros dos halteres. Essa linha imaginária deve ser indicada com duas marcações pequenas afastadas no mínimo 10 metros entre si (pequenos pedaços visíveis de fita, cal, etc.). As marcações devem ser visíveis para o juiz e condutor, mas imperceptíveis ao cão.

O comissário coloca os três halteres. Eles devem sempre serem colocados na mesma ordem (esquerda para direita ou direita para esquerda) e na mesma posição (vertical ou horizontal) para todos os competidores da classe. Os halteres devem estar a pelo menos 3 metros de distância do limite do campo. Ver figura a seguir.



Execução:

O condutor e cão ficam parados no ponto inicial de frente para o halter central há uma distância de 20 metros. O início do exercício é anunciado. O comissário caminha e posiciona os halteres como descrito, para todos os competidores na mesma direção. O condutor envia o cão ao halter central e passada a linha de 10 metros de distância, comanda ao cão que pare de pé. O condutor pode comandar ao cão que pare de pé a qualquer momento depois que o cão passar a linha de 10 metros. O cão deve parar antes de ultrapassar a linha do halter. Se o cão parar antes da linha de 10 metros, deve ser redirecionado a passar a linha de 10 metros. Isso acarreta em dedução da nota.

Quando o cão for parado e permaneceu na posição por 3 segundos aproximadamente, o condutor é instruído qual o halter deve ser buscado (esquerdo, direito, central) e comandar. O cão deve buscar e entregar o halter corretamente. O comando direcional do condutor (esquerda/direita/centro) e o comando de busca devem ser sequenciais sem pausa entre eles, portanto um comando de busca dado tardiamente será interpretado como um segundo comando.

O cão deve ser enviado a um círculo e mandado parar no interior do mesmo, de forma a que as quatro patas fiquem dentro. O círculo terá dois metros de raio e o seu centro deverá situar-se aproximadamente a 10 metros do ponto de partida. O centro do círculo deve ser assinalado por um pequeno cone. A circunferência que delimita o círculo deve ser marcada de forma visível, pelo menos em oito pontos (ou então na totalidade). Passados três segundos, é indicado ao condutor que dirija o cão ao halter direito ou esquerdo, de acordo com o sorteio, e o cão terá de ir buscar o halter e entregá-lo corretamente. O comando de direção (direita/esquerda) e o comando de busca devem ser dados em conjunto, pelo que um comando de busca tardio será interpretado como duplo comando.

Orientações:

Deve valorizar-se especialmente a vontade demonstrada pelo cão em obedecer aos comandos direcionais, a velocidade do cão, caminho reto antes do comando de parar e a utilização por este do percurso mais curto para o halter correto.

Mostrar direção ao cão ou tocar o cão no ponto inicial pode levar a perda do exercício (ver orientações sobre toque nº20 e nº53).

O cão deve mover-se a uma boa velocidade e manter o ritmo de passada, pelo menos a trote rápido. Lentidão leva à redução de pontos (1 a 5). A raça do cão terá de ser tida em conta na apreciação da velocidade.

Caso o cão antecipe comando, a nota deve ser diminuída entre 1 e 3 pontos. Se o cão agir por conta própria, a nota é reduzida em 3 pontos.

Para obter uma nota de aprovação para o exercício, o cão deve estar entre a linha imaginária de 10 metros (ter transposto a distância dessa linha) e o halter central antes de ser comandado a buscar.

Se o cão parar por conta própria, não mais que 7 pontos deverão ser atribuídos.

Se o cão for comandado a parar e necessitar ser redirecionado, não mais que 8 pontos poderão ser atribuídos. Se o cão for parado antecipadamente e precisar de redirecionamento para passar a linha de 10 metros, não mais que 8 pontos serão obtidos.

O cão que tomar a posição errada, mudar de posição ou se mover após o comando de parar (mais que 1x seu comprimento corporal), antes de parar, não poderá obter nota maior que 8.

Se o cão precisar de distância maior que 3x seu comprimento corporal para parar, não mais que 7 pontos serão atribuídos. Se o cão não parar, o exercício é perdido.

