

# Pastor Alemão Clube Portugal

Membro do CPC, FCI e WUSV

IPO 1

Idade mínima de 18 meses (no dia da prova)

Máximo de Pontos: 300

## I – Secção “A” – PISTAGEM

Máximo de pontos: 100

Comando: “PROCURA” ou similar

Tamanho da pista: 300 passos

Marcador: o próprio condutor

Tempo de espera: 20 minutos

Traçado: 3 rectas com dois ângulos de 90°

Seguir a pista: 80 pontos

2 Objectos (10+10): 20 pontos

O cão, preso a uma trela de 10 metros de comprimento, ou solto, deve encontrar dois objectos largados previamente pelo seu condutor, numa pista de 300 passos, marcada com antecedência mínima de 20 minutos.

A pista deve ter dois ângulos rectos e a sua direcção será determinada pelo juiz tendo em consideração a configuração do terreno. O ponto de partida deve ser bem definido, pela colocação de uma estaca indicativa à esquerda do início da pista.

Após permanecer algum tempo no ponto inicial (é permitido pisar levemente no local de início), o condutor percorre o caminho indicado pelo juiz e deixa cair o primeiro objecto, aproximadamente no meio da segunda recta (correspondente ao ponto central entre o primeiro e o segundo ângulo), sem modificar seu ritmo de andar.

O segundo objecto deve ser colocado no final da pista. O condutor dará mais uns passos em linha recta e voltará às proximidades do local inicial ou do local onde se encontra o juiz, sem passar pela pista marcada.

É facultativo trabalhar com ou sem trela. Ambas as modalidades serão pontuadas da mesma maneira. É facultada a utilização de peitoral ou colar travado.

## EXECUÇÃO DA PROVA

Antes de iniciar a prova, o condutor deve mostrar os objectos ao juiz. Devem ser usados objectos com as seguintes medidas, 10 cm de comprimento; de 2 a 3 cm de largura e entre 0.5 a 1 cm espessura e que não se distingam do terreno pela cor.

Durante a marcação da pista o cão estará fora da vista do condutor.

Ao colocar os objectos, o condutor não deve diminuir a marcha e nem esfregar os pés quando traça a pista. Os objectos devem ser sempre colocados em cima do rastro, e não ao lado dele.

O condutor dirige-se ao cão e prepara-o para a prova. Após a chamada, apresenta-se com o cão ao juiz e informa se o cão indica ou apanha os objectos.

É falta o cão apanhar e indicar ao mesmo tempo.

Por ordem do juiz o cão deve ser calmamente conduzido ao ponto de partida. Antes e durante a prova deve ser evitada qualquer pressão sobre o cão. Ao colocá-lo no início da pista, o condutor deve dar-lhe tempo suficiente para que ele a encontre, devendo evitar que o cão saia rapidamente. Uma vez tomado o rastro, o cão deve iniciar a busca segundo o traçado estabelecido. Depois da 4ª tentativa infrutífera de tomar o rastro o juiz deve finalizar o exame com insuficiente.

Não se permite um novo início dentro do traçado da pista em nenhuma categoria.

Um novo início se produz quando o condutor leva o seu cão na posição “junto” e o coloca novamente na pista pelo colar ou com a trela curta.

Somente no SchH 1 o cão pode ser recolocado nos primeiros 15 passos, porém com o desconto de até 04 pontos.

O cão deve farejar calmamente a pista, com o nariz próximo do chão. Quando começar a seguir a pista, o condutor deve permanecer parado e fazer deslizar em sua mão a trela de 10 metros de comprimento. Se o condutor sair antes, deverá ser penalizado pela ajuda. A seguir, acompanha o cão, conservando sempre a distância de 10 metros. Esta distância deve ser mantida, mesmo que o cão trabalhe sem a trela.

Quando o cão achar o objecto, deve, sem qualquer influência do condutor, agarrá-lo imediatamente ou indicá-lo claramente. Se agarrar, pode ficar parado, sentar-se ou trazer-lo ao condutor (a forma de prazer deverá ser sempre igual). É falta avançar com o objecto ou apanhá-lo deitado. A indicação pode ser feita parado, deitado ou sentado. O condutor, então, deixa cair a trela e vai imediatamente até o cão, pega no objecto e mostra-o ao juiz o que o cão encontrou. Em seguida o cão continua a pista. No final os objectos devem ser mostrados ao juiz.

Durante o percurso a trela deverá ser conservada suspensa e será permitida a ordem de “Procura” no início da pista e a seguir ao 1º objecto.

