

F.E.A.E.C.

Federación Española de Agility y Educación Canina

REGLAMENTO DE AGILITY

1ª Edición: 1993

2ª Edición: 1997

1ª Revisión Junio 2002

Revisión Agosto 2002

A aplicar a partir temporada 2002 - 2003

Revisado Enero 2003

7ª Revisión 2005

8ª Revisión 2008

Aptdo.		Pág.
	PROLOGO	3
	INTRODUCCIÓN	4
1.	GENERALIDADES	5
2.	OBSTÁCULOS AUTORIZADOS	7
3.	TRAZADO DEL RECORRIDO	7
4.	DURANTE LA COMPETICIÓN	7
	4.a. Fijación del tiempo de recorrido Standard (TRS)	8
	4.b. Determinación del tiempo máximo de recorrido (TRM)	8
	4.c. Desarrollo competición	8
	CASOS DE FUERZA MAYOR	10
5.	PENALIZACIONES	10
	5.1. Principales causas de falta	10
	5.2. Principales causas de rehúse	11
6.	PRINCIPALES CAUSAS QUE IMPLICAN EXPULSIÓN	12
7.	PRINCIPALES CAUSAS QUE IMPLICAN ELIMINACIÓN	12
8.	ZONAS OBLIGATORIAS DE CONTACTO	14
9.	FALTAS, REHÚSES Y ELIMINACIONES ESPECIFICAS DE CADA OBSTÁCULO	14
	OBSTÁCULOS CON ZONAS DE CONTACTO	17
	OBSTÁCULOS COMPUESTOS POR VARIOS ELEMENTOS	18
10.	CALIFICACIÓN / MENCION	18
11.	CLASIFICACION FINAL	19
12.	ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA DE AGILITY	19
13.	CATEGORÍAS	20
14.	MODALIDADES DE AGILITY	20
15.	DIMENSIONES DE LOS OBSTÁCULOS	21
16.	MODALIDADES DE PRUEBAS	24
17.	PRUEBAS DE ACCESO A COMPETICIÓN	27

PROLOGO

El Agility es y debe seguir siendo un deporte divertido, para el participante, para su perro, para el público espectador, para los organizadores y como no, para el juez que, al fin y al cabo, tiene la mayor responsabilidad del evento.

La actitud, intención y circunstancias que se originen durante el recorrido son factores difíciles de describir y de suma importancia a la hora de evaluar la conducta y resultado de la actuación del perro y de su guía, por lo que este reglamento puede no llegar a especificar todos y cada uno de los casos posibles.

Todos los casos previstos o no serán resueltos por el juez, teniendo en cuenta que desde el comienzo hasta el final de la competición, el juez tiene que dar muestras de la misma indulgencia y del mismo rigor.

El juez aplicará el reglamento según su mejor criterio y circunstancias en que ocurra cada caso.

Las decisiones del juez son inapelables.

INTRODUCCIÓN

1. El Agility es un deporte abierto a todas aquellas personas que dispongan de uno o más perros, sea mestizo o de cualquier raza, con o sin pedigree.
2. Consiste en que los perros conducidos por sus guías sean capaces de superar diversos obstáculos con el fin de poner en evidencia su inteligencia, obediencia, concentración, sociabilidad y su agilidad.
3. Esta disciplina requiere y pone en evidencia la buena armonía, educación y disciplina entre el can y su guía.
4. El Agility puede practicarse de dos modos: como ocio, o competitivo, ambos modos son compatibles.
5. Practicado como ocio tiene grandes ventajas. Hace que propietario y perro disfruten juntos, practiquen ejercicio físico, compartan alegrías e infortunios.
6. Para aquellos a los que les guste la competición, nada mejor, ya que en esta modalidad deportiva los resultados son totalmente objetivos, el cronometro cuenta el tiempo el recorrido, se cometen faltas o no se cometen y estos factores están altamente relacionados con el esfuerzo y entrenamiento realizados.
7. La finalidad del recorrido es hacer que el perro (conducido por su guía) pase el conjunto de los obstáculos, en el orden indicado, sin fallos, y dentro del TRS (Tiempo Recorrido Standard) establecido por el juez.
8. Se modificará el recorrido después de cada manga con el fin de evitar cualquier «mecanización» del perro.
9. El TRS, es tan solo un índice básico, y en ningún caso la velocidad se considera como criterio principal salvo en caso de igualdad en las penalizaciones por faltas y rehúses.
10. En caso de igualdad en penalizaciones totales, quedará mejor clasificado el equipo que tenga menor número de penalizaciones por faltas y rehúses.
11. Si por casualidad, dos perros estuviesen empatados en penalizaciones y en tiempo el juez puede pedir un recorrido suplementario para desempatar.
12. El recorrido de «Agility» no es una carrera de velocidad, sino una competición de habilidad y destreza.

1) GENERALIDADES

1-a) La superficie necesaria para la colocación de un recorrido de Agility debe tener 20x40 m aproximadamente, siendo lo recomendable 30x40 m.

Las superficies que no cumplan los requisitos mínimos, deberán contar con el visto bueno del comité de competición correspondiente, en su defecto con el de la junta directiva de la FEAEC

1-b) El recorrido tendrá una longitud MÁXIMA de 200 metros y estará compuesto como MÁXIMO por 20 obstáculos dependiendo de la categoría de la prueba.

1-c) Los obstáculos dobles o triples estarán compuestos por saltos que tendrán una separación total máxima de 60 cm para Medium/ Large y 30 cm para Toy/ Mini.

1-d) Las combinaciones de dos o tres saltos serán consideradas como un solo obstáculo, pero cada elemento será juzgado independientemente.

La distancia entre los saltos será de 3,5 metros y se situarán en línea recta, o ligeramente curva según la trayectoria calculada al perro, siempre evitando provocar el rehúse.

1-e) La distancia MÍNIMA en línea recta entre dos obstáculos consecutivos, tomando siempre como referencia el centro de cada obstáculo, será mayor de 5 metros.

Podrá ser de 3,5 metros cuando estén en ángulo recto (90 grados aproximadamente).

A 180 grados podrán estar prácticamente juntos, aunque no quede espacio para pasar entre ellos.

La distancia en línea recta entre obstáculos no consecutivos debe ser entre 5 y 8 metros, cuando estos estén en el mismo sentido/dirección, 3,5 metros cuando formen ángulo recto y prácticamente juntos pese a no ser consecutivos, cuando se coloquen a 180°. La anchura de paso por entre los obstáculos, sean consecutivos o no, se dejará a criterio del juez.

1-f) No podrán colocarse dos obstáculos de contacto consecutivos, ni tampoco al principio o al final del recorrido.