O cão deve permanecer na sua posição de parada até que o condutor o comande a buscar o halter. Se o cão se adiantar após a parada, a nota deve ser deduzida entre 2 a 3 pontos. Isso pode também fazer com que o exercício seja perdido, caso a antecipação aconteça muito antes, por exemplo antes da autorização do comissário.

Se o cão mover uma distancia maior que seu corpo, após ter parado e antes do comando de direção e busca, o exercício é perdido.

Caso o cão vá claramente em direção ao halter errado e for parado e redirecionado para o correto e trazer o halter correto, não poderá ser concedida nota maior que 7. Se o cão for redirecionado da direção errada sem parada, de 1 a dois pontos serão deduzidos.

A penalização para comandos direcionais/redirecionais extra depende da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer aos comandos. Poderá ser de 1-2 pontos/ comando. As deduções por comandos extras devem estar de acordo com as orientações gerais.

Caso o caminho do cão não seja razoavelmente reto a nota cai de ½ a dois pontos.

linha imaginária entre os dois obstáculos. O esquema do exercício é apresentado na figura a seguir e a disposição dos cones é mostrada na figura 15.3.

Em campeonatos e competições internacionais serão sempre usados cones.

O cão não pode ver a colocação dos cones/cilindro e, portanto, os cones/cilindro devem ser posicionados antes do condutor se colocar no ponto inicial.

Antes do início da competição, o condutor (ou comissário, ou juiz) deve sortear qual a direção (esquerda/direita) na qual o cão tem de ir buscar o halter e saltar a barreira correspondente. Assim fica determinado se irá transpor o obstáculo aberto ou fechado. O sorteio também pode ser realizado por computador antes da competição/classe. Nesta fase o condutor ainda não vai ser informado da direção que foi sorteada. Quando o cão tiver ido até os cones/cilindro e parado na posição (de pé, senta ou deitado) o condutor é informado qual halter (esquerdo/direito) o cão deverá buscar e o obstáculo correspondente que será feito o salto (aberto/fechado). O comissário indica “esquerda ou direita, aberto ou fechado ---- comando”.

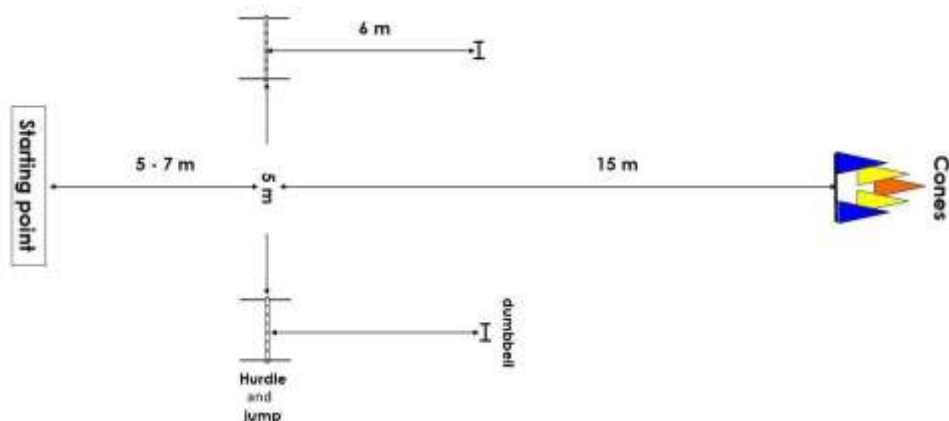
Os halteres deverão ser sempre colocados pela mesma ordem (ou da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda) na prova, independentemente do halter que deva ser trazido.

O ponto inicial deve estar entre 5 a 7 metros em frente a linha imaginária conectando os dois saltos. Os halteres são colocados há 6 metros de distância dos obstáculos. Ver figura a seguir.

