

Pastor Alemão Clube Portugal

Membro do CPC, FCI e WUSV

CLASSE 3

IPO 3

Idade mínima de 20 meses (no dia da prova)

Máximo de Pontos: 300

I – Secção “A” – PISTAGEM

Máximo de pontos: 100

Comando “PROCURA” ou similar

Seguir a pista: 80 pontos

3 Objectos com as mesmas medidas das classes anteriores numerados com o numero da pista (7+7+6): 20 pontos

Traçador estranho

Descriminação da pista: 5 rectas e 4 ângulos de 90°.

Tempo de espera: 60 minutos

Tamanho: 600 passos

O cão, com ou sem trela, deve encontrar três objectos colocados por uma pessoa estranha numa pista de 600 passos, marcada com antecedência mínima de 60 minutos.

A pista deve ter quatro ângulos rectos e será determinada pelo juiz, levando em conta a configuração do terreno.

Cada pista deve ter traçado diferente. O comprimento das rectas e a colocação dos objectos serão diferentes em cada pista.

O ponto de partida deve ser bem marcado pela colocação de uma estaca à esquerda do início da pista.

Após o traçador demorar algum tempo neste ponto, percorre o caminho indicado pelo juiz, colocando o primeiro objecto depois de 100 passos, o segundo objecto na metade do percurso da segunda ou terceira recta. O ritmo das passadas não deve ser modificado. O terceiro objecto é colocado no fim da pista. Após a colocação do último objecto, dá mais uns passos em linha recta e vai para um local designado pelo juiz, sem passar pela pista já marcada.

É facultativo trabalhar com ou sem trela. Ambas as formas serão pontuadas da mesma maneira.

EXECUÇÃO DA PROVA

Antes de iniciar a prova, o traçador deve mostrar os objectos ao juiz ou ao responsável pela prova.

Devem ser usados somente objectos de uso pessoal do traçador. O marcador deve guardar estes objectos no bolso, por um tempo de pelo menos 30 minutos antes da colocação da pista.

Os objectos não devem, pela cor, distinguir-se demais do terreno.

Durante a marcação da pista o condutor e o cão devem ficar fora da vista do traçador. Ao colocar os objectos o traçador não deve diminuir a marcha e nem esfregar os pés.

Os objectos devem ser sempre colocados em cima da pista e não ao lado dela.

O condutor prepara o cão para a prova e após a chamada, dirige-se com o cão ao juiz e informa se o mesmo indica ou agarra os objectos.

É falta o cão agarrar e indicar ao mesmo tempo.

Por ordem do juiz, o cão é 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 a encontre, devendo evitar que o cão saia rapidamente.

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 guia de 10 metros. A seguir acompanha o cão, conservando sempre a distância de 10 metros. Esta distância deve ser mantida, mesmo no trabalho sem a guia.

Durante o percurso a guia deverá ser conservada frouxa. Quando o cão encontrar o objecto, deve agarrá-lo ou indicá-lo claramente, sem nenhuma influência do condutor. Se agarra, pode ficar parado, sentar ou voltar para o condutor. É falta avançar com o objecto ou agarrá-lo deitado.

A indicação pode ser feita parado, sentado ou deitado. O condutor deixa cair a guia e dirige-se imediatamente até o cão, pega o objecto e suspende-o para mostrar ao juiz. Em seguida, o cão continua a pista. No final os objectos devem ser mostrados ao juiz.

