

**FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (FCI) (AISBL)**

Place Albert 1er, 13, B - 6530 Thuin (Belgique) Tél : ++32.71.59.12.38 – Fax : ++32.71.59.22.29, email : [info@fci.be](mailto:info@fci.be)

---

## **REGULAMENTO GERAL**

**PARA PARTICIPAÇÃO EM PROVAS DE OBEDIÊNCIA**

**E COMPETIÇÕES DE**

**OBEDIÊNCIA CLASSE INTERNACIONAL**

**COM C.A.C.I.OB**



## Índice

- I Regras de participação, direcção e Julgamento
- II Preparativos práticos e equipamento
- III Prémios
- IV Regras gerais e directrizes para organizar e julgar os exercícios
- V Exercícios de obediência classe internacional: interpretação e julgamento
- VI Desenhos suplementares
- VII Organização e julgamento dos campeonatos Europeu e Mundial de Obediência FCI

*O treino da obediência (OB) ensina um cão como comportar-se de forma cooperante e que fique debaixo de controlo. Deve ser dada uma ênfase importante à relação entre o cão e o condutor, assim como à disposição do cão em obedecer mesmo quando se encontra afastado. O condutor e o cão devem mostrar uma boa relação geral.*

## **I REGRAS DE PARTICIPAÇÃO, DIRECÇÃO E JULGAMENTO**

### **1. Requisitos para participar em provas de Obediência Classe Internacional**

Para participar em Obediência Classe Internacional, num campeonato da Europa ou do Mundo, é necessário que o cão tenha pelo menos 15 meses de idade e esteja registado num livro de origens reconhecido pela FCI.

Cada país deverá estabelecer, a nível nacional, as classes de Obediência que se implementarão e os requisitos a cumprir antes de autorizar um cão a participar em provas de Obediência Classe Internacional. Não obstante, para participar num concurso de obediência internacional, o condutor e o cão devem ter participado pelo menos uma vez na classe mais alta do país de origem.

Se uma competição de obediência for organizada em conjunto com uma exposição de beleza, não é necessário que o cão participe na exposição de beleza.

Os cães que sofram de enfermidades contagiosas ou tenham ténias, sarna ou qualquer outro parasita, ou que sejam agressivos, cegos ou surdos não poderão participar em concursos de Obediência Internacional.

Os cães com cauda ou orelhas cortadas serão admitidos de acordo com as leis dos países de origem e as leis do país anfitrião da competição.

As fêmeas em cio podem competir, mas devem fazê-lo em último lugar. Não lhes é permitido permanecer no recinto da competição nem próximo deste até que todos os cães tenham completado os exercícios.

As fêmeas que tenham dado à luz a menos de oito semanas da data do início da competição e as fêmeas que vão dar à luz dentro das quatro semanas seguintes, devem ser excluídas.

Se necessário o Juiz deverá verificar os cães fora do recinto antes do começo da competição.

## **2. Requisitos para julgar competições Internacionais de Obediência**

Os juízes para competições de obediência devem ter licença do Clube Canino Oficial do seu país.

### **Falta de qualificação devido a probabilidade de falta de imparcialidade.**

Aos juízes não é permitido julgar condutores que sejam membros da sua família, ou cães que sejam seus ou de membros ou parentes da sua família tais como filhos, pais ou avós, netos, irmãos, irmãs ou parentes próximos. Também não lhes é permitido julgar membros da sua casa ou que residam nela.

Um cão não pode entrar em competição se o juiz for o seu criador ou o tiver treinado ou tiver vivido na mesma casa no último ano antes do concurso.

## **3. Comissário chefe**

Um comissário chefe deve ser designado para a prova. O comissário principal deve ter as qualificações necessárias. Se houver concorrentes estrangeiros, o comissário deve ser capaz de conduzir os exercícios em inglês ou numa língua previamente acordada. Se os exercícios forem divididos para serem julgados por dois ou mais juízes, deverá haver um número igual de comissários de modo que cada recinto tenha pelo menos um comissário.

## **4. Direcção da competição**

As provas de Obediência estão debaixo da direcção do juiz do dia (árbitro) e do comissário chefe.

Se acontecer algo que não esteja contemplado nestas normas e directrizes o juiz decide como proceder e actuar.

## **5. Obrigações do condutor**

As obrigações do condutor começam desde que entra no recinto da prova até ao final, depois da cerimónia final de entrega dos prémios. Os condutores devem seguir as regras e directrizes que lhes sejam indicadas. Espera-se que os condutores tenham um bom comportamento e que usem roupa apropriada.

O juiz pode desqualificar um condutor se este não cumprir as regras ou por comportamento impróprio. A decisão do juiz é final e nenhum concorrente poderá impugnar as decisões do juiz. Os condutores devem informar a sua presença pelo menos 30 minutos antes do início da prova.

É proibido castigar os cães. São proibidas as coleiras de bicos ou eléctricas e outros dispositivos de punição.

O condutor deve ter o cão no seu lado esquerdo durante e entre os exercícios. Se houver uma razão física ou invalidez, é permitido ao condutor ter o cão no lado direito durante e entre os exercícios. O concorrente ou o chefe da equipa devem tratar deste assunto com o juiz árbitro antes de iniciar a prova. Todos os juízes envolvidos devem ser informados e estar de acordo sobre os efeitos que esta decisão terá na avaliação dos desempenhos se houver vários juízes implicados.

Os casos excepcionais devem ser justificados e não devem causar perturbação a outros cães e concorrentes. Por exemplo se um concorrente está numa cadeira de rodas deverá nos exercícios 1 e 2 ser colocado no início da linha do lado esquerdo para que não passe por outro cão a não ser o dele.