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

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

Ver figura infra (*Starting point = ponto de início; Hurdle and jump = barreira e salto; dumbbell = halter*)



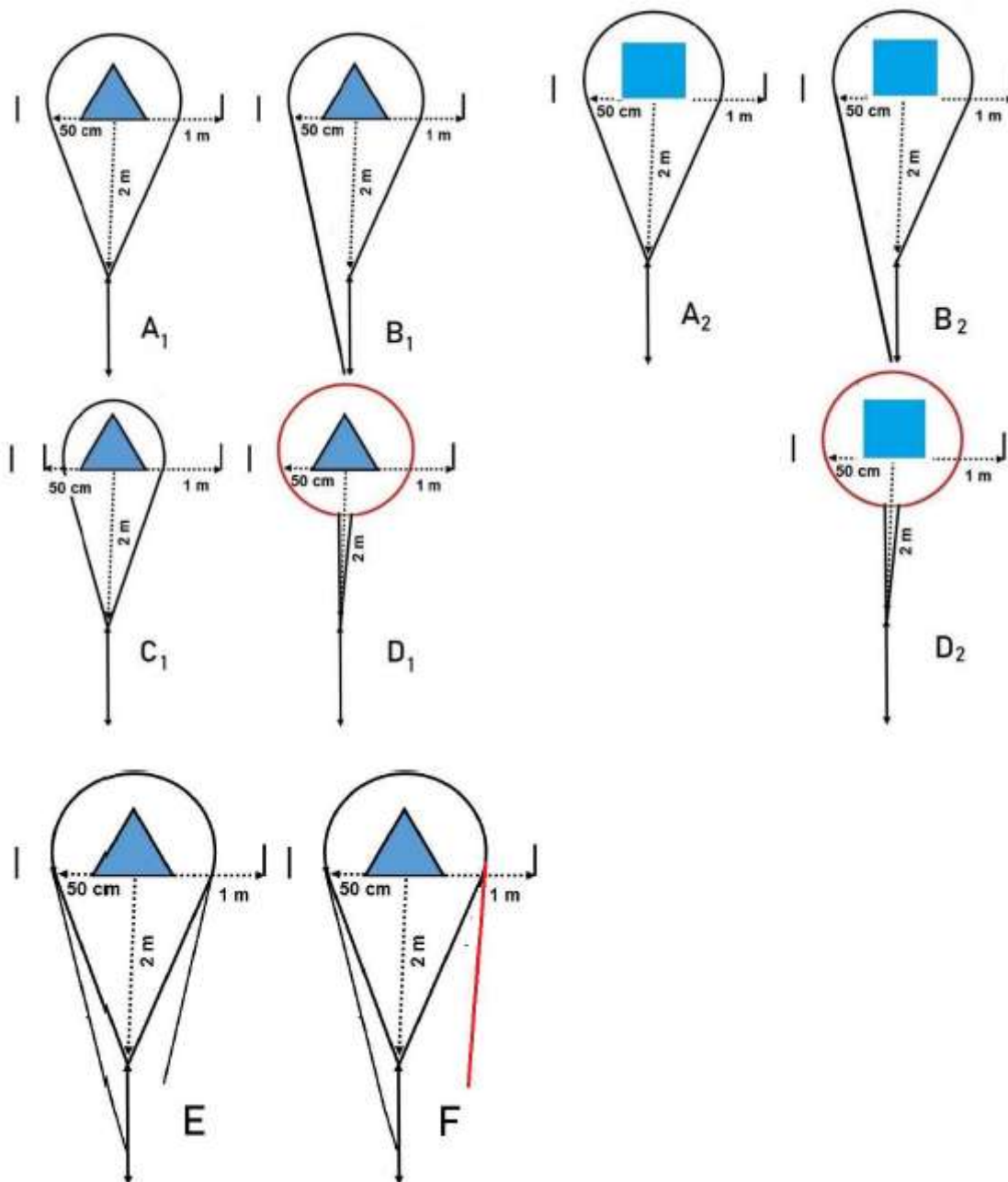
Os obstáculos recomendados estão apresentados na figura indicada na descrição do Exercício 9 da classe 2 e a disposição dos cones está mostrada na figura 15.3 nas orientações gerais.