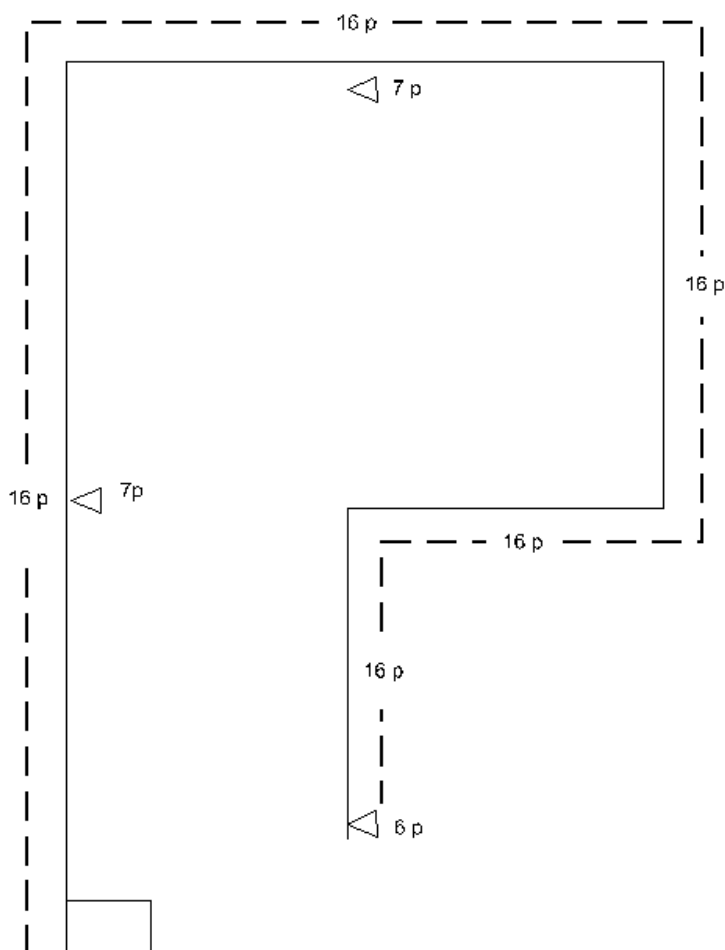
AVALIAÇÃO DE FALTAS

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

Colocar o cão várias vezes no início da pista, fazer a pista muito rapidamente, fortes indecisões, farejar alto prolongadamente, desvios de atenção para outros objectos, urinar ou defecar, sofrem descontos até 8 pontos. Objectos estranhos apanhados ou indicados erroneamente são penalizados com 04 pontos.

Se não encontrar o 1º ou o 2º objecto serão descontados 7 pontos por objecto, se não encontrar o 3º objecto, será descontado 6 pontos.

Esquema de Pista e Pontuação:



II – Secção “B” – OBEDIENCIA

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 do cão sem trela (10 pontos)

Comando “JUNTO” ou similar

O condutor apresenta-se ao juiz com o cão sem guia. A guia não deve ser visível ao cão. Partindo da posição base, o cão deve seguir alegremente o condutor, sob o comando “JUNTO”.

No começo do exercício o condutor deve andar em linha recta pelo menos 50 passos sem parar, executar a meia volta, após andar mais uns 10 a 15 passos passa para trote, após mais 10 a 15 passos passa para o passo lento.

Em passo normal deve ser executada no mínimo uma viragem à direita, outra à esquerda e uma meia volta. A meia volta deve ser feita pela esquerda.

Após a última meia volta e, após andar mais alguns passos o condutor deverá parar e o cão sentar-se ao seu lado.

O cão deve manter seu ombro na altura do joelho esquerdo do condutor, sem avançar, atrasar ou afastar-se 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 rapidamente e sem comando, ao seu lado.

O condutor não deve mudar da posição em que parou e, principalmente, não se aproximar do cão quando este sentar algo afastado.

Por ordem do juiz, o condutor e seu cão passam por um grupo de pelo menos 4 pessoas, devendo circundar uma vez pela direita e outra pela esquerda, desenhando um oito imaginário e, parar pelo menos uma vez no meio delas.

Atrasar, adiantar, desvios do cão para os lados, demora do condutor na mudança de direcção, constituem faltas e devem ser penalizadas.

Durante a execução desses exercícios sem trela, mas não quando atravessa o grupo de pessoas, são dados, pelo juiz ou um seu auxiliar, dois tiros (calibre 6 mm).

O cão deve mostrar-se INDIFERENTE.

Se mostrar medo, deve ser eliminado da prova imediatamente. Se ao ouvir os tiros, mostrar ímpeto de atacar, mas permanecer sob controlo do condutor, não deve ser muito penalizado. O total de pontos só pode ser dado se o cão permanecer INDIFERENTE.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

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, foge do condutor, deve ser eliminado da prova imediatamente.