## **6. O comportamento do cão/Desqualificação**

Um cão que em qualquer momento, mesmo depois de completar os exercícios, morda ou tente morder, ataque ou tente atacar pessoas ou outros cães, é desclassificado da prova. Perde todos os pontos mesmo que a pontuação já tenha finalizado. Numa prova com dois dias a desqualificação é válida também para o segundo dia no qual o cão não poderá competir. O incidente é anotado na caderneta de trabalho do cão e será feito um relatório para o clube canino que o cão representa assim como para o clube canino do país organizador.

## **7. Outras regras**

Quando a pista estiver a ser feita ou já tenha sido feita, não é permitido ao condutor entrar com o cão sem autorização do comissário.

Nos exercícios de grupo (1 e 2), o número mínimo de cães num grupo é de três e o máximo de seis. Numa prova onde o número de cães não seja divisível por seis, dois dos grupos poderão ser de sete cães.

# **II PREPARATIVOS PRÁTICOS E EQUIPAMENTO**

## **Disposição, número de concorrentes, tamanho do recinto e material necessário**

### **1. Disposição da prova**

Para os campeonatos FCI da Europa e do Mundo assim como para todas as competições internacionais, o juiz árbitro tem direito, tendo consultado a comissão organizadora, de decidir a ordem de execução dos exercícios e como serão agrupados durante a prova. A ordem deve ser a mesma para todos os concorrentes.

### **2. Número de concorrentes**

É recomendado que um juiz não julgue mais do que aproximadamente quatro cães por hora e não mais de 25 cães por dia. Se a prova for julgada por dois juízes em recintos separados cada juiz julgará todos os cães nos exercícios a ele atribuídos.

### **3. Tamanho do recinto**

O tamanho do recinto para uma prova interior deve ser pelo menos 20 m x 30 m. Quando a prova for exterior o tamanho desejável é pelo menos de 25mx 40m. Um recinto pode ser mais pequeno se os exercícios forem divididos entre dois ou mais recintos, aqueles que requerem menos espaço serão agrupados juntos. Um recinto deve se claramente marcado. É o juiz que decide se o tamanho do recinto é aceitável ou não.

### **4. Equipamento**

É da responsabilidade da comissão organizadora ter disponível o regulamento e instruções na zona de prova.

É necessário uma barreira com aproximadamente 1m de largura e ajustável em altura de 10cm a 100cm em intervalos de 10cm. (Exercício 8). Em contraste com um salto de agility a barreira não deve ter alas laterais. Veja o capítulo VI.

Deve haver disponível um número suficiente de marcadores e cones para indicar os locais de execução. A altura dos marcadores e cones deve ser aprox. 15cm.

Devem estar disponíveis placas numeradas para mostrar as pontuações concedidas.

Devem estar disponíveis os cartões amarelos e vermelho, com as quais o juiz pode dar uma admoestação (cartão amarelo) ou indicar a desqualificação (cartão vermelho).

#### **Objectos de cobro necessários**

- Três jogos de apports de madeira de diferentes tamanhos (e peso) para diferentes tamanhos de raças (pequeno, médio e grande). Cada jogo inclui 3 apports do mesmo tamanho. O peso máximo dos apports do jogo maior é de 450gr (Exercício 7).
- Apports metálicos de três tamanhos diferentes com um peso máximo de aprox. 200gr para o maior. O tamanho do apport deve estar em proporção ao tamanho da raça. Não obstante o condutor pode escolher o tamanho preferido (Exercício 8).
- Objectos de madeira com aprox. 2 Cm x 2 cm x 10 cm. O número de objectos necessário é de seis vezes o número de cães em prova (Exercício 9).

## **III PRÉMIOS**

Recomenda-se a utilização das cores negro – vermelho – amarelo nas fitas e rosetas a conceder nas classes de obediência. Todo o cão que consiga uma pontuação estabelecida em obediência deverá ser galardoado com uma fita negra, vermelha ou amarela.

A fita vermelha aos vencedores do 1º prémio: 256 – 320 pontos. Excelente.

A fita azul aos vencedores do 2º prémio: 224 – e menos de 256 pontos. Muito Bom

A fita amarela aos vencedores do 3º prémio: 192 – e menos de 224 pontos. Bom

Pode-se usar outras cores seguindo as tradições do país anfitrião.

Ao conjunto com melhor pontuação entre os primeiros prémios é concedida uma roseta com as cores negro-vermelho-amarelo.

Se dois ou mais cães terminam empatados com o mesmo número de pontos para obter uma classificação final devem somar-se os resultados dos exercícios 3, 5 e 6. Se a soma mesmo assim persistir o empate, os três exercícios deverão ser repetidos.

Entregar-se-á um prémio ou roseta a qualquer cão que consiga o título de campeão de obediência internacional num dos dias da prova. De preferência, devem ser usadas as cores da obediência (negro-vermelho-amarelo) e incluir o texto "Campeão Internacional de Obediência".

Além do mais, a roseta também pode mostrar as cores tradicionais indicando o campeonato como vermelho e verde, por exemplo: a roseta básica e lista verdes com a roseta mais pequena por cima com as cores da obediência (negro-vermelho-amarelo).

### **Certificado Internacional de Obediência CACIOB**

O cão vencedor (se for macho deve ter dois testículos) recebe o CACIOB se obtiver um 1º prémio, e o segundo classificado a reserva de CACIOB.

Entregar-se-á um prémio ou roseta ao cão que obteve CACIOB e ao que obteve reserva de CACIOB. De preferência, as cores devem ser as da Obediência (negro-vermelho-amarelo) e incluir as que indicam CACIOB (branco) e reserva de CACIOB (laranja) por exemplo uma roseta básica com listas brancas (laranja) e em cima rosetas mais pequenas negro-vermelho-amarelo.

Também deve ter escrito o texto "CACIOB" e "Reserva de CACIOB".