## AVALIAÇÃO DE FALTAS

Saída defeituosa, vacilação na tomada da pista, repetidos círculos nos ângulos, constantes encorajamentos pelo condutor, apanhar ou indicar incorrectamente os objectos, deixar cair o objecto encontrado – sofrem descontos até 4 pontos.

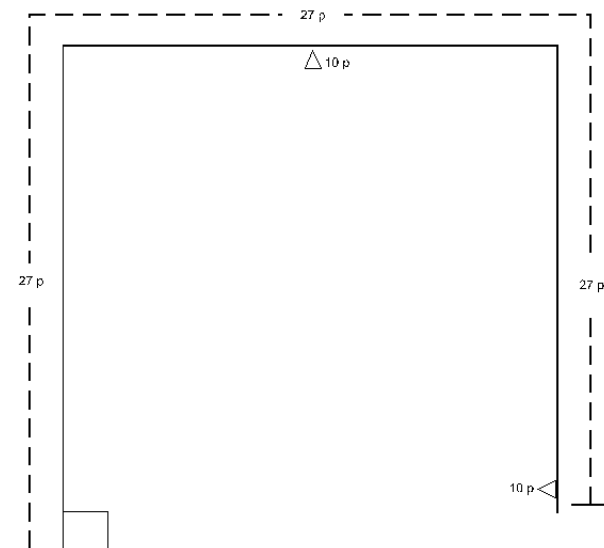
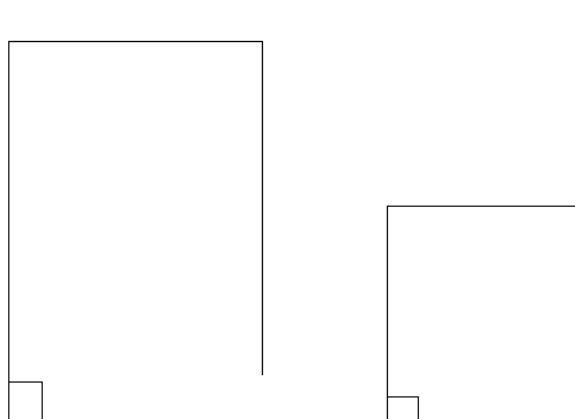
Colocar o cão várias vezes no início da pista, fazer a pista muito rapidamente, farejar alto prolongadamente, desviar a atenção para objectos estranhos, urinar ou defecar – sofrem descontos até 8 pontos.

Objectos estranhos apanhados ou indicados erradamente serão descontados até 4 pontos.

Por cada objecto não encontrado são descontados 10 pontos.

## Formas de Pista – VPG 1 e VPG 2:

### Em forma de “U” e em forma de “manivela”



## II – Secção “B” – Obediência

Máximo de Pontos: 100

Todo exercício começa e termina na posição base (cão sentado correctamente ao lado do condutor). O condutor deverá manter os pés juntos. O juiz dá o comando para iniciar o exercício. Outros movimentos como voltas, paragens, mudanças de velocidade, etc., serão executados pelo condutor sem a ordem do juiz. É permitido ao condutor solicitar ao juiz que o faça.

### 1. Condução sem trela (20 pontos)

Comando “JUNTO” ou similar.

Partindo da posição base, o cão, sem trela, deve seguir alegremente o seu condutor sob o comando “JUNTO”.

No começo do exercício, o condutor deve andar em linha recta pelo menos 40 a 50 passos sem parar, executar uma meia volta e, após andar mais 10 a 15 passos, passa para andamento rápido, depois de mais 10 a 15 passos para andamento lento e depois de mais 10 a 15 passos volta ao andamento normal, após 10 a 15 passos deve ser executada uma mudança de direcção à direita e após 5 passos, outra à direita, mais 10 a 15 passos e uma meia volta para a esquerda, seguida de mais 10 a 15 passos e vai para o grupo. O cão deve manter o seu ombro à altura do joelho esquerdo do condutor, sem avançar, atrasar ou desviar lateralmente.

Somente ao iniciar a marcha e nas mudanças de velocidade é permitido ao condutor dar o comando “JUNTO”, quando o condutor pára o cão deve sentar-se ao seu lado sem influência alguma. O condutor não pode mudar da posição em que parou e, principalmente, não pode se aproximar do cão quando este se sentar afastado.

Por indicação do juiz o condutor e seu cão devem passar por um grupo de pelo menos quatro pessoas, parando uma vez no meio delas. O grupo estará em constante movimento.