1-g) No podrá colocarse la mesa ni al principio ni al final del recorrido en las pruebas de «Agility». Solo se podrá colocar como principio y final en las pruebas de las modalidades K.O., o Jumping de relevos.

1-h) No podrá colocarse como primer obstáculo una combinación de saltos.

1-i) El primer salto no podrá utilizarse además como obstáculo intermedio del recorrido.

1-j) No podrán colocarse los túneles debajo de la mesa ni de forma que

obstaculicen el acceso a la mesa por cualquier lado.

1-k) No podrán colocarse los túneles ni demás obstáculos de forma que impidan claramente el acceso a cualquier otro obstáculo.

1-l) No podrán colocarse los túneles de forma que obliguen al conductor a saltar por encima de ellos o dar un gran rodeo para poder continuar el recorrido.

EJEMPLO:

No se podrá colocar el túnel rígido debajo de la entrada de la empalizada o pasarela de forma transversal y totalmente extendido.

SI se podrá colocar de forma longitudinal aunque obligue al conductor a desviar ligeramente su trayectoria.

1-m) En las pruebas de «Agility» NIVEL I, los perros tendrán que salvar un máximo de tres obstáculos con zona de contacto. (En la actualidad no hay nivel I).

1-n) En las pruebas de «Agility» NIVEL II y III, los obstáculos con zonas de contacto podrán ser como máximo cuatro.

En ambos casos (1-m y 1-n) los obstáculos serán elegidos por el juez, pudiendo en caso extremo ser el mismo obstáculo tres o cuatro veces.

1-ñ) En las pruebas de acceso los obstáculos con zonas de contacto deberán pasarse dos veces cada uno obligatoriamente. Así mismo el slalom y los túneles. La mesa también deberá realizarse, pero ésta únicamente una vez. Se adjunta normativa para las pruebas de acceso Anexo I. Esta prueba es obligatoria para poder participar en las pruebas puntuables de la A.G.E.E.A.C.V.

1-o) El «Slalom», solo puede pasarse una vez por recorrido. En la modalidad de Steeplechase, se podrá pasar dos veces, según normativa de pruebas.

1-p) La «mesa» solo se podrá ejecutar una vez por recorrido.

1-q) El acceso a los obstáculos: «Aro», y «Salto de longitud», SIEMPRE será en línea recta, según la trayectoria del perro (NUNCA en ángulo recto).

De no ser el recorrido en línea recta, sólo se permitirá el acceso del perro de forma que entre en línea recta. Sí se podrá colocar una valla a 180° después del aro.

1-r) El muro no se pondrá nunca como primer obstáculo. Un correcto trazado del recorrido permitirá al perro y a su guía ejecutarlo con soltura y sin tropiezos.

El objetivo es encontrar el equilibrio justo entre el control del perro (para evitar las faltas y rehúses en los obstáculos) y la velocidad de ejecución.

2) OBSTÁCULOS AUTORIZADOS

Los obstáculos no deberán presentar peligro para los perros y deberán cumplir con las prescripciones y esquemas que se indican en el presente reglamento.

VALLAS o Saltos
EMPALIZADA
VIADUCTO
PASARELA

BALANCÍN
SALTO DE LONGITUD
SLALOM
TÚNEL CIEGO o FLEXIBLE

ARO o Rueda
MESA
TÚNEL RÍGIDO
MURO

3) TRAZADO DEL RECORRIDO

3-a) El trazado del recorrido se deja enteramente a la imaginación del juez, pero deberá tener como mínimo dos cambios de dirección y cumplir con las normas de colocación.

3-b) El recorrido estará compuesto de una serie de obstáculos que, según su colocación sobre el terreno y el tiempo de recorrido establecido, darán mayor o menor dificultad.

3-c) El trazado debe ser «fluido» y «armonioso» pero no exento de dificultades o «trampas» y debe permitir al perro abordar los obstáculos con soltura y sin tropiezos.

3-d) Se evitarán al máximo los recorridos con «queiebros» donde el perro pierda soltura o pueda lastimarse.

3-e) No deberán presentar grandes dificultades para el guía o conductor.

Las dificultades o «trampas» deberán ser para el perro y no para el guía.

3-f) Antes del comienzo de las pruebas, el juez habrá comprobado o hará comprobar que los obstáculos puestos a su disposición son correctos y se procederá a la colocación de los mismos de acuerdo con el trazado definido. Será el juez quien controlará la colocación y medirá o hará que se mida su longitud.

4) DURANTE LA COMPETICIÓN

4-1) Solo el guía (sin perro) podrá reconocer el recorrido cuando el juez lo autorice.

4-2) Antes del inicio de cada manga, el juez reunirá a los participantes para explicarles las particularidades del recorrido, además del TRS, TRM, velocidad, longitud del recorrido, etc., y recordar del reglamento lo que considere oportuno.

4-3) Si algún participante tuviese alguna objeción al recorrido la hará ante el Juez al final del reconocimiento y siempre antes del comienzo de la manga a disputar.

4-4) Iniciada la manga, el recorrido no será cuestionable ni se podrá efectuar

cambio alguno, salvo que el juez considere que existe un peligro evidente tanto para el perro como para el guía.

4-a) FIJACIÓN DEL TIEMPO DE RECORRIDO STANDARD (TRS)

4-a-1) El criterio que sirve de base para la determinación del «TRS» es la velocidad en metros / segundos elegida para la ejecución del recorrido.

4-a-2) Esta elección la hará el juez en función del nivel de la prueba, tipo de terreno y de la complejidad del recorrido.

4-a-3) La velocidad de ejecución será la adecuada para cada recorrido según criterio del juez de la prueba, para todas las categorías y modalidades. Sin embargo, el rango a aplicar en un recorrido de Agility será entre 3.2 y 4 m/sg, y en un Jumping entre 3.5 y 4.5 m/s.

El TRS, en segundos, se obtendrá dividiendo la longitud del recorrido por la velocidad de ejecución (en m/s) establecida, añadiéndole el tiempo de parada en la mesa.

EJEMPLO: Para un circuito de 140 m. y una velocidad elegida de 3,5 m/s. el TRS será de $140 : 3,5 = 40$ segundos más el tiempo de parada en la mesa.

Para todas las modalidades se aplicará el TRS establecido por el juez excepto en la de Steeplechase, que lo marca el equipo que entre con menor número de penalizaciones.

4-b) DETERMINACIÓN DEL TIEMPO MÁXIMO DEL RECORRIDO (TRM).

4-b-1) El «TRM» no podrá superar el doble, ni estar por debajo del factor 1,5 en relación al TRS.

4-c) DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

4-c-1) El conductor se presentará con su perro en el pre-ring cuando le falte un turno para participar.