### **Campeão Internacional de Obediência**

Para obter o título de Campeão Internacional de Obediência, o cão deve ganhar dois CACIOBs em dois países diferentes e conseguir pelo menos um "Muito Bom" a partir dos 15 meses ou mais numa exposição canina da FCI. Deve decorrer pelo menos um ano e um dia entre os dois CACIOBs.

## **IV NORMAS E DIRECTRIZES GERAIS PARA REALIZAÇÃO E JULGAMENTOS DOS EXERCÍCIOS**

Aplicam-se estas normas e directrizes gerais para realizar os exercícios e para julgá-los, caso outras não sejam estabelecidas para cada exercício em concreto.

Se ocorrer algo não contemplado nestas normas e directrizes o juiz decide como proceder ou como avaliar. A decisão do juiz é final e nenhum concorrente impugnará as decisões do juiz.

### **Pontos concedidos**

As pontuações de obediência são classificadas segundo o exemplo:

0 – 5 – 5.5 – 6 – 6.5 – 7 – 7.5 – 8 – 8.5 – 9 – 9.5 – 10.

Desqualificação conduz ao fim da pontuação e à perda de todos os pontos concedidos. O cão não pode continuar com o resto dos exercícios da prova

Falhar um exercício conduz à perda de todos os pontos no exercício específico. O cão pode continuar com os exercícios restantes.

O cartão amarelo indica uma advertência. O juiz pode dar uma advertência com base nas acções do condutor ou do cão. Se o juiz mostra um cartão amarelo duas vezes dá lugar à desqualificação.

O cartão vermelho indica desqualificação.

## Realização dos exercícios

- O juiz pode escolher a ordem de execução dos exercícios. A ordem deve ser igual para todos os concorrentes.
- Os exercícios começam e terminam com o cão na posição de junto. A posição de junto é definida como a posição de sentado à esquerda do condutor.
- O cão deve estar à esquerda do condutor entre os exercícios. Se um cão sai do recinto durante os exercícios é desqualificado.
- O condutor deve deixar a trela fora do recinto ou na mesa do comissário. Isto aplica-se a todos os exercícios.
- Todos os exercícios começam quando o comissário tiver colocado o condutor e o cão no início e em posição e o condutor confirme que está pronto a começar. Todos os exercícios finalizam quando o comissário anuncia “exercício terminado”. Não é permitido indicar locais e direcções ao cão antes ou durante os exercícios (excluindo os relacionados com o exercício em curso, e que sejam permitidos). Esta acção leva a que o exercício seja falhado.
- Os comandos usados nestas normas são recomendações. São aceites outros comandos suficientemente curtos.
- Não são permitidas recompensas de comida, bolas ou brinquedos no recinto durante ou entre exercícios. Se o juiz observar que um concorrente tem ou usa comida ou brinquedos no recinto desqualifica-o.
- Não é permitido ao condutor tocar ou acariciar o cão ou outras formas de reforço durante os exercícios. Tal comportamento causará falhar o exercício. É permitido dar um estímulo leve (por exemplo dizendo muito bem ou dando uma ou duas carícias suaves) depois do exercício ter sido realizado. No caso de excesso de estímulo, ânimo, brincadeiras, saltos, passar entre as pernas do condutor, etc. o juiz advertirá o concorrente mostrando um cartão amarelo. No caso de um segundo incidente o juiz mostra um cartão vermelho e o cão será desqualificado.
- O juiz tem o direito de parar um exercício se o cão mostra uma incapacidade óbvia para o realizar. O exercício é falhado.
- O juiz tem o direito de excluir um cão de participar na competição se não se comportar correctamente ou se for causador de perturbações por ladrar continuamente ou ganir. No caso de ladrar ou ganir o juiz pode dar uma primeira

advertência com o cartão amarelo. Se este comportamento continuar, o juiz desqualificará o cão e mostrará o cartão vermelho. O mesmo se aplicará para perturbações contínuas ladrando ou ganindo entre exercícios.

- Se o cão deixa o condutor durante um exercício (interrompe o exercício) e fica fora de controlo o condutor pode chamar o cão uma vez sem deixar a sua posição. Se o cão volta ao condutor à primeira ordem o juiz mostrará um cartão amarelo e o exercício é falhado, o cão e o condutor podem continuar com o exercício seguinte. Se o cão não voltar à primeira ordem o cão e o condutor são desqualificados. Se o cão fugir uma segunda vez, conduz à desqualificação.
- Se o cão deixa o condutor entre exercícios o condutor pode chamar o cão uma vez sem deixar a sua posição. Se o cão volta ao condutor o juiz mostrará um cartão amarelo. Se o cão não voltar ou tornar a fugir o cão e o condutor são desqualificados.
- Nos exercícios de chamada (Ex. 5), é permitido que o cão se sente em frente ao condutor. O cão deve imediatamente, à ordem (depois da autorização do comissário), rapidamente adoptar a posição de junto, passando muito perto do condutor.
- Nos exercícios de busca (Ex. 7, 8 e 9), é permitido que o cão se sente em frente ao condutor e entregue o objecto à ordem (depois da autorização do comissário). O cão deve imediatamente, à ordem (depois da autorização do comissário), rapidamente adoptar a posição de junto, passando muito perto do condutor.
- Nos exercícios de busca e chamada o juiz não necessita de saber qual foi a intenção para realizar o exercício em relação à tomada da posição de junto se directamente ou depois de sentar à frente. Se o exercício for realizado com elegância, podem ser concedidos todos os pontos sem ter em conta qual foi a intenção.
- Nos exercícios onde é permitido voz ou gestos o condutor deve informar o juiz antes de começar o exercício se vai usar gestos. Nos exercícios onde é permitido voz e gestos isto não é necessário.