Se o juiz tiver dúvidas sobre a sensibilidade ao tiro, pode dar outros, adicionais. A prova de indiferença ao tiro é feita somente durante os exercícios n.º 1 (acompanhar sem trela) e n.º 10 (deitar com distracção).

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.

Se o cão, em vez de se sentar, ficar parado ou deitar, perde até 3 pontos.

3. Deitar durante o trote e chamada (10 pontos)

Comandos “DEITA, AQUI e JUNTO” ou similares

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

Após andar entre 10 a 15 passos, muda para andamento rápido.

Após mais 10 a 15 passos dá o comando “DEITA” e o cão deve deitar-se imediatamente, sem que o condutor interrompa o ritmo de seus passos.

Depois de mais 30 passos e sem olhar para trás, o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão. Por ordem do juiz, chama o cão com o comando “AQUI”. O cão deve aproximar-se com rapidez e alegria e, sentar-se bem perto e na frente do condutor.

Ao comando junto, deve sentar-se rapidamente a esquerda do condutor.

Se em vez de deitar, ficar parado ou sentar serão descontados até 05 pontos.

4. Ficar parado durante o trote (10 pontos)

Comandos “PÁRA, AQUI e JUNTO” ou similares

Partindo da posição base, o condutor corre em linha recta acompanhado do cão.

Após 10 a 15 passos dá ao cão o comando “PÁRA” e o cão deve parar imediatamente, sem que o condutor interrompa sua corrida ou olhe para trás.

Após mais 30 passos, o condutor faz alto, virando-se imediatamente de frente para o cão. Por ordem do juiz chama-o com o comando “AQUI”. O cão deve aproximar-se com rapidez e alegria, sentar-se bem perto e na frente do seu condutor. Ao comando “JUNTO” deve sentar-se rapidamente a esquerda do condutor.

Se o cão sentar ou deitar após o comando “PÁRA”, serão descontados até 05 pontos.

5. Buscar, em terreno plano, um haltere de 2 quilos (10 pontos)

Comandos “BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similar

Partindo da posição base e sob um único comando “BUSCA”, o cão deve sair prontamente em direcção ao haltere atirado anteriormente pelo condutor a uma distância de 10 passos, abocanhá-lo imediatamente e trazer rapidamente ao condutor.

O cão deve sentar-se bem perto e na frente do condutor, conservando o haltere na boca até que, após um curto intervalo, seja retirado com o comando “LARGA”.

Ao comando “JUNTO”, o cão deve sentar-se rapidamente no lado esquerdo do condutor. Este deve permanecer na posição inicial durante todo o exercício.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se o cão deixar cair, mastigar ou brincar com o haltere, são descontados até 4 pontos.

Se o condutor mudar de posição, são descontados até 3 pontos.

Se o cão não trazer o haltere, não se dará ponto algum.

6. Buscar um haltere de 650gr em salto livre sobre um obstáculo de 1m de Altura por 1,50m de Largura (15 pontos)

Comandos “PULA”, “TRAZ”, “LARGA” e “JUNTO” ou similar

O condutor fica a uma certa distância e de frente para o obstáculo, com o cão sem trela sentado ao seu lado.

Deve ser usado um haltere de 650gr, que será atirado por cima do obstáculo.

Ao comando “PULA”, o cão deve imediatamente pular o obstáculo em salto livre sem apoio, recolher o haltere e trazê-lo de volta, saltando o obstáculo e sentar-se em frente do condutor, conservando o haltere na boca, até que aquele, após um curto intervalo, o retire usando o comando “LARGA”.
Ao comando “JUNTO”, o cão deve sentar-se ao lado esquerdo do condutor.
O comando “TRAZ”, deve ser dado antes que o cão chegue ao haltere.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se o cão tocar levemente o obstáculo, descontam-se até 02 pontos.

Se o cão tocar fortemente ou apoiar-se levemente, descontam-se até 03 pontos.

Se apoiar-se fortemente, deixar cair, brincar ou mastigar o haltere, perderá até 04 pontos.