Antes de iniciar el recorrido, el conductor situará al perro detrás de la línea de salida quitándole (si no lo ha hecho antes) la correa y cualquier tipo de collar.

El uso de collares no está autorizado durante la competición, entre otras razones por seguridad.

4-c-2) El conductor podrá ocupar la posición que desee dentro del ring a partir del momento en que el juez le autorice el inicio del recorrido, a continuación podrá dar la voz o señal de salida al perro.

En el caso de que el perro salga antes de la señal del juez queda en potestad de éste, aceptar o no la salida.

Durante todo el recorrido están autorizadas las señales acústicas y visuales,

siempre y cuando no sean generadas por mecanismos como pelotas, pitos, etc.

4-c-3) El conductor procurará que su perro realice correctamente el curso de los obstáculos según el orden establecido por el juez.

4-c-4) No existe límite de faltas, las cuales irán sumando penalizaciones.

4-c-5) El cronómetro empezará a contar cuando el perro cruce el primer obstáculo, y se detendrá en el momento que el perro traspase el último obstáculo.

4-c-6) Al finalizar el recorrido el conductor se reunirá con su perro, y abandonará el ring inmediatamente.

Las recompensas o motivadores como mordedor, pelota, comida, etc. solo podrán utilizarse fuera del ring.

Los mecanismos acústicos, lanzamiento de motivadores, etc. no podrán utilizarse en el pre-ring, ni alrededores, con el fin de no perjudicar al equipo que en ese momento este compitiendo, esto será penalizable desde una amonestación verbal hasta la eliminación, a juicio del juez.

4-c-7) Ninguna persona podrá entrar en el pre-ring o en el ring, fumando, bebiendo o comiendo.

Una vez marcado con vallas o cinta y colocados los obstáculos en el lugar donde se celebrará la prueba, los perros no podrán entrar sin estar bajo control, pudiendo ser sancionado aquel conductor cuyo perro haga sus necesidades en la zona delimitada para la competición, desde 5 puntos de penalización hasta la eliminación.

4-c-8) Las perras en celo no podrán andar libremente por el terreno delimitado para la competición, debiendo permanecer con correa y bajo control a una distancia mínima de 50 m. del ring, hasta el momento de su participación.

Salvo que estén participando, no podrán sentarse ni al principio ni durante el recorrido, así como tampoco podrán subir a la mesa, pudiendo ser sancionado, desde 5 puntos de penalización hasta la eliminación.

4-c-9) Ningún conductor podrá abandonar el ring sin permiso expreso del juez, excepto que haya finalizado el recorrido o haya sido eliminado.

4-c-10) Una vez el equipo entra en el ring no podrá recibir ayuda de ninguna persona, sea esta intencionada o no, el Juez podrá marcar una falta o un rehusé e incluso la eliminación si considera que la ayuda externa ha afectado a la realización del recorrido y altera el resultado final.

CASOS DE FUERZA MAYOR

Por causas ajenas al equipo participante, (caída accidental de obstáculos, tejido del túnel enrollado, otro perro en el ring, etc.) el juez puede detener la prueba y el cronómetro.

Después de subsanar el problema, el juez volverá a poner en marcha el cronómetro y permitirá que el perro prosiga desde el lugar donde fue detenida la prueba o bien podrá hacer que se repita el recorrido desde el principio, aunque las nuevas penalizaciones contarán a partir del punto donde se paró la prueba.

Todas las penalizaciones impuestas antes seguirán en vigor, y no se contarán las penalizaciones adicionales del recorrido efectuado anteriormente, a excepción de cuando el guía provoque las faltas no computables del segundo recorrido para ganar tiempo.

5) PENALIZACIONES

Se aplicarán las siguientes penalizaciones:

Por TIEMPO: penalizará cada segundo más las centésimas sobrepasado del Tiempo de Recorrido Standard (TRS). (1 segundo = 1 punto; 1,5 segundos = 1,5 puntos)

Por FALTAS Y REHÚSES: penalizará 5 puntos cada falta o rehúse.

Por ELIMINACIÓN: penalizará 50 puntos por cada manga eliminada.

5-1) PRINCIPALES CAUSAS DE FALTA

En las faltas el equipo participante será penalizado, pero continuará su recorrido, excepto en el slalom y la mesa los cuales se deberán ejecutar por completo.

Se considera falta:

5-1-a) Una vez que el perro ha iniciado el salto de longitud, pisar, tocar o derribar un elemento,

5-1-b) La caída de un obstáculo o de cualquiera de sus componentes al paso del perro. No se considerará falta si la caída se produce una vez el perro ya ha franqueado el siguiente obstáculo.

Caso especial será el último obstáculo que seguirá considerándose falta aún después de parado el cronómetro si el juez lo considera oportuno.

5-1-c) No pisar el perro en las zonas obligatorias de contacto como mínimo con una pata. (balancín, pasarela y empalizada)

5-1-d) Bajar de la mesa antes de la orden del juez.

5-1-e) Saltar del balancín antes de que el extremo descendente haya tocado en el suelo aunque el perro haya pisado la zona de contacto (fly off).

De efectuarse el salto en las condiciones citadas en el párrafo anterior, pero sin haber pisado la zona de contacto, se penalizará igualmente con una sola falta.

Se penalizará con 15 puntos si el perro no toca ninguna de las 2 zonas de contacto ni la parte descendente está en el suelo.

5-1-f) Saltarse una puerta del slalom (siempre que no sea la primera o salga lateralmente abandonando el obstáculo en cualquiera de ellas, en cuyo caso será un rehúse).

5-1-g) Cuando el conductor toque al perro (sin desviar su trayectoria), toque o derribe un obstáculo.

5-2) PRINCIPALES SITUACIONES DE REHÚSE

En caso de rehúse, el conductor SIEMPRE tiene que hacer volver a su perro al principio del obstáculo rehusado, de lo contrario será eliminado al abordar el siguiente obstáculo.

Se considerará rehúse:

5-2-a) Detenerse o retroceder delante del obstáculo a ejecutar (incluso por orden del guía).

5-2-b) Sobrepasar lateralmente los obstáculos a ejecutar.

5-2-c) Retroceder cuando se haya pisado con una o varias patas sobre cualquier zona de contacto obligatorio. Si el perro se para en la zona de contacto sin retroceder y a continuación sigue adelante no será rehúse.

5-2-d) Saltar o pasar entre el marco y el aro o rueda.

5-2-e) Realizar el salto de longitud andando, o saltar entrando o saliendo lateralmente entre los postes delimitadores.

5-2-f) Introducir la pata o cabeza dentro de cualquier túnel que toque realizar, retirándose después.

5-2-g) Sobrepasar la línea perpendicular del lado D de la mesa sin haber subido previamente a la misma.

5-2-h) Pasar por debajo de la mesa antes de subir a la misma.