### Julgamento dos exercícios

- O julgamento de um exercício começa quando o concorrente confirma que está preparado respondendo à pergunta do comissário “está preparado?”. O julgamento do exercício termina quando o comissário anuncia “fim do exercício”.
- Todos os comandos extras, duplos comandos, linguagem corporal, etc. serão penalizados. A regra geral é que se retirarão 2 pontos por cada comando duplo, e o exercício será falhado (ou uma parte dele) se houver uma terceira repetição do comando.
- Um cão que ladre mesmo que ocasionalmente durante um exercício será penalizado. No caso de ladrar pontualmente não se concederá mais de 7 pontos e se o cão ladra em excesso ou continuamente falhará o exercício. Se o ladrar for

contínuo e se repetir em vários exercícios será desqualificado. O mesmo se aplica ao ganir.

- O exercício será falhado se o condutor der passos ao dar os comandos.
- Se o cão se antecipa ao comando no início do exercício, ou seja não mantém a posição de junto correctamente, não se concederá mais de 8 pontos.
- Se o cão abandonar o condutor depois do exercício começar mas antes do comando do condutor, o exercício será falhado. Não havendo possibilidade de chamada.
- Se o condutor castiga o cão durante o exercício, o exercício será falhado. O juiz pode mostrar um cartão amarelo. Se o castigo for interpretado como grave, durante ou entre os exercícios, o conjunto será desqualificado.
- Se o cão faz as necessidades durante ou entre os exercícios será desqualificado.

## **V. EXERCÍCIOS NA CLASSE DE OBEDIÊNCIA INTERNACIONAL**

Regras e instruções para desempenho e julgamentos dos exercícios

### **EXERCÍCIO 1 – Sentado em grupo 2 minutos.**

**Comandos:** “Senta”, “Fica”

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

**Directrizes:** Um cão que se ponha de pé se deite ou se mova mais do que um comprimento de corpo tem 0 pontos. Qualquer movimento reduz pontos. Se o cão ladra 1-2 vezes, perde 1-2 pontos, se ladra a maior parte do tempo, o exercício será falhado (0 pontos). A inquietação será penalizada tal como mudar o apoio de uma pata para a outra. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar ao redor, e é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro ou fora do recinto. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação, agitação ou de ansiedade. Se o cão se deita ou se põe em pé depois de cumpridos os dois minutos e o condutor esteja no interior do recinto não pode obter mais de 5 pontos. Se o cão se levanta e se aproxima de outro de modo que haja risco de luta o exercício deve parar-se e logo recomeçar para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

É recomendado que a área fora do recinto em frente aos cães seja vedada a pessoas (ninguém que não pertença à organização terá autorização) durante o exercício. Nos campeonatos da Europa e do Mundo este arranjo é obrigatório.

**Coef.: 3 Max. Pontos 30**

## **EXERCÍCIO 2 – Deitado em grupo 4 minutos com distrações**

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

**Desempenho:** Os cães sentam-se em linha na posição de junto aproximadamente a 3m de distância entre eles. Da a posição de junto os cães vão executar a ordem de “deita” um a um. Os cães serão comandados a deitar da esquerda para a direita e a sentar da direita para a esquerda de forma que o primeiro a deitar-se seja o último a sentar-se e vice-versa. O comissário indica quando dar o comando. Os condutores saem juntos fora da vista dos cães e permanecem ocultos durante 4 minutos. Os cães ficam deitados e são sujeitos a distrações, por exemplo uma pessoa serpenteando entre os cães. No fim dos 4 minutos, é indicado aos condutores para voltarem juntos para o recinto e fiquem em pé a 3 metros aproximadamente atrás do seu cão. Os condutores são instruídos a voltar para junto dos seus cães e aí será indicado, um a um que dê ordem ao seu cão para a posição de junto. Num grupo deve haver um mínimo de três cães e não mais de seis.

**Directrizes:** Um cão que se ponha de pé ou se sente quando os condutores estão fora do recinto ou se mova mais de um comprimento falha o exercício (0 pontos). Qualquer movimento deve reduzir claramente os pontos. Se o cão ladra 1-2 vezes, perde 1-2 pontos, se ladra a maior parte do tempo, o exercício será falhado (0 pontos). A inquietação será penalizada tal como mudar o apoio do peso de um lado para o outro. É permitido ao cão virar a cabeça e olhar ao redor, e é permitido que mostre interesse se houver distrações ou ruído dentro o fora do recinto. No entanto isto não deve dar o aspecto de inquietação, agitação ou de ansiedade. Se o cão se levanta e se aproxima de outro de modo que haja risco de luta o exercício deve parar-se e logo recomeçar para todos os cães excepto para o causador do distúrbio.

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

Se o cão se senta ou põe em pé depois de cumpridos os quatro minutos e o condutor esteja no interior do recinto não pode obter mais de 5 pontos.

É recomendado que a área fora do recinto em frente aos cães seja vedada a pessoas (ninguém que não pertença à organização terá autorização) durante o exercício. Nos campeonatos da Europa e do Mundo este arranjo é obrigatório.

**Coef.: 2**

**Max. Pontos 20**

## **EXERCÍCIO 3 – Junto em liberdade**

**Comando:** “Junto”

**Desempenho:** O exercício de junto em liberdade é testado em diferentes velocidades em conjugação com meias voltas e mudanças de direcção. O cão sem trela deve seguir o condutor de modo voluntário e caminhar ao lado esquerdo do condutor, com o ombro ao nível do joelho esquerdo do condutor seguindo o condutor numa linha paralela. O condutor durante o exercício deve mover os braços de uma forma natural. O exercício de junto em liberdade será testado em passo normal, lento e rápido, com meias voltas, mudanças de direcção e paragens. O condutor pode escolher fazer as meias voltas à esquerda ou à direita. A “meia volta alemã” é aceite igualmente, ou

seja, é permitido o cão circular à direita ao redor do condutor, mas muito junto. O cão também deve ser testado quando o condutor a partir da posição de paragem dá dois ou três passos em várias direcções e quando o condutor desde a posição de paragem faz viragens e meias voltas. Todos os cães em prova devem fazer o mesmo percurso. O comando “junto” pode ser dado em cada começo, ao mudar de velocidade, ao dar passos em várias direcções desde a posição de paragem e nas viragens e meias voltas na posição de paragem. Quando o condutor pára, o cão deve tomar imediatamente a posição de junto sem nenhum comando.