Durante a execução destes exercícios (mas não quando atravessa o grupo de pessoas) são dados **DOIS TIROS** (calibre 6 mm). O cão deve mostrar-se **INDIFERENTE**. Se mostrar medo deve ser eliminado da prova imediatamente. Se tiver ímpetos de atacar, mas permanecer sob o controle de seu condutor, apenas comete falta leve. O total de pontos só pode ser dado se o cão permanecer **INDIFERENTE**.

Atrasar, adiantar, desviar para os lados, demora do condutor nas mudanças de direcção, constituem faltas.

### EXECUÇÃO DA PROVA

Deve ser dado valor especial à indiferença ao tiro. Os tiros devem ser dados de uma distância de 15 passos e com intervalo de 5 segundos. Se o cão, ao ouvir o tiro, fugir do condutor, deve ser eliminado da prova imediatamente.

Se o juiz tiver dúvidas sobre a sensibilidade ao tiro, podem ser dados outros disparos adicionais, a 15 passos de distância do cão.

A prova de indiferença ao tiro é feita somente durante os exercícios nº1 (acompanhar sem trela) e nº8 (deitar com distração).

### 2. Sentar Durante a Marcha (10 pontos)

Comando “SENTA” ou similar

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela.

Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “SENTA” e o cão deve sentar-se rapidamente, sem que o condutor interrompa o ritmo de seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, volta para o cão colocando-se ao seu lado direito, na posição base.

## **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se, em vez de se sentar o cão ficar parado ou deitar-se, serão descontados até 05 (cinco) pontos.

### **3. Deitar durante a marcha e aproximar-se ao chamado (10 pontos)**

Comandos “DEITA, AQUI e JUNTO” ou similares

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela. Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “DEITA” e o cão deve deitar-se rapidamente sem que o condutor interrompa o ritmo dos seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára e vira-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, chama o cão, o qual deve aproximar-se imediatamente e em linha recta sentando-se em frente e bem perto do condutor. Ao comando “JUNTO” deve sentar-se à esquerda do condutor (posição base), quando o cão se aproxima do condutor deve ter uma atitude alegre.

## **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se, em vez de se deitar, o cão ficar parado ou sentado, mas aproximar-se correctamente ao ser chamado, serão descontados 05 pontos.

### **4. Buscar, em terreno plano, objecto pertencente ao condutor (10 pontos)**

Comandos “BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O cão, sentado sem trela ao lado do condutor, ao comando “BUSCA” deve sair rapidamente em direcção ao objecto, atirado anteriormente pelo condutor a uns 10 passos de distância, pegando-o e trazendo-o imediatamente. Deve sentar-se bem perto e em frente ao condutor, conservando o objecto na boca até que, após um curto intervalo, seja retirado com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO”, deve sentar-se à esquerda do condutor. Para esta prova pode ser usado um “haltere” ou um objecto pertencente ao condutor. O condutor deve permanecer na posição inicial até que o cão tenha terminado o exercício.

## **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se o cão deixar cair, brincar ou mastigar o objecto serão descontados até 04 pontos.

Se o condutor mudar da posição inicial serão descontados até 03 pontos.

Se o cão não trazer o objecto não receberá ponto algum.

### **5. Buscar um objecto pertencente ao condutor em salto livre sobre um obstáculo de 1mt altura por 1,5mt de largura (15 pontos)**

Comandos “SALTA, BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O condutor fica, a uma distância adequada, de frente para o obstáculo, com o cão sem trela sentado ao seu lado esquerdo. Pode ser usado um haltere ou um objecto pertencente ao condutor, que deve atirá-lo por cima do obstáculo. Aos comandos “SALTA” e “BUSCA” o cão deve saltar o obstáculo em salto LIVRE, agarrar imediatamente o objecto e traze-lo de volta, saltando o obstáculo, sentar em frente ao condutor e conservar o objecto na boca até que aquele, após curto intervalo, o retire usando o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” deve sentar-se ao lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao objecto.

## **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Se o cão tocar levemente o obstáculo, serão descontados até 02 pontos.

Se o cão tocar fortemente ou apoiar-se levemente na tábua, serão descontados até 03 pontos.

Apoiar-se fortemente, deixar cair, brincar, mastigar ou soltar o objecto, será penalizado até 04 pontos.