5-2-i) Saltar de la pasarela antes de haber tocado con las cuatro patas en la rampa de descenso.

5-2-j) Saltar del balancín antes de haber sobrepasado con las cuatro patas el eje de balanceo.

5-2-k) Saltar de la rampa ascendente o descendente de la empalizada antes de haber tocado con las cuatro patas en la rampa descendente.

5-2-l) Efectuar la entrada en el slalom dejando el primer palo a la derecha o sobrepasar linealmente el segundo palo y tener que regresar, para entrar correctamente.

5-2-m) Salir lateralmente abandonando el slalom en cualquier puerta.

5-2-n) Pasar por debajo de las vallas o por las aberturas del viaducto.

5-2-o) Sobrepasar la línea imaginaria perpendicular del primer obstáculo (rehúsa el 1er. obstáculo).

5-2-p) Saltar por encima o por dentro del soporte del obstáculo que corresponda.

5-2-q) Cuando el perro pase por debajo de la pasarela, empalizada o balancín siendo el obstáculo que corresponde, se considerará rehúse.

5-2-r) Cuando el conductor impida con alguna parte de su cuerpo que su perro realice rehúse sobre un obstáculo este se penalizará como si hubiese ocurrido.

No será rehúse en el caso de que los obstáculos citados en el párrafo anterior estén alejados considerablemente del obstáculo que se debía abordar, en este caso sólo penalizará el tiempo perdido.

6) PRINCIPALES CAUSAS QUE IMPLICAN EXPULSIÓN

6-1) La falta de modales, insultos, gesticulaciones o agresión por parte del guía al juez, a su perro, a los participantes o público en general, durante todo el evento, incluso si en ese momento no participa.

7) PRINCIPALES CAUSAS QUE IMPLICAN ELIMINACIÓN

7-1) Muestras claras de agresividad por parte del perro hacia cualquier perro o persona desde el momento de ser llamado a participar hasta el abandono del ring.

7-2) Sobrepasar el tiempo máximo establecido para el recorrido (TRM).

7-3) Al tercer «rehúse», en la totalidad del recorrido de cada manga.

7-4) Realizar los obstáculos en orden distinto al establecido por el juez.

7-5) Realizar un obstáculo sin haber realizado correctamente el anterior.

7-6) Realizar los obstáculos en sentido contrario.

7-7) Saltar el perro por encima del túnel rígido, túnel flexible, obstáculo de contacto, si estos no corresponden. Se exceptúa el hecho de que el perro pase andando sobre la lona del túnel flexible.

Saltar por encima de los soportes verticales de una valla que no corresponda,

7-8) Saltar el segundo o tercer elemento de una combinación de saltos, sin haber saltado el precedente, o saltar cualquiera de ellos en sentido contrario.

7-9) Que el guía salte, pise o pase por debajo de un obstáculo (excepto en algunos casos pisar lateralmente la lona del túnel flexible).

7-10) Se considerará eliminación cuando el perro atraviese el slalom si éste no es el obstáculo que debe realizar.

7-11) Que durante el recorrido el conductor lleve consigo algún objeto visible que represente un incentivo para el perro (collar, correa, mordedor, riñonera, etc.) tenga algo en la mano (no incluye el uso de guantes), tire, se le caiga comida o recoja algún objeto (incentivo, gorra, etc.).

7-12) Que el conductor vuelva a colocar al perro en la línea de salida después de que éste ya haya cruzado el primer obstáculo, (excepto por orden del juez).

7-13) Que el perro lleve algo en la boca, lleve puesto cualquier tipo de collar, arnés, etc., o recoja algún objeto del guía que se le haya caído al suelo durante el recorrido.

7-14) Brutalidad, insultos o malos tratos a los perros desde el principio al final del evento.

7-15) Que el perro haga sus necesidades dentro del terreno delimitado para la competición, incluido el pre-ring.

7-16) Que a partir del momento en que el juez permite el comienzo del recorrido el perro abandone o intente abandonar (tocando la zona delimitada) el terreno o deje de estar totalmente bajo el control de su conductor.

7-17) Tocar al perro voluntariamente en la mesa.

7-18) Entrar tanto en el ring como en el pre-ring, con collar de pinchos o bien con collar de ahorque en posición de estrangulamiento o cualquier otro de castigo.

7-19) La incomparecencia del equipo participante en el ring, después del tercer aviso de salida o llamada a participar por parte del juez o de megafonía.

7-20) Cuando el perro se detiene por orden del guía durante el recorrido (el guía manda una posición estática con una finalidad evidente). Se exceptúa cuando el perro está ejecutando un obstáculo de contacto.

7-21) Cuando el conductor obligue físicamente con las manos o alguna parte de su cuerpo a que el perro modifique su trayectoria tanto para que ejecute un obstáculo como para evitarlo.

7-22) Entrar en el pre-ring o en el ring con comida.

7-23) Que el perro una vez dentro del slalom vuelva hacia atrás haciendo el slalom 2 o más palos.

7-24) El conductor que habiendo sido advertido por el juez, haga caso omiso de sus indicaciones

La eliminación comporta la salida inmediata del conductor y su perro del ring. El juez deberá notificarlo de forma sonora (silbato etc.).

8) ZONAS OBLIGATORIAS DE CONTACTO

Empalizada, Balancín y Pasarela: El perro tiene que pisar con una pata como mínimo en las zonas de contacto, tanto en la subida como en la bajada.

Cada vez que no pise estas zonas es una falta que se penaliza con 5 puntos.

9) FALTAS, REHUSES y ELIMINACIONES ESPECÍFICAS EN CADA OBSTÁCULO

VALLAS (Saltos) y VIADUCTO / MURO

Falta = Derribar cualquier elemento del obstáculo.

Rehúse = Detenerse o retroceder delante del obstáculo, desviarse lateralmente, pasar por debajo de los elementos (vallas), por encima o por las aberturas (lateral vallas, viaducto).

Eliminación = Pasar por debajo de las vallas, por las aberturas del viaducto o realizar el salto de las vallas en sentido contrario del establecido.

VALLAS DOBLES O TRIPLES

Se contabilizará una sola falta aunque derribe dos ó más palos (uno de cada valla)

ARO (Rueda)

Rehúse = Detenerse o retroceder delante del obstáculo, desviarse lateralmente o saltar entre el marco y la rueda.

Eliminación = Saltar el aro o la rueda o pasar entre el marco y la rueda en sentido contrario del establecido.

TÚNEL RÍGIDO

Rehúse = Detenerse o retroceder delante del obstáculo, saltarlo evitando su

entrada, desviarse lateralmente o retroceder al exterior una vez iniciado el pase del túnel.