**Directrizes:** O exercício é falhado se o cão abandona o condutor e o segue a uma distância de mais de meio metro durante a maior parte do exercício. Ao cão que se mova lentamente, só serão concedidos 6-7 pontos. A falta de ligação e os comandos extras são considerados erros. Uma colocação imperfeita (não em paralelo) na posição de junto dará lugar a perder 2 pontos.

**Coef.: 3**

**Max. Pontos: 30**

#### **EXERCÍCIO 4 – De pé, senta e deita durante a marcha**

**Comandos:** “De pé”, “Senta”, “Deita”, “Junto” (4 vezes)

**Desempenho:** O exercício realiza-se em andamento rodeando um quadrado de 8 m x 8 m na direcção oposta aos ponteiros do relógio de forma que nas esquinas as viragens se façam à esquerda. Durante a marcha o condutor ordena ao cão, à indicação do comissário, as posições de em pé, sentado e deitado. Os cones situados nas esquinas definem o quadrado.

O ponto de partida será no centro de um dos lados do quadrado (o primeiro lado). O comissário indicará a primeira posição (em pé) quando alcançarem o centro (aproximadamente) do próximo lado (segundo) enquanto o condutor continua a caminhar ao redor do quadrado. Ao alcançar o cão de novo, o condutor dá o comando “junto” e continua a marcha. O exercício continua de modo que o condutor comande o cão da mesma forma para que se sente no centro do terceiro lado e se deite no centro do quarto lado. O exercício termina quando o conjunto alcançar o ponto de partida.

As posições de pé, senta e deita devem ser paralelas às linhas imaginárias do quadrado e a 0,5 m das mesmas tendo em conta o tamanho do cão. As esquinas devem ser feitas a 90 graus (ângulo recto) não arredondadas.

**Directrizes:** Se o cão pára uma vez numa posição incorrecta (ex. sentar em vez de deitar), não terá mais de 7 pontos. Se o cão falha uma posição (não pára), não terá mais de 6 pontos. Para conseguir pontos numa posição, o cão não se deve mover mais de um comprimento depois do comando e tomar a posição ordenada (em pé, sentado, deitado) antes do condutor passar a esquina seguinte.

Para ter pontos no exercício, o cão deve pelo menos fazer duas posições. Na avaliação, deve dar-se atenção ao andamento de junto em liberdade durante a marcha. Lentidão, mau andamento e esquinas arredondadas são faltas.

**Coef.: 3**

**Max. Pontos: 30**

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

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

**Desempenho:** O cão é deixado na posição de deitado e o condutor caminha aproximadamente 30-35m na direcção indicada. À indicação do comissário, o condutor chama o cão. O condutor comanda o cão para a posição de pé quando o cão tiver percorrido cerca de um terço da distância, após indicação o condutor chama o cão de novo. Percorridos dois terços da distância, comanda o cão para posição de deita. Depois da segunda paragem com autorização do comissário, o condutor chama o cão para a posição de junto. O comissário indica ao condutor sómente quando chamar o cão. O condutor dá os comandos de paragem independentemente, nos marcadores (cones). Os comandos verbais e os gestuais podem ser usados, de forma que se pode utilizar o comando de voz para uma posição e um comando gestual para a outra, mas não em simultâneo. O nome do cão pode-se combinar com o primeiro comando de chamada, mas o nome e o comando devem ser dados bem juntos não podem dar a impressão de dois comandos.

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

Se o cão falha uma posição (quer dizer, não pára dentro do limite) não se pode conceder mais de 6 pontos. Se não há intenção de parar numa das posições, não se concedem mais de 5 pontos. Se o cão não pára em ambas as posições ou faz as posições trocadas, falha o exercício, Se o cão pára uma vez numa posição incorrecta não se concederá mais de 7 pontos. Se o cão se senta ou se põe em pé antes do primeiro comando de chamada, não se dará mais de 7 pontos. Se o cão se mexe mais de um comprimento antes do comando de chamada, o exercício é falhado.

**Coef.: 4**

**Max. Pontos: 40**

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

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

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

O quadrado deve ficar a 3-5 metros aproximadamente do limite do recinto. Os cones delimitam o quadrado nas esquinas. Linhas visíveis (fita, giz etc.) devem ligar os cones pelo lado de fora. Quando o cão alcança o quadrado, o condutor manda o cão deitar. O condutor quando lhe for indicado caminha até ao cão. Aproximadamente a 2 m do cão, é mandado virar, e depois de percorrer cerca de 10 m outra viragem na direcção do ponto de partida. Depois de percorrer outros 10 m é indicado ao condutor que chame o cão enquanto caminha para o ponto de partida.

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

Ver a figura no capítulo VI.

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

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

O exercício é falhado se o cão se senta ou põe de pé antes do condutor virar pela segunda vez. Não terá mais de 5 pontos o cão que se levante entre a segunda viragem do condutor e a chamada. Se o cão se mexer dentro do quadrado sem se levantar, não terá mais de 7 pontos. Se o cão mexer e passar a linha do quadrado antes da chamada, o exercício é falhado. Um cão que seja lento, só terá 6 pontos.

Uma segunda ordem de chamada, paragem ou deita, é penalizada (-2 pontos/comando). O exercício será falhado se um destes comandos tiver que ser dado uma terceira vez. A penalização para os comandos extras para dirigir o cão dependerá da intensidade destes e da vontade do cão em obedecer.