Execução:

O condutor posiciona-se no ponto inicial de sua preferência (dentro da distância de 5 a 7 metros) de frente para os cones/cilindro. O comissário anuncia o início do exercício e caminha para posicionar os halteres aproximadamente seis metros atrás das barreiras. Ao comando do comissário, o condutor manda o cão contornar os cones/cilindro. O ideal é que o caminho do cão não seja muito próximo aos cones/cilindro. Deve haver um espaço perceptível entre o cão e os cones/cilindro. Dependendo da raça, até 50 cm para cães médios e até um metro para cães maiores são distâncias aceitáveis.

Depois do cão ter claramente contornado os cones/cilindro e quando já estiver voltando ao condutor, cerca de dois metros depois de dar a volta, mas antes de ter ultrapassado a linha imaginária que liga ambos os halteres, o condutor quando entender manda o cão efetuar a posição que tenha sido previamente determinada pelo juiz. Poderá ser dado comando verbal em simultâneo com comando gestual. Passados cerca de três segundos o comissário informa o condutor da direção sorteada e autoriza para comandar o cão trazer o halter correto e saltar a correspondente barreira, e regressar para a posição de junto. O cão deve realizar a tarefa somente sob comando do condutor. O comissário anuncia “esquerda/direita ou aberto/fechado----- comando”. Portanto, o condutor deve aguardar a autorização do comissário antes de comandar o cão. O condutor pode dar um comando para o salto imediatamente após o cão ter agarrado o halter, porém não pode ser dado um sinal gestual para o comando de salto.

A figura a seguir mostra os caminhos adequados para o cão realizar. Na corrida à volta do cone, a distância do cone deve ser razoável de acordo com a raça do cão e o ritmo. Simetria e foco na linha mediana na direção do condutor quando retornando e antes do comando de parada são valorizados. Nota-se que no C1 a distância menor que 50cm é aceitável. As distâncias do cão em relação aos cones devem ser maiores que 5 a 10cm. Rotas D1 e D2, um círculo também é adequado, mas não deve ser considerado a única rota exata. Rota F mostra um leve foco no obstáculo/halter à direita e não é recomendado, causando uma dedução de $\frac{1}{2}$ a 1 ponto. Para um foco intenso em direção a um dos obstáculos/halteres a dedução é de 1 a 2 pontos.



Orientações:

Deve ser valorizada a vontade do cão em cumprir os comandos e o direcionamento, o ritmo/precisão do cão e a escolha do percurso mais curto no retorno ao condutor. Na corrida à volta do cone, a distância do cone deve ser razoável de acordo com a raça do cão e o ritmo. Simetria e foco na linha mediana na direção do condutor quando retornando são valorizados. O cone pode ser contornado em qualquer sentido (pela esquerda ou pela direita).

Indicar direções ou tocar no cão no ponto de partida leva à falha do exercício. (ver as orientações sobre o toque do cão nº20 e nº53)

O cão deve exibir uma velocidade consistente de pelo menos um trote rápido. Lentidão e relutância em realizar o exercício poderão reduzir a nota entre 1 e 5 pontos. A raça e

estrutura do cão devem ser considerados quando julgando a velocidade e a distância em que o cão passa pelos cones/cilindro, assim como a parada do cão (ver orientações para julgar a parada do cão na classe 3 no exercício 5).

Se o cão antecipar comandos deverão ser reduzidos 1 a 3 pontos. Se agir de forma independente (por ex., parar ligeiramente antes de ser comandado/antecipar a paragem) deverão ser reduzidos 2 pontos.

Se o cão parar sozinho (sem ser ao comando do condutor, antecipando claramente), não poderá ter mais do que 7 pontos.

Se o cão retornar ou parar antes de ter chegado até os cones/cilindro, deve ser redirecionado a contornar os cones/cilindro. A nota será deduzida em 3 pontos, dado que o cão dê a volta após ter sido redirecionado. Entretanto podem ser dados 7 pontos no exercício caso o restante da execução seja perfeito nos demais aspectos.