Eliminación = Saltar el guía por encima del túnel, o entrar el perro por entrada distinta a la establecida.

TÚNEL CIEGO (o FLEXIBLE)

Rehúse = Detenerse o retroceder delante de la entrada del túnel, saltarlo evitando su entrada, desviarse lateralmente o retroceder al exterior una vez iniciado el pase del túnel.

Eliminación = Saltar el guía por encima del túnel o de la lona.

No se penalizará el hecho en según que casos de que la lona sea pisada por el guía longitudinalmente, ni que el perro la atravesase andando.

MESA

El perro tendrá que realizar una pausa obligatoria sobre la mesa (duración máxima 5 seg.) en la posición designada por el juez: acostado, sentado o de pie.

La subida a la mesa solo está autorizada desde los lados A, B y C.

Si el perro pasa por debajo de la mesa, o sobrepasa la línea de prolongación del lado D, será penalizado con un «REHÚSE» cada vez.

Si el perro sube a la mesa por el lado D, se penalizará con un rehusé y no se le eliminará por tomar el obstáculo en sentido contrario, ni deberá bajar de la mesa y volver a subir.

Una vez que el perro haya subido a la mesa, cada vez que baje antes de la orden del juez tendrá que volver a subir y deberá adoptar correctamente la posición designada de antemano (eliminación si no vuelve a subir y aborda el obstáculo siguiente). Solo se penalizará con una falta pese a que la abandone varias veces. El descuento del tiempo en la mesa será acumulativo.

Si al subir el perro cae o se desliza de la mesa y vuelve a subir por el lado D, se le penalizará por haber bajado de la mesa antes de recibir la orden de continuar, (una falta), pero no será rehúse ya que en el acceso inicial había accedido por un lado correcto.

SLALOM

En la entrada, el primer poste tiene que quedar a la izquierda del perro, el segundo a su derecha, y así sucesivamente, debiendo quedar siempre el último poste a la derecha del perro.

En caso de mala salida (último palo a la izquierda del perro), el juez lo indicara señalando la última puerta del slalom, y el perro tendrá que volver a pasar dicha puerta correctamente, en cualquier caso, la correcta ejecución del obstáculo será responsabilidad del guía.

Se dictaminará eliminación si el conductor no lo tiene en cuenta y el perro aborda el siguiente obstáculo.

En caso de falta, el conductor podrá hacer volver a su perro al inicio o al lugar más próximo del fallo, si se trata de un rehúse siempre al inicio.

Falta = Dejar de franquear una o más puertas.

¡¡IMPORTANTE!! En el Slalom solo se penalizará una falta con 5 puntos aunque se cometan varias.

Rehúse = Detenerse o retroceder antes de entrar en el Slalom.

Rehúse = Pasar lateralmente sin entrar en ninguna puerta.

Rehúse = Efectuar la entrada dejando el primer palo a la derecha, o sobrepasar linealmente el segundo palo y tener que regresar para entrar correctamente.

Rehúse = Salir lateralmente (perpendicularmente) en cualquier puerta con actitud de abandonar la ejecución del obstáculo.

Partiendo de la situación de que inicialmente un perro haya abordando bien la realización del slalom, si cometiera falta o rehúse y optara o tuviera que comenzar de nuevo la ejecución del obstáculo una o más veces ya nunca se le penalizaría con un nuevo rehúse pese a que lo cometiera, se considerará suficiente con penalizar la pérdida de tiempo.

Eliminación = Abordar el Slalom en sentido contrario al orden establecido. Que el guía lo atravesase, sea el obstáculo correspondiente o no.

Eliminación = Volver hacia atrás (haciendo el slalom) 2 ó más palos consecutivos.

OBSTÁCULOS CON ZONAS DE CONTACTO

PASARELA

Falta = No pisar con una pata como mínimo en las zonas de contacto. (Una falta cada vez)

Rehúse Detenerse, retroceder, o desviarse lateralmente en la entrada de la pasarela.

Rehúse = Saltar de la pasarela antes de haber tocado con las cuatro patas la rampa de descenso.

Eliminación = Abordar la pasarela en sentido contrario al establecido.

Eliminación = Volver a pasar en sentido contrario una vez finalizado el obstáculo, tanto si ha sido realizado correcta o incorrectamente.

BALANCÍN

Falta = No pisar con una pata como mínimo en las zonas de contacto. (Una falta cada vez)

Falta = Saltar del balancín antes de que el extremo descendente esté tocando al suelo.

La salida correcta del Balancín se debe efectuar, cuando el extremo descendente haya tocado el suelo, y al mismo tiempo el perro debe de estar pisando al menos con una pata la zona de contacto.

Solo se penalizará UNA FALTA aunque el perro salte sin tocar la zona de contacto y antes de que el balancín toque el suelo (Fly off).

Se penalizará con 15 puntos si el perro no toca ninguna de las 2 zonas de contacto ni la parte descendente está en el suelo.

Rehúse = Detenerse, retroceder o desviarse lateralmente en la entrada del balancín.

Rehúse = Saltar del balancín antes de haber sobrepasado con las cuatro patas el eje del balanceo.

EMPALIZADA

Falta: No pisar con una pata como mínimo en las zonas de contacto. (Una falta cada vez)

Rehúse: Detenerse, retroceder o desviarse lateralmente en la entrada de la empalizada.

Rehúse: Saltar del plano inclinado antes de haber tocado con sus cuatro patas la rampa descendente.

Eliminación = Abordar la empalizada en sentido contrario al establecido.

OBSTÁCULOS COMPUESTOS POR VARIOS ELEMENTOS

COMBINACIONES DE DOS O TRES VALLAS (SALTOS)

Cada uno de los componentes (saltos) que forman el agrupamiento se juzga independientemente. Las penalizaciones por rehúses y faltas, se suman en cada uno de los componentes.

En caso de «rehúse» en cualquiera de los elementos, se comenzará de nuevo la totalidad de la combinación.

Falta: Cualquier derribo.

Rehúse: Desviarse lateralmente de cualquier valla sin saltarla.

Rehúse: Detenerse o retroceder delante de cualquier valla.

Eliminación: Saltar el segundo o tercer componente (valla) de la combinación sin haber saltado el anterior.

Eliminación: Saltar cualquier componente (valla) en sentido contrario.

Eliminación: Abordar el siguiente obstáculo sin haber realizado de nuevo correctamente la combinación de saltos después de un rehúse.

SALTO DE LONGITUD

Falta: Pisar o tocar cualquier elemento, derribarlos, o pisar con una o más patas entre los elementos después de haber iniciado el salto.

Rehúse: Detenerse o retroceder delante del obstáculo, realizarlo andando, saltar saliendo lateralmente del obstáculo y/o pasar al lado del obstáculo.