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

**Coef.: 4**

**Max. Pontos: 40**

## **EXERCÍCIO 7 – Busca com direcções**

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

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

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

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

**Directrizes:** Deve dar-se ênfase à boa vontade do cão para obedecer aos comandos direccionais, à velocidade do cão e se usa o percurso mais curto para o apport correcto. Indicar as direcções ao cão no local de início será julgado como tocar no cão e levará a falhar o exercício. Para ter pontos neste exercício, o cão deve ficar em pé junto ao cone dentro de um raio de 2m. Um cão que se deite ou sente junto ao cone não terá mais de 8 pontos. Mastigar ou morder o apport deve ser penalizado com uma redução dos pontos para 7 ou menos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o apport dará lugar a falhar o exercício (0 pontos). Porém não se penaliza o cão que corrija uma vez o agarrar do apport.

Se o cão pegar o apport errado, falha o exercício (0 pontos).

*Deixar cair o apport.*

Se o cão deixar cair o apport e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não terá mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando extra, o máximo será 5 pontos. Se o cão deixar cair o apport ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode-se conceder 5 pontos.

A penalização para comandos direccionais extras depende da sua intensidade e da vontade do cão em obedecer aos comandos. A penalização para outros comandos extras deve ser correspondente com as normas gerais e com o exercício 6.

**Coef.: 3**

**Max. Pontos: 30**

## **EXERCÍCIO 8 – Busca de um apport metálico com salto sobre uma barreira**

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

**Desempenho:** O condutor e o cão na posição de junto são colocados em frente de uma barreira colocada aproximadamente a 3m de distância. O condutor atira o apport metálico sobre a barreira. Quando lhe for indicado o condutor comanda o cão para que salte sobre a barreira, apanhe o apport e salte de volta. Deve haver disponíveis três tamanhos (e pesos) diferentes de apports metálicos, em proporção com o tamanho dos cães. O peso máximo do apport maior é de aproximadamente 200gr, porém é do condutor a decisão de escolher o apport, independentemente do tamanho do cão. A barreira deve ter 1 m de largura e aproximadamente a altura do garrote do cão, arredondado aos 10cm mais próximos. Nunca deve ter mais de 1 metro de altura.

**Directrizes:** O comando de “busca” não deve ser dado depois do cão iniciar o salto. Se o cão ao saltar toca no salto mesmo que levemente, a pontuação máxima será de 8 pontos. Se o cão se apoiar no salto ou se não salta no regresso, o exercício é falhado.

*Deixar cair o apport:*

Se o cão deixar cair o apport e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não terá mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando de “busca” extra, o máximo será 5 pontos. Se o cão deixar cair o apport ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode-se conceder 5 pontos

Mastigar ou morder o apport deve ser penalizado com uma redução dos pontos para 7 ou menos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o apport dará lugar a falhar o exercício (0 pontos). Porém não se penaliza o cão que corrija uma vez o agarrar do apport.

**Coef.: 3**

**Max. Pontos: 30**

## **EXERCÍCIO 9 – Busca com discriminação olfactiva**

**Comandos:** “Busca/Trás”, “Larga”

**Desempenho:** Momentos antes de iniciar o exercício o comissário entrega ao condutor um objecto de madeira para a busca (10cm x 2cm x 2cm), o qual o condutor marca com o seu número. O condutor pode manter na mão o objecto marcado durante aproximadamente 5 seg. Não é permitido ao cão tocar ou cheirar o objecto nesta fase. O comissário indica ao condutor que dê meia volta e então o condutor entrega o objecto ao comissário. O condutor decide se o cão vê ou não a colocação dos objectos. O comissário coloca o objecto do condutor no solo sem lhe tocar, junto com outros 5 a uma distância aproximada de 10 metros do condutor. O comissário toca nos outros cinco objectos e coloca-os com a mão. Os objectos são colocados em círculo ou numa linha horizontal com uma distância de 25 cm entre eles. Depois indica-se ao condutor que se volte e ordene ao cão que vá buscar o objecto marcado. O cão deve encontrar o objecto marcado, pegar nele e entregá-lo ao condutor de acordo com as indicações gerais. A disposição dos objectos deve ser igual para todos os concorrentes mas a posição do objecto do condutor pode variar. No caso de ser usada uma linha horizontal o objecto do condutor não deve ser colocado nos extremos.

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

**Directrizes:** Deve ser dada ênfase na vontade do cão em trabalhar assim como à velocidade. O exercício é falhado se o condutor deixar o cão cheirar ou tocar no objecto antes de o devolver ao comissário, se der um comando quando o cão estiver a procurar nos objectos, ou se o cão pegar num objecto errado.

Mastigar ou morder o objecto de madeira deve ser penalizado com uma redução dos pontos para 7 ou menos. Se morder em excesso não terá mais de 5 pontos. Se o morder for muito intenso ou quebrar o objecto dará lugar a falhar o exercício (0 pontos). Porém não se penaliza o cão que corrija uma vez o agarrar do objecto.

*Deixar cair o objecto:*

Se o cão deixar cair o objecto e voltar a apanhá-lo por iniciativa própria não terá mais de 7 pontos. Se o condutor tiver de dar um comando de “busca” extra, o máximo será 5 pontos. Se o cão deixar cair o objecto ao lado do condutor e este o apanhar sem dar um passo, pode-se conceder 5 pontos.

**Coef.: 3**

**Max. Pontos: 30**

## **EXERCÍCIO 10 – Controlo à distância**

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

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

**Directrizes:** Deve ser dada ênfase a: quanto se move o cão, à velocidade da mudança de posição, se as posições são bem definidas e se as posições são bem garantidas. Para conseguir pontuar, o cão não deve mover-se no total mais que um comprimento de corpo desde o ponto de partida (em qualquer direcção). Os movimentos para trás e para a frente são somados. Se o cão falha uma posição não terá mais de 7 pontos, Porém se o cão salta uma posição e toma a posição seguinte, falha o exercício.