O exercício é perdido se o cão saltar um obstáculo a caminho dos cones ou se o cão não der a volta nos cones/cilindro.

Tendo passado pelos cones/cilindro, se o cão parar de maneira independente (sem comando, claramente antecipando), deve ser chamado novamente e parado. Não mais que 7 pontos poderão ser concedidos.

Se o condutor ordenar a parada do cão antecipadamente, mas tendo o cão passado pelo cone por ao menos 1 metro, a nota é deduzida em 2 pontos.

Ao avaliar a parada, a vontade em obedecer ao comando de parada é valorizado. É de escolha do condutor quando dar o comando de parada. Entretanto, o comando não pode ser dado antes do cão ter percorrido pelo menos 2 metros após dar a volta nos cones/cilindro.

O cão que toma a posição de parada incorreta ou se movimenta uma distância maior que seu próprio corpo antes de parar, não poderá receber uma nota maior que 8 pontos.

O cão deve permanecer na posição (de pé/sentado/deitado) até que o condutor o chame. Se o cão mover claramente do que um comprimento de seu corpo da posição de parada (de pé/deitado), após ter sido comandado a parar e antes do comando de direção e salto, o exercício é perdido (0 pontos).

Se o cão mover claramente mais do que um comprimento de seu corpo da posição de parada (de pé/sentado/deitado), após ter sido comandado a parar e antes do comando de direção e busca, o exercício é perdido (0 pontos).

Caso o cão precise de uma distância de mais de 3 vezes o comprimento do seu corpo para parar, não mais que 7 pontos poderão ser atribuídos. Se o cão não parar, o exercício é perdido.

Se o cão claramente se dirigir ao obstáculo/halter incorreto e for parado e redirecionado ao correto de maneira bem sucedida, três pontos deverão ser deduzidos. Se o cão for redirecionado para o obstáculo correto de uma rota incorreta sem ser parado, 1 a 2 pontos deverão ser deduzidos.

A redução da nota para comandos extras de direção/redirecionamento depende de sua intensidade e a vontade do cão em obedecer, podendo ser de 1 a 2 pontos/comando. A redução para outros comandos extras deve estar de acordo com as orientações gerais.

Ademais, se o trajeto do cão for muito próximo aos cones/cilindro ou se não for razoavelmente direto e simétrico, se ziguezaguear, a nota deverá sofrer redução de ½ a 2 pontos.

Caso o cão toque ou colida com um cone (ou cones) ou com o cilindro a nota é deduzida entre 1 a 3 pontos, dependendo da intensidade e força da colisão. Se o cão derruba um cone (ou cones), entre 2 e 3 pontos serão deduzidos. Se o cão passar por entre os cones, não mais de 7 pontos poderão ser atribuídos.

Se o cão tocar no obstáculo quando saltar, a nota sofrerá a dedução de 2 pontos.

Se o cão tocar ou derrubar a barra do obstáculo, a nota também sofre a dedução de 2 pontos, não mais que isso.

O exercício é perdido (0 pontos):

- Se o cão saltar um obstáculo a caminho dos cones/cilindro
- Se o cão precisar de um segundo comando de redirecionamento para dar a volta aos cones/cilindro (por ex.: um terceiro comando de dar a volta)
- Se o condutor comandar a parada do cão (de pé/senta/deita) muito cedo, por exemplo quando o cão ainda não terminou de dar a volta aos cones/cilindro
- Se o cão não parar sob comando
- Se o cão passar pela linha que liga os dois halteres sem ter buscado o halter correto
- Se o cão buscar o halter errado ou não soltar o halter sob comando
- Se o cão não saltar ou saltar o obstáculo incorreto
- Se o cão se apoiar no obstáculo
- Se o obstáculo for derrubado
- Se o condutor mostrar direção ao cão ou tocar o cão no ponto inicial (ver orientações sobre toque nº20 e nº53)

Para os casos de deixar cair o halter, morder ou mascar o halter, ver as “Normas e orientações gerais”.