Eliminación: Ejecutar el salto transversalmente o en sentido contrario del establecido.

Eliminación: Abordar el siguiente obstáculo sin haber realizado de nuevo correctamente el salto de longitud después de un rehúse.

Los postes delimitadores, como su propio nombre indica, únicamente serán útiles para delimitar el obstáculo, sirviendo además de referencia al juez en la identificación o no de posibles rehúses o eliminaciones. El derribo de estos de forma accidental (por parte del guía) o en la realización del salto (por parte del perro) no será considerado nunca como falta. Solamente en el caso de que el guía lo toque o derribe de forma consciente y voluntaria se penalizará dicha acción, al igual que ocurre con cualquier otro obstáculo del recorrido, dicha penalización podrá ser desde 5 puntos hasta la eliminación del equipo.

10) CALIFICACIÓN / MENCIÓN

En cada manga, se concederán las siguientes calificaciones o menciones.

- EXCELENTE: De 0 a 5 puntos de penalización.
- MUY BUENO: De 6 a 10 puntos de penalización.
- BUENO: De 11 a 15 puntos de penalización.
- SUFICIENTE: De 16 a 25 puntos de penalización.
- NO CALIFICADO: Más de 26 puntos de penalización.
- ELIMINADO: 50 puntos.

La penalización total se obtiene sumando los puntos acumulados por faltas, rehúses, eliminaciones, y rebasamiento de tiempo con decimales (TRS) en cada manga disputada.

Para determinar la CALIFICACIÓN / MENCIÓN no se tendrá en cuenta ningún decimal en la suma.

Ejemplo:

Si un equipo ha penalizado 5,80 puntos en la primera manga y 0,99 puntos en la segunda manga, la suma de penalizaciones de las 2 mangas dará 5 puntos al desprejarse los decimales, y se le calificará como EXCELENTE.

NOTA.- Los decimales solo se desprecian para obtener la CALIFICACIÓN / MENCIÓN.

11) CLASIFICACIÓN FINAL

La clasificación final se hará teniendo en cuenta:

- 1) La penalización total «con decimales» (penalizaciones / recorrido + penalizaciones de tiempo), estableciéndose la clasificación final en relación al equipo que tenga menos puntos de penalización total.
- 2) En caso de igualdad en la penalización total, se clasificará primero el equipo que tenga menos penalizaciones / recorrido (faltas / rehúses).
- 3) Si por casualidad, dos perros estuviesen empatados en penalizaciones y en tiempo, el juez puede pedir un recorrido suplementario para desempatar.

EJEMPLO: Para un TRS de 60 segundos.

DORSAL	PENAL. RECORR.	TIEMPO REAL	PENAL. TIEMPO	PENAL. TOTAL	CLASIF. FINAL
4	0	59:00	0:00	0:00	1
12	5	57:25	0:00	5:00	2
22	5	60:00	0:00	5:00	3
6	0	65:10	5,10	5:10	4
16	10	59:65	0,00	10:00	5
2	5	65:05	5,05	10:05	6

12) ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA DE AGILITY

Los organizadores de una prueba de «Agility» deberán:

- 1) Disponer de un terreno homologado. (Ver apartado 1-a)

La naturaleza del suelo no debe de presentar ningún peligro ni para el perro, ni

para el conductor en la totalidad del recorrido.
(NO HABRÁ CRISTALES, CLAVOS, ETC.)

2) Elegir un juez, reconocido por la A.G.E.E.A.C.V.

3) Proporcionar las personas indispensables para el buen desarrollo de la competición, es decir:

Un auxiliar del juez, que anotará las penalizaciones señaladas por el juez con el fin de facilitarle el no perder de vista al equipo participante.

Un mensajero que recoja la hoja de penalizaciones y la haga llegar urgentemente a la mesa de control.

Un comisario general que será enlace entre el juez y la organización con el objeto de que la competición se desarrolle con fluidez, estando en todo momento atento a las indicaciones del juez.

Dos cronometradores, a los que se les confiará el cronometraje del recorrido. (un cronometrador oficial y otro como medida de seguridad).

En caso de disponer de un cronómetro electrónico, se utilizará además otro manual como medida de seguridad.

Dos personas como mínimo, encargadas de volver a colocar los obstáculos caídos y de tensar, después de cada paso, el túnel ciego o flexible.

Dos secretarios/as como mínimo para transcribir los resultados informaticamente, o en su defecto a las hojas manuales de control con el fin de establecer las clasificaciones de la prueba, además de cualquier requisito administrativo o de control.

Un comisario de participantes, que estará encargado de preparar a los competidores de acuerdo con el orden de intervención prevista, asegurando el encadenamiento y buen desarrollo de la prueba.

Equipo de pista (varias personas), con el fin de garantizar la ubicación y el cambio de posición de los obstáculos de acuerdo con las órdenes del juez.

Disponer de un ordenador y programa informático para el cómputo de resultados.

13) CATEGORÍAS

Los equipos de Agility se encuadrarán en las siguientes categorías: NIVEL-I, NIVEL-II y NIVEL-III. (Desfasado)

La diferencia entre NIVELES estará marcada por:

LA DIFICULTAD del trazado.

La LONGITUD del recorrido.

LA VELOCIDAD de ejecución que determina el tiempo del recorrido.

14) MODALIDADES DE AGILITY

Según la talla de los perros las competiciones homologadas comprenden cuatro modalidades.

- 1) TOY: Reservada para equipos con perros de talla inferior a 31 cm. de altura hasta la cruz.
- 2) MINI: Reservada para equipos con perros de talla entre 31 y 41 cm. de altura hasta la cruz.
- 3) MEDIUM: Reservada para equipos con perros de talla superior a 41 cm. de altura hasta la cruz e inferior a 53,5 cm.
- 4) LARGE: Para perros de talla superior a 53.5 cm. a la cruz.

Los equipos TOY, MINI y MEDIUM podrán escoger la inmediata superior, pero una vez que hayan participado en la modalidad elegida no podrán cambiarla hasta la siguiente temporada. De solicitar el cambio antes de finalizar la temporada perderán todos los puntos obtenidos en la modalidad que haya participado anteriormente.

15) DIMENSIONES DE LOS OBSTÁCULOS

(la tolerancia será de +/- 2 cm. en aquellos obstáculos que no contemplan tolerancia en su descripción).

VALLAS (simples).

Altura: Toy 30, Mini 40, Médium 55 cm. y Large 65 cm.

Anchura: 120 cm., (diámetro mínimo 3 cm.).