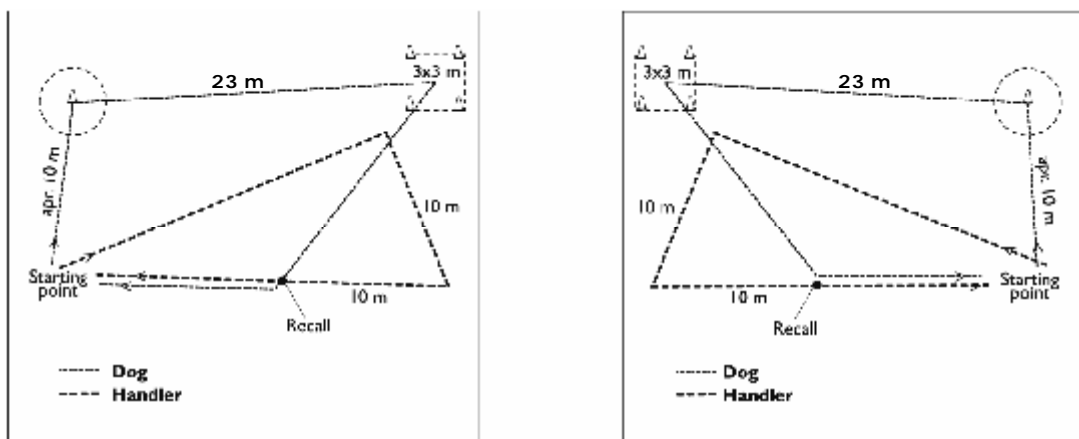
O cão tem de mudar de posição pelo menos 5 vezes para conseguir pontos. Se o cão se levanta antes do condutor voltar, não pode ter mais de 8 pontos. O uso prolongado da voz e os sinais gestuais exagerados ou contínuos, são penalizados

**Coef.: 4**

**Max. Pontos: 40**

## VI Desenhos Suplementares

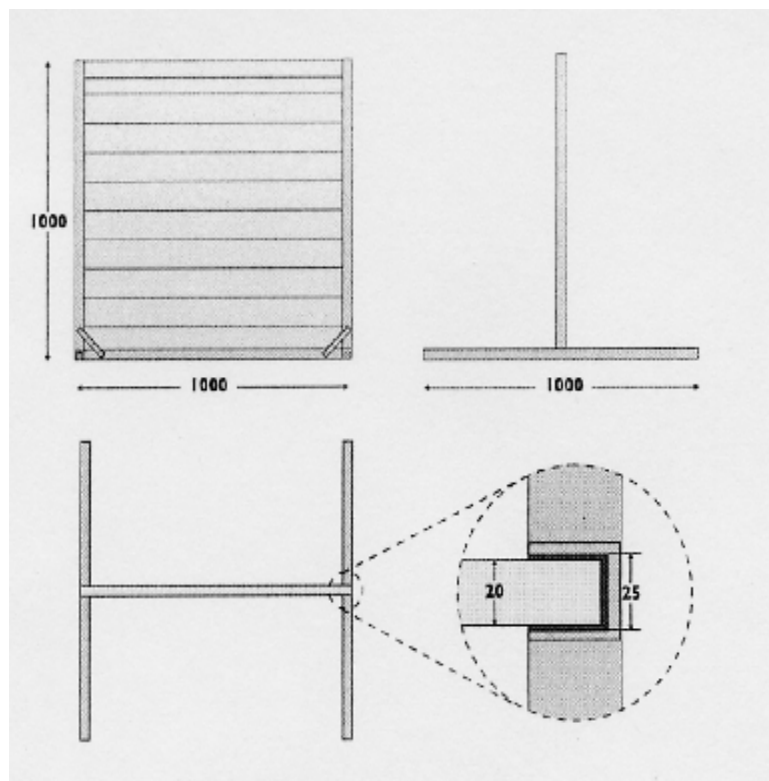
### EXERCÍCIO 6 – Enviar em frente com direcções, deita e chamada



As medidas são aproximadas. A distância entre o ponto de partida e o centro do quadrado é de 25 m o que equivale a uma distância de 23 m do cone ao centro do quadrado O ângulo entre as linhas que ligam o ponto de partida ao cone, e entre o cone e o centro do quadrado é aproximadamente  $90^\circ$ .

### EXERCÍCIO 8 – Busca de um objecto metálico com salto sobre uma barreira

Recomendação para a construção da barreira



## **VII ORGANIZAÇÃO E JULGAMENTOS DO CAMPEONATO DA EUROPA E DO MUNDO DA FCI.**

Devem ser seguidas as normas e instruções aplicáveis à Classe de Obediência Internacional

No caso de uma possível reclamação contra o julgamento durante os campeonatos da Europa e do Mundo, qualquer decisão tomada pelos juízes que julgaram os cães em questão, é final e inapelável.

### **1. Competição anual**

Anualmente organiza-se um campeonato da Europa ou do Mundo de Obediência. A competição é organizada preferivelmente em conjunto com as Exposições Caninas Europeias ou Mundiais da FCI. Se a exposição mundial for na Europa não haverá Campeonato Europeu de Obediência mas sim Campeonato Mundial de Obediência.

A Comissão de Obediência da FCI tratará dos assuntos que são excepção aos supracitados e a outras questões não citadas neste regulamento para Campeonatos da Europa ou do Mundo. Tais podem ser por exemplo, onde e quando organizar um campeonato se as Exposições Caninas Europeia ou Mundial da FCI não puderem proporcionar o local ou contribuir com os recursos de trabalho.