Saltos correctos e trazendo sem falhas = 15 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere = 5 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere = 5 pontos

Saltos executados, mas não trazendo o haltere = 5 pontos

Não executado salto algum, embora trazendo o haltere = 00 pontos

Não executando salto e não trazendo o haltere = 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, este pode pedir autorização para repetir o arremesso, sem perda de pontos.

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

Se o condutor abandonar a sua posição para influenciar ou ajudar o cão num salto, devem ser descontados pontos tanto no salto de ida como no de volta. Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a abandonar a sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará perda total dos pontos.

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

Todos os cães devem saltar o mesmo obstáculo.

7. Buscar um objecto pertencente ao condutor em salto escalado sobre uma parede inclinada de 1,80 m de altura (15 pontos)

Comando “PULA, TRAZ, LARGA e JUNTO” ou similar

O obstáculo inclinado consiste de duas paredes de escalar de 1,50 m de largura e 1,90m de altura, unidas no lado superior. Do lado inferior as duas paredes são colocadas no chão separadas e abertas, para que a altura vertical do obstáculo tenha 1,80 m. Em cada parede são pregadas três ripas de 24 x 48 cm para facilitar o salto do cão.

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo, com o cão sem trela ao seu lado. Além de um objecto pertencente ao condutor, pode ser usado também um haltere.

Ao comando “PULA” e “TRAZ”, o cão deve escalar o obstáculo, agarrar imediatamente o objecto que foi atirado pelo condutor e trazê-lo de volta escalando o obstáculo e sentando bem perto e na frente do condutor, deve manter o objecto na boca até que aquele, após curto intervalo, o retire com o comando “LARGA”.

Ao comando “JUNTO”, o cão deve sentar-se rapidamente ao lado esquerdo do condutor.

O comando “TRAZ” 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 4 pontos.

Saltos correctos e trazendo sem falhas, atribui-se 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo correctamente o haltere, atribui-se 5 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo correctamente o haltere, atribui-se 05 pontos.

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere, atribui-se 5 pontos.

Não executado salto algum, embora 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 se mover do lugar, der qualquer auxílio, haverá desconto de pontos.

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

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair da sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará perda total dos pontos.

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

Todos os cães participantes devem saltar o mesmo obstáculo.

8. Mandar em frente e deitar (10 pontos)

Comandos “EM FRENTE, DEITA e SENTA” ou similares

Por ordem do juiz o condutor e o cão, sem trela, dão alguns passos na direcção indicada. Levantando o braço o condutor dá o comando “EM FRENTE”.

O cão deve dirigir-se rapidamente em linha recta, na direcção indicada, afastando-se pelo menos 30 passos.

Quando alcançar essa distância, deve ser dado o comando “DEITA” e o cão deve obedecer imediatamente. O braço do condutor pode permanecer levantado até que o cão tenha se deitado.

Por ordem e juiz o condutor aproxima-se do cão, coloca-se correctamente ao seu lado direito, e dá o comando “SENTA”.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Levantar o braço repetidamente não é permitido.

O cão deve 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 seu lado, constituem faltas e serão penalizadas com desconto de pontos.

9. Ficar deitado com distracção (10 pontos)

Comandos “DEITA e SENTA” ou similar

Antes do começo do exercício de obediência de outro cão participante, o condutor faz seu cão deitar-se a cerca de 40 passos de distância de onde se realiza a prova, sem deixar a trela ou outro objecto qualquer ao seu lado.

O condutor afasta-se cerca de 40 passos, sem olhar para trás e esconde-se do cão, num lugar indicado.

Deve permanecer escondido até receber ordem do juiz para ir buscar o cão, colocando-se correctamente ao seu lado direito e dando o comando “SENTA”.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

O condutor deve permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, escondido do cão, até receber ordem para ir buscar o cão.

Qualquer ajuda furtiva ou movimentação do condutor, constituem falta.

Se o cão levantar-se quando o condutor a ele se dirigir no final do exercício, também perderá pontos.