Las vallas o saltos pueden construirse con diferentes materiales y estarán formados por dos soportes verticales que podrán adoptar diferentes formas pero que deberán tener siempre una altura de 100 +/- 15 cm. en su parte interna y una anchura de entre 40 y 70 cm. La parte del soporte que da al interior del salto tendrá unos dispositivos para poder colocar una varilla o barra no fija que será la que marque la altura del salto para las diferentes categorías. En el muro o viaducto esta parte estará formada por unidades, tejas o bloques ligeros y móviles. Los soportes o unidades laterales del salto deberán disponer de un enrejado, cruce de barras, paneles etc. no pudiendo ser abiertos a lo largo de toda su anchura. Así mismo, en el espacio que queda bajo la barra o varilla que delimita la altura del salto también podrán existir paneles macizos, enrejados o de retama siempre que no se ajusten en altura a la unidad móvil del mismo.

VALLAS (dobles o triples).

Formadas por la unión de vallas simples.

Se colocarán en orden paralelo o ascendente*, según la categoría con una diferencia de altura de unos 20 a 25 cm., quedando situada la más alta (en la parte posterior) a una altura máxima de 65 cm. para Large, 55 cm. para Médium, 40 cm. para Mini y 30 para Toy.

La separación total no podrá sobrepasar 60 cm. para Large/ Médium, y 30 cm. para Mini/ Toy.

* Para Toy/ Mini solo se podrán colocar en ascendente, para Médium/ Large se admiten las dos configuraciones siendo la anchura máxima en paralelo 38 cm. y 60 en ascendente.

MURO / VIADUCTO

Muro: Panel liso.

Viaducto: Panel liso que puede tener una o dos aberturas en forma de túneles. En la parte superior se colocarán varias unidades móviles en forma de teja.

Altura: Total: Large 65 cm. Médium 55 cm. Mini 40 cm. y Toy 30 cm.

Ancho: 120 cm.

Espesor de la pared: 20 cm.

Los soportes laterales (columnas) del muro/viaducto deberán tener unas dimensiones entre 20 y 30 cm. y una altura de aproximadamente 100 cm.+/-15 cm.

MESA

Superficie mínima 90 x 90 cm. y máxima de 120 x 120 cm.

Altura: Máxima de 60 cm. Mínima de 55 cm. para categorías Médium/ Large.

Altura: para Toy y Mini 35/ 40 cm.

Debe ser ESTABLE, con superficie antideslizante, y no debe de estar tapada ni obstaculizada NUNCA por ninguno de sus lados.

PASARELA

Altura mínima: 120 cm. y máxima 135 cm.

Ancho del puente de paso: mínimo 30 cm. máximo 40 cm.

Largo de cada unidad: Mínimo 360 cm. Máximo 420 cm.

Las rampas tendrán pequeños listones perpendiculares al sentido de la marcha, clavados a espacios regulares de entre 20 y 30 cm. para facilitar el acceso y evitar deslizamientos.

La parte inferior y cantos de las rampas tendrán que estar pintados de distinto color en la cara superior y en los bordes laterales, en una longitud de 90 cm. en el

inicio y en el final del obstáculo para indicar la ZONA DE CONTACTO.

No se colocará ningún listón a menos de 10 cm. del límite superior de la zona de contacto, ni tampoco en el mismo límite.

BALANCÍN

Ancho mínimo: 30 cm. máximo 40 cm.

Largo mínimo: 365 cm., máximo 425 cm.

Altura del eje con respecto al suelo $1/6$ de la longitud del tablón.

EJEMPLO: largo 365 cm. Altura = $(365/6) = 60$ cm.

Las zonas de contacto serán de igual longitud que las de la pasarela (90 cm.) y situadas también al inicio y al final del obstáculo.

El balancín tiene que ser estable y antideslizante.

En cualquier caso el balancín deberá «caer» al poner 1 Kg. de peso en la zona de contacto del extremo superior.

No se colocarán listones a lo largo del balancín.

EMPALIZADA

Está compuesta de dos paneles que forman un ángulo.

Altura máxima con relación al suelo: de 178 cm. en su vértice con una apertura de 100 grados para Large y Médium, y máximo de 168 cm. con ángulo de 105/110 grados para Toy y Mini.

Ancho: 90 cm. en la parte más elevada, que puede aumentarse en su base hasta 115 cm.

Las rampas estarán provistas de listones clavados a espacios regulares de entre 30 y 50 cm. para facilitar el acceso y evitar deslizamientos.

Las partes inferiores de las rampas y cantos laterales, deberán pintarse de distinto color en una longitud de 106 cm. desde el suelo, para indicar la ZONA DE CONTACTO.

No podrá colocarse ningún listón a menos de 10 cm. del límite superior ni en el límite de la zona de contacto.

La parte superior de la empalizada no presentará peligro alguno para el perro.

Si fuera necesario se colocará una protección de goma.

SLALOM

Número de palos: 10 o 12 (diámetro mínimo 3 cm.).

Altura mínima: 100 cm. Intervalo entre cada palo: de 50 a 65 cm.

TÚNEL RÍGIDO

Diámetro interior: 60 cm.

Largo: de 5 a 6 metros aproximadamente, estando estirado completamente.

Debe ser de material flexible que permita formar una o varias curvas.

TÚNEL CIEGO o FLEXIBLE

Entrada: un arco rígido de 90 cm. de largo.

Altura: 60 cm.

Anchura: de 60 a 65 cm.

Largo de lona = 300 a 350 cm.

ARO o RUEDA

Diámetro de abertura: mínimo 38 cm. máximo 60 cm.

Distancia desde el suelo a la parte baja interior del aro del eje: 30 cm. para Toy, 40 cm. para Mini, 55 cm. para Médium y 65 cm. para Large.

La parte baja interior del neumático tendrá que estar obstruida por razones de seguridad.

La altura del neumático será ajustable mediante un sistema de cadenas o cables. Se rechazarán las uniones rígidas.

Deberán de evitarse las barras laterales entre el marco y los soportes que lo mantienen.

COMBINACIONES DE DOS O TRES VALLAS (Saltos)

La distancia entre saltos será de 3,5 m., se situaran en línea recta o ligeramente curva según la trayectoria (nunca a 90 grados).

Se marcarán con un solo número y se considerarán como un solo obstáculo.

Cada uno de los componentes que forman el agrupamiento se juzgará independientemente.

SALTO DE LONGITUD

Estará compuesto por 4 ó 5 elementos separados unos de otros con el fin de obtener un salto de 150 cm. para Large, de 120 cm. para Médium, de 90 cm. para Mini y de 50 cm. para Toy.

Longitud de los elementos: 120 cm.

Altura del elemento más alto: 28 cm.

Altura del elemento más bajo: 15 cm.

Ancho de los elementos: 15 cm. colocados ligeramente en declive.

Las cuatro esquinas se delimitarán siempre mediante postes de aproximadamente 120 cm. de altura con una protección en la parte superior.