Salto correcto e trazendo o haltere, sem falhas = 15pontos

Salto de volta não executado, trazendo o haltere correctamente = 05 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente = 05 pontos  
Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere = 05 pontos  
Não executando salto algum, embora trazendo o haltere = 00 pontos

Se o objecto cair lateralmente devido ao vento ou por falha do condutor, com autorização do juiz, poderá ser repetido o arremesso, sem perda de pontos.

Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem se mover do lugar, der qualquer auxílio, haverá desconto de pontos.

Se o condutor sair de sua posição para influenciar ou ajudar o cão, serão descontados pontos tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que, forçosamente, obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará perda total dos pontos. O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

O mesmo obstáculo deve ser usado para todos os cães que concorrem à mesma prova.

O cão receberá avaliação parcial quando executar pelo menos duas das tarefas, correctamente. Saltar ida, pegar haltere, saltar volta.

## **6. Buscar um objecto pertencente ao condutor em salto escalado sobre um obstáculo inclinado de 1,80mt de altura (paliçada) (15 Pontos)**

Comandos “BUSCA, SALTA, LARGA e JUNTO” ou similares

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo de escalada, com o cão sem trela ao seu lado (posição base). Pode ser atirado pelo condutor um objecto de uso próprio ou um haltere. Ao comando “SALTA” e “BUSCA” o cão deve escalar o obstáculo, abocanhar imediatamente o haltere e trazê-lo de volta, escalando o obstáculo e sentando-se bem perto e em frente do condutor. Deve manter o objecto na boca até que aquele o retire com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” o cão deve sentar-se rapidamente ao lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao objecto.

### **AVALIAÇÃO DE FALTAS**

Deixar cair, brincar ou mastigar o objecto são faltas e deverão ser descontados até 04 pontos.

Saltos correctos e trazendo o objecto sem falhas: 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere correctamente: 05 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente: 05 pontos

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere: 05 pontos

Não executados os dois saltos, embora trazendo o haltere: 00 pontos

Não executando um salto e não trazendo o haltere: 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, o juiz pode autorizar a repetição do arremesso, sem perda de pontos.

Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem mover-se do lugar, der qualquer auxílio, resultará em perda de pontos.

Se o condutor sair de sua posição para influenciar ou ajudar o cão, devem ser descontados pontos tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio e ocasionará a perda total dos pontos, em ambos os saltos.

O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

Todos os cães devem saltar o mesmo obstáculo.

## **7. Mandar em frente e deitar (10 pontos)**

Comandos “EM FRENTE, DEITA e SENTA” ou similares

Por ordem do juiz o condutor anda com o cão, sem trela, 10 a 15 passos na direcção indicada.

Levantando o braço, dá o comando “EM FRENTE”. O cão deverá dirigir-se rapidamente, em linha recta, na direcção indicada, percorrendo pelo menos 30 passos. Quando cumprir esta distância

deverá ser dado o comando “DEITA” e o cão deverá deitar-se imediatamente. O braço do condutor poderá permanecer levantado até que o cão se tenha deitado. Por ordem do juiz o condutor vai até o cão colocando-se correctamente ao seu lado direito e dando o comando “SENTA”. O condutor coloca a trela no cão.

## AVALIAÇÃO DE FALTAS

Levantar o braço repetidamente não é permitido. O cão deverá afastar-se em linha recta, porém um pequeno desvio não é considerado falta. Desvio forte, distância demasiadamente curta, deitar prematuro e vacilante, levantar antes do condutor colocar-se ao lado, constituem faltas penalizadas com desconto de pontos.

### 8. Ficar deitado com distração (10 pontos)

Comandos “DEITA e SENTA” ou similares

Antes do começo do exercício de obediência de outro cão participante, o condutor deita o seu cão num local à escolha do juiz, sem deixar a trela ou outro objecto qualquer ao seu lado.

Sem sair do campo visual do cão, o condutor afasta-se 30 passos do mesmo, sem olhar para trás, permanecendo calmamente de costas para o cão. Este deverá permanecer deitado, sem nenhuma influência do condutor, enquanto o outro animal participante executa os exercícios de nº1 a nº6, à ordem do juiz o condutor regressa ao cão e dá o comando “senta”.

O condutor deverá permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, de costas para o cão, até receber ordem para ir buscá-lo.

## AVALIAÇÃO DE FALTAS

Qualquer ajuda furtiva ou movimentação do condutor constituirão faltas. Se o cão se levantar quando o condutor se aproxima no final do exercício, também constituirá falta e perderá pontos.