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

Se sair do lugar mais de 3 metros antes do término do 5º exercício (parado durante o trote), serão descontados 10 pontos.

Se sair do lugar após o 5º exercício, poderá receber somente avaliação parcial.

Se levantar e andar em direcção ao condutor quando este a ele se dirigir no final do exercício, sofrerá desconto de 3 pontos.

III – Secção “C” – PROTECÇÃO

Máximo de pontos: 100

Revistar: 10 pontos

Guardar (05) e Indicar com latidos (05): 10 pontos

Fuga: 10 pontos

Defesa: 20 pontos

Transporte de costas: 05 pontos

Assalto: 15 pontos

Repelir ataque em posição vigilante e posterior imobilização do adversário: 15 pontos

Defesa ante um novo ataque: 20 pontos

1. Revistar (10 pontos)

Comandos “EM FRENTE ou REVISTA, AQUI” ou similares

Num terreno de 100 m de comprimento por 80 de largura, aproximadamente, são colocados 06 esconderijos. (vide esquema adiante)

O condutor com o cão sem trela apresenta-se ao juiz.

Por ordem do juiz, coloca-se no ponto de partida, ou seja, no meio da largura do campo e um pouco antes do primeiro esconderijo.

O condutor, levantando o braço dá o comando “EM FRENTE” ou “REVISTA” e o cão deve afastar-se rapidamente e começar a revistar de esconderijo para esconderijo. Deve executar três buscas a direita, três buscas a esquerda (ou ao contrario).

O condutor não deve afastar-se de uma linha recta imaginária que vai do ponto de partida, pelo meio do campo.

Depois de cada busca lateral, o condutor pode chamar o cão usando o comando “AQUI” ou “REVISTA”.

O comando “AQUI” pode ser usado junto com o nome do cão.

Um ocasional retorno para um esconderijo já revistado não é considerado falta.

O figurante encontra-se no último esconderijo. Logo que o cão o tenha localizado, o condutor pára.

Não é permitido mais nenhum comando.

2. Guardar e indicar com latidos (5+5= 10 pontos) mínimo de 20 segundos

Se o cão encontrar o figurante, deve guardá-lo e latir continuamente. O cão não deve saltar para cima do figurante ou mordê-lo.

Por ordem do juiz o condutor dirige-se até 4 passos do esconderijo.

O cão deve permanecer guardando o figurante, imobilizando-o e, não pode desviar a atenção.

O condutor, à ordem do juiz, dá o comando “JUNTO”.

O cão deve obedecer imediatamente e sentar-se correctamente ao lado do condutor.

O condutor manda o figurante sair do esconderijo.

Em seguida manda o cão deitar-se a uma distância de 4 passos do mesmo.

O condutor revista o figurante e entra no esconderijo para revistá-lo também. O cão deve observar tudo atentamente e ficar deitado, sem os latidos contínuos.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Latidos fortes e repetidos serão avaliados com 5 pontos.

Para latidos fracos, ou não contínuos, são descontados 2 pontos.

Se o cão não latir, porém permanecer atento ao figurante sem agredir, serão descontados 5 pontos.

Por leves mordidas devem ser descontados até 2 pontos.

Agarrando o figurante descontam-se 4 pontos.

3. Fuga (10 pontos)

Enquanto o condutor revista o esconderijo, o figurante, por ordem do juiz, faz uma tentativa de fuga. Sem interferência do condutor, o cão deve evitar essa fuga mordendo firme e mantendo o figurante no lugar.

Por ordem do juiz, o figurante pára e fica imóvel.

O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento. Um comando “LARGA” é permitido.

Se o cão não evitar, com firme oposição e mordida, a fuga dentro de 20 m, o trabalho de protecção deve ser interrompido.

4. Defesa (20 pontos)

Após alguns segundos, por ordem do juiz, o figurante empreende um ataque ao cão. Sem interferência do condutor, o cão deve contra-atacar imediatamente, mordendo firme e sem hesitação.

Logo que agarrar a manga, o cão receberá duas bastonadas. São permitidas bastonadas nas coxas, flancos e região da cruz.