EXERCÍCIO 9: Busca com discriminação olfativa

[Coef. 3]

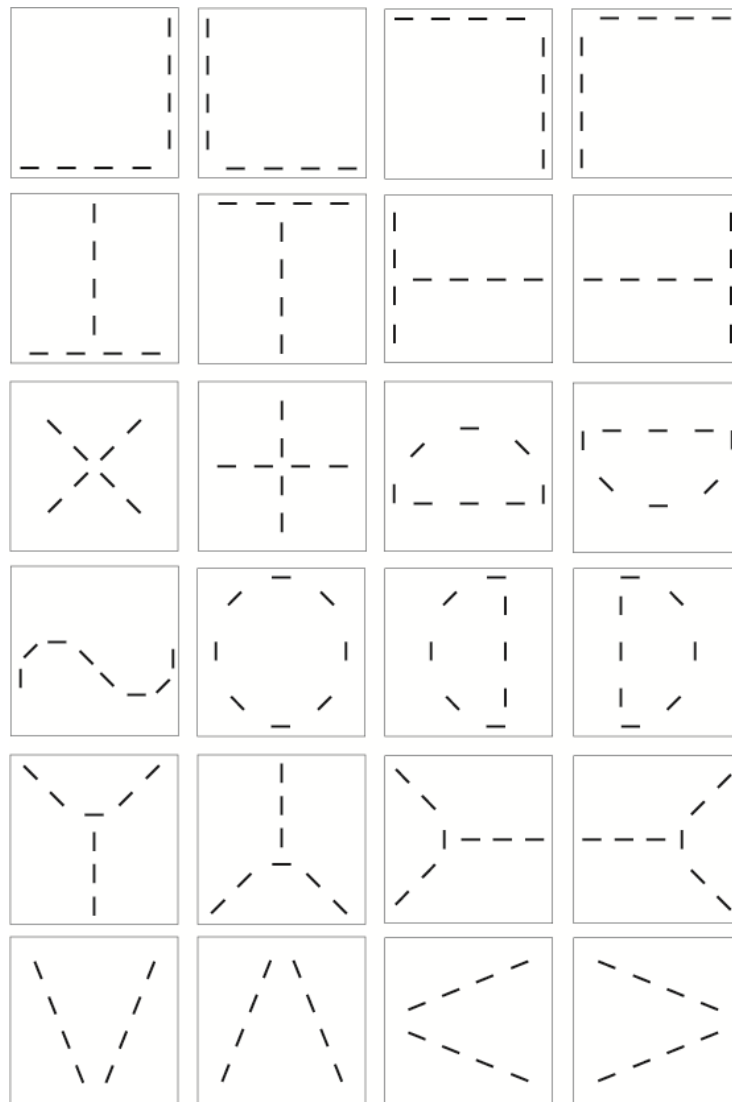
Comandos: “Fica/Junto”, “Busca/Trás”, “Larga” (“Junto”)

Execução:

O condutor posiciona-se no ponto de início com o cão na posição de junto e o comissário anuncia o início do exercício. O comissário entrega ao condutor um objeto de madeira para a busca (10cm x 2cm x 2cm), no qual foi previamente marcado um sinal de identificação com lápis ou caneta esferográfica (não podem ser usadas canetas com ponta em feltro, marcadores, pincel atômico). O condutor pode manter na mão o objeto marcado durante aproximadamente 5 segundos. Nesta fase não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objeto. O comissário pede ao condutor que lhe entregue o objeto e, em seguida, manda o condutor se virar. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objetos. São permitidos os comandos junto ou fica.

O comissário vai colocar o objeto do condutor, sem lhe tocar, no solo ou chão, junto com outros 5-7 similares, a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. O comissário coloca os outros cinco ou sete objetos com a mão e, portanto, toca-os. O padrão de disposição dos objetos deve ser igual para todos os competidores, mas a posição do objeto do condutor deve variar de um competidor para o outro. Os objetos são dispostos com uma

distância aproximada de 25 cm entre eles. Não há restrições para a colocação do objeto do condutor dentro do padrão escolhido. Ver algumas sugestões para configurações dos objetos na figura a seguir.