### **2. Juízes**

Os juízes dos Campeonatos Europeu e Mundial da FCI devem compreender e falar de forma fluida o inglês, assim como ter uma ampla experiência de julgar obediência. Preferencialmente devem ter o estatuto de Juiz Internacional. Nos campeonatos da Europa e do Mundo todos os comandos e instruções devem ser dados (pelo comissário) em inglês.

A equipa de juízes nestes campeonatos é composta por três juízes, um do norte um do centro e um do sul da Europa. Um dos juízes é o juiz árbitro (juiz principal). O juiz árbitro deve ser preferivelmente do país anfitrião. Todos os juízes para estes campeonatos serão convidados sob consulta da Comissão de Obediência da FCI.

O juiz árbitro é o presidente da equipa de juízes e actua como presidente na reunião de juízes e em qualquer reunião organizada com os líderes ou membros das equipas concorrentes. O juiz árbitro, em conjunto com o comissário principal, é responsável pela organização da competição.

O juiz árbitro aprova a logística prática para a competição e decide se é necessário repetir ou finalizar um exercício, por exemplo, devido a problemas técnicos, perturbação excessiva, ou se um cão não está activo.

O juiz arbitro dá permissão à imprensa para tirar fotos ou gravar imagens e decide o local onde isso possa ser feito sem causar perturbação aos cães. À imprensa não é permitido permanecer no recinto.

### Inelegibilidade devido à probabilidade de falta imparcialidade

Aos juízes não é permitido julgar condutores que sejam membros da sua família, ou cães que sejam seus ou de membros ou parentes da sua família tais como filhos, pais ou avós, netos, irmãos, irmãs ou parentes próximos. Também não lhes é permitido julgar membros da sua casa ou que residam nela.

Se um juiz for o criador de um cão, ou se treinou um cão, ou se o cão mora na sua casa até um ano antes da competição este juiz não pode julgar nesta competição

A matéria da inelegibilidade deve ser tratada no prazo de duas semanas após o fecho das inscrições.

### **3. Comissários e pessoal**

Para os campeonatos Europeu e Mundial da FCI deve haver pelo menos três comissários: Um comissário principal, um para ajudar dentro do recinto e outro para chamar os concorrentes e ocupar-se de outros assuntos fora do recinto. Se dois comissários estiverem dirigindo exercícios, o mesmo comissário deve dirigir os mesmos exercícios a todos os concorrentes.

Deve haver disponível um número suficiente de pessoas para: para anotar os resultados, para calcular e expor os resultados etc.

Os Juízes, comissários e pessoal de recinto devem vestir adequadamente ao prestígio da competição.

### **4. Número de concorrentes, condições para competir e representar o país**

A idade mínima dos condutores nos campeonatos da Europa e do Mundo é de 15 anos.

Somente se podem inscrever os representantes oficiais de um país e a inscrição só pode ser aceite através de um Clube Canino filiado na FCI.

Só é permitido participar em campeonatos da FCI os cães inscritos nos livros de origens das organizações membros da FCI.

O número máximo de participações por dia nos campeonatos Europeu e Mundial da FCI é de 25 cães. Estes campeonatos são realizados em três dias com o máximo de 75 concorrentes.

O número de concorrentes por país não deve exceder os seis. Os seis concorrentes devem ser previamente designados. Podem ser designados dois cães de reserva por equipa. Os resultados dos três melhores contam para a equipa. Um cão de reserva pode substituir um membro da equipa que adoeça antes da competição. Uma vez que a competição tenha começado só pode fazer-se uma substituição se um veterinário ou um médico verificar a doença do condutor ou do cão. Se um cão tiver começado os seus exercícios de modo algum um reserva pode tomar o seu lugar.

Se numa competição houver vagas suficientes, todos os países podem entrar com um cão extra ou até mesmo dois. Para isso o clube canino tem de enviar a lista dos cães

extra. Os concorrentes extra devem ser notificados se podem entrar na competição nas duas semanas seguintes ao fecho das inscrições.

### Exigência de elegibilidade para membros de uma selecção nacional para eventos da FCI

Têm de ser seguidas as exigências da FCI efectivas para condutores/donos e cães para competir por uma selecção nacional.

#### Conductor

- Tem de ter a nacionalidade do país que representa ou, alternativamente,
- Adquirir a nacionalidade do país que representa.

Se o condutor tiver dupla nacionalidade pode escolher o país sem restrições. Se surgirem dúvidas, terá de recorrer para o Comité Geral da FCI para determinação final

#### Cão

- Deve ter nascido e vivido no país pelo qual competirá (o primeiro e único número do livro de origem deve ser do clube canino do país para o qual o cão está a competir) em alternativa.
- No caso de exportação, deve ter sido registado no livro de origens do país pelo qual competirá há pelo menos 12 meses.

### **Efectivo a partir de 1 Janeiro 2007**

#### Dono

Tem de ter a nacionalidade do país pelo qual o cão competirá ou residência habitual no mínimo de 12 meses no país pelo qual o cão competirá.

Se o dono tiver dupla nacionalidade pode escolher o país sem restrições. Se surgirem dúvidas, terá de recorrer para o Comité Geral da FCI para determinação final.

#### Cão

Deve estar registado pelo menos à 12 meses no livro de origens do país pelo qual competirá.

#### Conductor

Independentemente da nacionalidade, o condutor não poderá participar por mais de que um país e poderá conduzir um máximo de 4 cães.

No caso de dúvidas deve recorrer para o Comité Geral da FCI para determinação.

### **5. Informação sobre regulamentos especiais do país anfitrião**

O país anfitrião tem de indicar claramente no modelo de inscrição qualquer regulamento especial do país relativo à participação em competições ou à entrada no país. As informações disponíveis serão detalhadas e não devem ser ambíguas.

**Regras e directrizes estão em vigor desde 1 de Janeiro de 2006.**

**Estas regras e regulamentos foram aprovadas pelo Comité Geral da FCI, Buenos Aires em 6 de Julho de 2005**