Por ordem do juiz o figurante pára de atacar e fica parado. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante parado. Um comando “LARGA” é permitido.

Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e dá o comando “JUNTO”.

O bastão não será retirado ao figurante, que deve carregá-lo escondido do cão, até o exercício n.º 6.

CRITÉRIO DE EXECUÇÃO

O figurante deve usar macacão, jaqueta e manga como protecção. Logo que o cão, ao se defender do ataque, morder firmemente, deve receber obrigatoriamente, duas bastonadas com material flexível recoberto por couro.

O cão não deve recuar.

5. Transporte de costas (5 pontos)

Em seguida procede-se ao transporte de costas do figurante, por cerca de 30 passos. O condutor manda o figurante andar em frente e chama o cão com o comando “JUNTO”.

O condutor e o cão seguem atrás do figurante a uma distância de aproximadamente 5 passos. O cão deve estar vigilante, porém andar junto ao seu condutor.

6. Assalto (15 pontos)

Após andar uns 30 passos e sem interromper a marcha, há o assalto ao condutor e ao cão.

O figurante, que está andando a uns 5 passos na frente, vira-se e corre em direcção ao condutor e cão, com gestos ameaçadores.

O cão deve impedir este assalto mordendo firmemente o figurante.

Por ordem do juiz o figurante imobiliza-se.

O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante, parado. Um comando “LARGA” é permitido.

O figurante é desarmado.

Segue-se um transporte lateral por uns 20 passos, até o local onde está o juiz.

O cão deve andar do lado direito do figurante, assim ficando entre o condutor e o figurante.

Durante o transporte o cão não deve morder nem tocar o figurante.

No começo do transporte um comando “JUNTO” é permitido.

Após a apresentação ao juiz, condutor e cão, sem trela, escondem-se num local indicado pelo juiz.

7. Repelir um ataque com atitude vigilante seguida de imobilização (10 pontos)

O condutor, com o cão sem trela, sai do esconderijo e dirige-se para o ponto de partida indicado pelo juiz (linha central).

O cão continua sem trela na posição base ou seguro pelo colar. O cão não deve ser estimulado.

Deve ficar tranquilo sem influência do condutor até que lhe seja dada a ordem de repelir o ataque. Se o cão estiver muito inquieto poderão ser descontados até 3 pontos.

Por indicação do juiz o figurante abandona o esconderijo no qual estava aguardando, a uns 60 passos do condutor, e em passo normal atravessa o campo em direcção à linha lateral mais distante.

Recebe do condutor a ordem de “Parar” e não a atende, ao invés, simula um ataque frontal ao condutor e ao cão.

O juiz dá ordem ao condutor para repelir o ataque.

O condutor dá a ordem ao seu cão e este deve repelir o ataque com energia, firmeza e segurança.

Uma vez que o cão mordeu, o figurante, depois de breves ameaças, porém sem golpes do bastão, deve finalizar o ataque por indicação do juiz. Em seguida o cão deve soltar sozinho ou após um único comando “LARGA”. Após o larga, deve vigiar atentamente de modo a imobilizar o figurante.

8. Defesa ante um novo ataque (20 pontos)

Depois de instantes, o figurante por ordem do juiz, ataca mais uma vez o cão, usando o bastão para ameaçar.

O cão deve reagir sem influência do condutor.

Quando o cão agarrar firmemente, deve receber duas bastonadas.

Por ordem do juiz o figurante imobiliza-se e o cão deve soltar imediatamente por si ou a um único comando “LARGA” e ficar atento ao figurante.

Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do figurante, fica ao lado do cão dando o comando “DEITA”, manda o figurante recuar uns 3 passos e desarma-o.

Volta para o seu cão que observa atentamente todos os movimentos e dá o comando “SENTA” e “JUNTO” e inicia o transporte lateral, com o cão sempre entre o figurante e o condutor.

Depois da apresentação ao juiz, este fará a avaliação do trabalho.

Só aí se coloca a trela no cão.

Durante os comentários é permitido deixar o cão deitado.

Esquema da pista para Secção C

Medidas oficiais – 100 passos x 100 passos (mínimo: 80 x 80 passos)