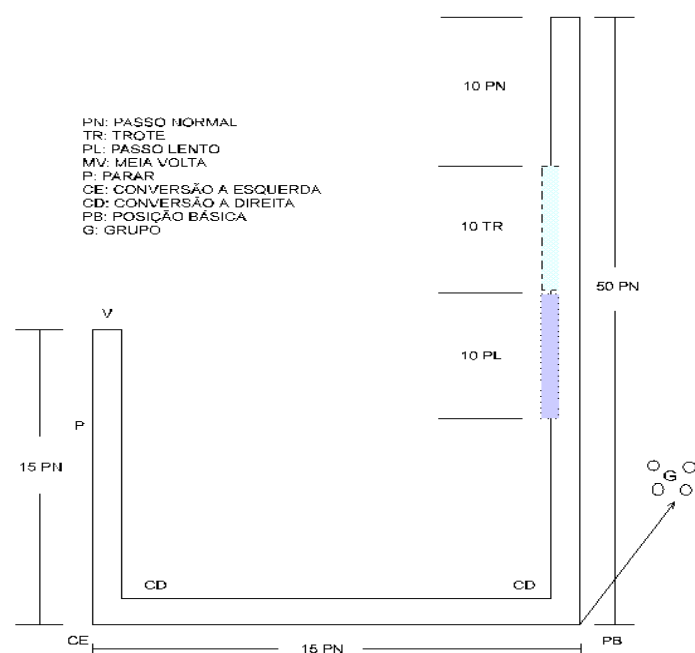
Se o cão se sentar ou levantar, mas não sair do lugar, terá uma avaliação parcial.

Se o cão sair do lugar mais de 3 metros antes do término do 3º exercício (sentar durante a marcha) serão descontados 10 pontos.

Se sair do lugar após o 3º exercício, poderá receber somente avaliação parcial.

Se o cão se levantar e andar em direcção ao condutor quando este a ele se dirigir no final do exercício, sofrerá desconto de até 03 pontos.

### Esquema para Pista de Obediência



### **III – Secção “C” – Protecção**

Máximo de pontos: 100

#### **1. PROCURA DO FIGURANTE (5 pontos)**

Num terreno com cerca de 100 metros de comprimento e cerca de 80 metros de largura são escalonados ao longo do campo 6 abrigos, colocando 3 de cada lado.

Um figurante (F) envergando o fato de protecção completo, provido de manga de protecção e de um bastão mole, coloca-se fora da vista do cão, dentro do último abrigo.

O condutor com o seu cão na posição base, sem trela, coloca-se sobre uma linha mediana imaginária na direcção do 5º abrigo. Ao levantar o braço, o condutor indica que está pronto para trabalhar.

À ordem do Juiz, o condutor começa o trabalho de defesa, através de breves sinais acústicos do condutor, acompanhados por gestos do braço esquerdo, ou direito que podem ser repetidos, o cão deve-se deslocar em andamento rápido a fim de explorar os abrigos na ordem prevista, contornando-os.

O Condutor avança sobre a linha imaginária, da qual não deve em caso algum se afastar durante a procura realizada pelo cão.

A cada exploração de um abrigo efectuada pelo cão, o condutor pode, através de uma breve ordem acústica, chamar o cão a si e relançá-lo numa outra direcção, igualmente por uma breve ordem acústica. A ordem acústica para chamar o cão pode ser acompanhada pelo nome usual do cão.

O cão deve colocar-se sempre à frente do condutor.

O condutor deve parar a sua marcha logo que o cão atinge o último abrigo e não é permitido mais nenhuma ordem.

#### **2. ENFRENTAMENTO E LADRIDO (10 pontos)**

O cão deve guardar firmemente o figurante e ladrar continuamente durante aproximadamente 20 segundos, sem saltar contra ele, nem lhe morder.

À ordem do Juiz, o condutor em passo normal vai ao encontro do seu cão. Outra vez à ordem do Juiz, o condutor coloca-se a 5 passos do abrigo e à ordem do juiz chama o cão para a posição base “JUNTO”, ou o condutor pode também colocar-se com o seu cão em posição base a um passo de distância do figurante e ordena a este último que "Saia do abrigo" e se afaste 5 passos do mesmo.

#### **3. TENTATIVA DE FUGA DO FIGURANTE (20 pontos)**

À ordem do Juiz, o condutor sai do abrigo com o seu cão, solto e sem trela em "junto", coloca-se a 5 passos do figurante que deixa à guarda do cão em posição de deitado; o condutor coloca-se novamente junto ao abrigo.