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

Deve ser permitido ao cão trabalhar durante aproximadamente meio minuto, se estiver ativo no local da busca. Deve haver objetos novos de madeira para cada competidor.

Orientações:

Deve ser valorizada a vontade e a velocidade demonstradas pelo cão ao trabalhar. O exercício é perdido (0 pontos) se o condutor permitir que o cão cheire ou toque no objeto antes de o entregar ao comissário, se forem dados comandos quando o cão estiver junto dos objetos e se o cão buscar o objeto errado.

O cão pode cheirar e tocar levemente os objetos enquanto estiver à procura do correto, esse comportamento não leva a perda do exercício.

A nota é penalizada caso o cão empurre, mova, mexa os objetos ou se precisar revisitar o objeto correto por diversas vezes para ter certeza. A dedução é de ½ a 1 ponto para mover os objetos. Uma pequena revisita ao objeto, entretanto não deve penalizar a nota, dado que o cão trabalhe de maneira sistemática e eficiente.

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

EXERCÍCIO 10: Controle à distância

[Coef. 4]

Comandos: “Deita” “Fica”, “Senta”, “De pé”, “Deita” Sinais gestuais são permitidos junto com o comando verbal quando o cão está afastado do condutor.

Execução:

O cão deve mudar de posição 6 vezes (senta / de pé / deita) aos comandos do condutor e permanecer no seu lugar inicial.

O ponto inicial do exercício está entre dois marcadores com distância de aproximadamente 1m entre eles. Uma linha imaginária conectando estes marcadores forma um limite. O condutor ordena que o seu cão assuma a posição de deita no ponto de partida, em frente à linha limite.

O condutor deixa o cão, dirige-se para um local assinalado, aprox. 15 m à frente do cão, e vira-se para o mesmo. Cada posição deverá ser efetuada por duas vezes e o último comando de mudança de posição deverá ser “deita”. A ordem de execução das posições pode variar, mas deve ser a mesma para todos os competidores.

O comissário mostra ao condutor a ordem em que o cão deve mudar de posição usando sinais escritos ou desenhos ou um placar elétrico. O comissário deve manter uma distância de aproximadamente 3-5 metros do cão por forma a não conseguir vê-lo quando mostra as instruções. O comissário deve mudar a placa a cada 3 segundos.

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

Orientações:

Deve ser valorizado o quanto o cão se move, a velocidade com que mudam as posições, a clareza das posições e a precisão com que são mantidas.

O cão não se deve mover, no total, mais do que um comprimento do corpo, a contar do ponto de partida (em qualquer direção), essa movimentação acarreta na perda do exercício (0 pontos). Não podem ser concedidos mais de 5 pontos se o cão se mover um comprimento do corpo. Todos os movimentos são somados (para trás, para a frente e para os lados).

Não podem ser concedidos mais de 7 pontos se o cão perder uma das seis posições. Se o cão perder duas posições, o exercício é perdido. Também falha o exercício se o cão não realizar uma das posições e passar para a próxima.

O cão tem de mudar, pelo menos, 5 vezes de posição ao comando para obter pontos para ser aprovado.

Não podem ser dados mais de 8 pontos se o cão necessita de 2 comandos para a mesma posição. O cão falha a posição se não obedecer ao segundo comando para essa posição. O

primeiro comando extra numa posição acarreta na dedução de 2 pontos, mas os seguintes são deduzidos 1 ponto.

Um terceiro comando pode ser dado em uma posição (mas essa posição é perdida) para que a próxima mudança de posição possa ser realizada, desde que seja dado dentro do limite de tempo.

O uso prolongado da voz e os sinais gestuais exagerados ou contínuos, são penalizados (Ver 'Orientações Gerais').

Se o cão se sentar antes do condutor regressar, não deve ter mais de 8 pontos.

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