À ordem do Juiz, o figurante empreende uma tentativa de fuga. A uma única ordem acústica do condutor, o cão deve ir, sem hesitar, impedir a fuga do figurante através de uma mordida firme. À ordem do Juiz, o figurante imobiliza-se. À ordem do juiz o condutor mandará o cão soltar, o cão deve largar imediatamente e guardar/vigiar o figurante.

#### **4. DEFESA DO CÃO DURANTE A FASE DE GUARDA (35 pontos)**

Após uma fase de guarda de cerca de 5 segundos, à ordem do Juiz, o figurante empreende um ataque sobre o cão.

Sem intervenção do condutor, o cão deve morder sem hesitar através de uma mordida firme e cheia. Logo que o cão esteja a morder o figurante dá dois golpes com o bastão. Só os golpes dados sobre as coxas, os flancos e sobre a região do garrote/cruz, são autorizados. À ordem do Juiz, o figurante imobiliza-se.

À ordem do condutor, o cão deve largar imediatamente a manga e guardar firmemente o figurante. À ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e dá o comando "Junto".

O figurante não é desarmado.

## 5. ATAQUE LANÇADO (30 pontos)

O condutor com o seu cão coloca-se no meio do terreno, mais ou menos na direcção do 3º abrigo, o cão deve estar na posição base, podendo estar seguro pela coleira.

À ordem do Juiz, o figurante, munido de um bastão, surge do 6º abrigo e em passo normal dirige-se para o condutor e cão. Logo que o figurante chegue a cerca de 30 a 40 passos do condutor e do seu cão, que permanece na posição base, e à ordem do Juiz, o condutor liberta o cão. O Condutor não deve sair do seu lugar.

O figurante ameaça o cão de frente e ferozmente, provocando-o com alguns gestos violentos e ameaçadores. O cão deve defender-se sem hesitar através de uma mordida firme e completa.

À ordem do Juiz o figurante imobiliza-se.

À ordem do juiz o condutor dá a ordem para o cão soltar, o cão deve largar imediatamente e guardar atentamente o figurante.

À ordem do Juiz o condutor junta-se ao cão, desarma o figurante e toma posição com o seu cão para a condução lateral.

Segue-se a condução lateral do figurante até ao JT, durante uma distância de cerca de 20 passos. É permitido um comando à partida.

O condutor coloca-se à direita do figurante, enquanto o cão deve estar colocado entre o condutor e o figurante.

Durante o transporte, o cão não deve saltar contra o figurante nem morder.

O grupo pára diante do juiz ao qual o condutor entrega o bastão. O figurante abandona o terreno.

Uma vez o trabalho terminado, o cão deve em "junto" seguir o condutor, e aguardar sentado a comunicação do resultado. Seguidamente o condutor e o cão abandonam o terreno.

### Regras de Execução

O figurante deve estar vestido com um fato de protecção completo (jaqueta, calças e manga de protecção).

Só pode utilizar um bastão revestido de uma matéria suave (bastão mole).

A partir de 6 cães dois figurantes devem estar contratados, intervindo o segundo desde o exercício 5. O facto de o cão dar voltas perto e atentamente à volta do figurante (mesmo no abrigo) não sofre penalização.

Se durante o exercício 3, o cão perseguir o figurante antes ou sem a ordem do condutor, o exercício é classificado como **Insuficiente**.

Se durante o exercício 5 o cão abandona o seu lugar antes da ordem do juiz, o exercício é classificado como **Insuficiente**.

Se durante as fases de mordida, o cão não larga após três comandos, o exercício é classificado como **Insuficiente**. Se mesmo assim o cão não larga após comando suplementar, que pode ser dado à ordem do juiz a uma distância de 10 passos o trabalho de defesa termina.

Embora o figurante deva estar atento ao cão, ele não tem que permanecer parado. Ele deve evitar movimentos provocantes e gestos agressivos.

O figurante deve proteger o seu corpo por intermédio da manga de protecção.

O trabalho de defesa é terminado e declarado não executado nos casos seguintes:

- Se o cão não está sob o controlo do condutor.
- Se o cão não larga, mesmo após 4 comandos incluindo o quarto tolerado.
- Se o cão é levado a largar a presa por intervenção física do condutor.
- Se o cão falha um dos exercícios de ataque ou deixa escapar a manga (inclusive na tentativa de fuga).
- Se o cão ataca e morde quando guarda.
- Só é permitido ao cão ladrar no guarda.

### Esquema de Pista Secção C