16) MODALIDADES DE PRUEBAS

AGILITY STANDARD:

En la modalidad de AGILITY se pueden utilizar todos los obstáculos homologados, debiendo usarse siempre los obstáculos de acuerdo con la categoría del equipo participante (Toy, Mini, Médium o Large).

El sistema de penalizaciones está explicado en el presente reglamento.

AGILITY JUMPING:

El Jumping es igual al Agility pero, sin obstáculos de contacto.

Hay dos formas de penalizar:

a) Igual que en Agility Standard o sea, faltas más rehúses (al tercero eliminado) y con TRS/TRM. Este será el utilizado cuando el jumping sea una segunda manga (computo de dos mangas Agility/Jumping).

b) Poniendo un TRS muy bajo sin TRM (ejemplo: TRS = 20 ó 30 segundos) y penalizar un punto por cada segundo que se sobrepase el TRS, más cinco segundos por cada falta o rehúse que se haya cometido. (En desuso).

Puede o no considerarse las eliminaciones según determine el juez. (Eliminando o sustituyendo la eliminación por una falta). (En desuso)

Este método no se utilizara cuando el Jumping sea una de las 2 mangas de una competición.

AGILITY JUMPING RELEVOS:

Igual al Jumping, pero se hará por equipos de dos o más participantes. El tiempo empezará a contar al comienzo del primer participante y se parará a la llegada del último.

No habrá eliminación ni por tres rehúses ni por efectuar obstáculos equivocados, pero no obstante se penalizará con 5 segundos adicionales cada falta, cada rehúse, o cada causa de eliminación cometida.

Será obligatorio hacer el recorrido completo correctamente, de no hacerlo el «equipo completo» quedará eliminado.

La salida se hará desde la mesa, el tiempo empezará a contar desde que el primer perro del equipo inicie el recorrido abandonando la mesa hasta que el último perro del equipo finalice el recorrido subiendo a la mesa.

El primer guía de cada equipo llevará en la mano un «testigo» que entregará al siguiente, salvo que el juez decida que el “testigo” lo llevará el equipo que espera, para que lo recoja el que está en pista, y así sucesivamente hasta el último participante de dicho equipo. También se podrá realizar sin testigo cuando el juez lo considere oportuno.

Al tiempo obtenido se le sumarán los segundos correspondientes a las penalizaciones cometidas (5 segundos por cada falta o rehúse). Ganará el equipo que menos penalizaciones haya computado.

AGILITY K.O.

Se colocarán dos recorridos IDÉNTICOS (sin obstáculos de contacto) y usando la mesa para la salida y la llegada de ambos recorridos.

Se harán grupos de dos equipos, siendo necesarios múltiples de ocho (8-16-32-etc.) participantes.

Se sorteará el orden de salida para los grupos (guías / perros de dos en dos).

Saldrán los dos equipos a la vez (uno en cada recorrido). NO SE CONTARÁ el tiempo empleado durante el recorrido.

El perro del equipo que primero regrese y suba a la mesa sin cometer faltas será el ganador.

Al equipo que cometa fallos, se le sumarán 5 segundos por cada falta o rehúse (no existiendo eliminación por tres rehúses).

Para determinar el vencedor de cada recorrido, el cronómetro empezará a contar desde el momento en el que el perro más rápido suba a la mesa (final de recorrido), y se parará de cronometrar a la llegada del perro más lento.

Cada perro penalizará los segundos resultantes de multiplicar por cinco el total de sus faltas y rehúses cometidos durante el recorrido.

Los segundos de diferencia registrados por el cronómetro, se sumarán a las penalizaciones del perro más lento.

De cada grupo se eliminará al equipo cuya suma final de penalizaciones sume más segundos.

Una vez pasados todos los grupos iniciales competirán entre sí los ganadores de cada recorrido, y así sucesivamente se irán eliminando hasta quedar solo dos equipos de los que uno de ellos será el ganador de la prueba.

De esta forma a medida que pasan las rondas eliminatorias compiten equipos de más nivel, aumentando la espectacularidad y emoción de la prueba.

EJEMPLO:

El cronómetro ha empezado a contar al llegar el perro del equipo nº 1 y se ha parado al llegar el perro del equipo nº 2.

La diferencia cronometrada entre la llegada del equipo nº 1 y la del equipo nº 2 ha sido de ocho segundos.

El perro del equipo nº 1 ha llegado primero, pero ha cometido dos faltas.

El perro del equipo nº 2 ha llegado después, pero sin faltas ni rehúses.

PENALIZACIONES DEL RECORRIDO

Equipo nº 1 - 2 faltas x 5 segundos cada una = 10 segundos

Equipo nº 2 - 0 faltas x 5 segundos cada una = 0 segundos

PENALIZACIONES FINALES

Equipo nº 1 Penalización del recorrido 10 segundos

Total 10 segundos

Equipo nº 2 Penalización del recorrido 0 segundos

Penalización diferencia crono 8 segundos

Total 8 segundos

Diferencia en menos tiempo a favor del equipo nº 2.....dos segundos

Vencedor de la prueba equipo nº 2.

(A pesar de haber llegado a la mesa ocho segundos más tarde que el equipo nº 1)

STEEPLECHASE (nombre registrado USDAA, usado con autorización y dando acceso directo a competiciones finales USDAA de Steeplechase).

Se compondrá de un recorrido de 18 a 20 obstáculos en el que solo habrá una zona de contacto, la **empalizada**. En el recorrido deberá pasarse la empalizada o el Slalom dos veces (a elección del Juez).

El TRS lo marcará el perro que entre con menor número de penalizaciones en cada modalidad.

Los rehúses no se contabilizarán (se consideran pérdida de tiempo, aunque evidentemente deberá corregirse y efectuar el obstáculo correctamente (eliminación de no hacerlo).

Las faltas se contabilizarán con 5 segundos de penalización en tiempo (cada falta) y se sumarán al tiempo efectuado.

Las eliminaciones serán igual que en las pruebas de Agility Standard y Agility Jumping.

17) PRUEBAS DE ACCESO A.G.E.E.A.C.V.

Estas pruebas son obligatorias para poder participar en competiciones A.G.E.E.A.C.V.

Bases y requisitos:

- El equipo aspirante deberá ser socio de un club federado.
- Los ejercicios se realizarán con arreglo al reglamento vigente.

- Las pruebas serán abiertas y en ellas deberá haber obligatoriamente representantes de los clubs de los equipos que se presenten. También sería conveniente que acudieran a las mismas representantes de otros clubs.
- Si los representantes no estuviesen de acuerdo con la forma de plantear/puntuar los ejercicios y secuencias o con los resultados deberán reclamarlo en ese momento al juez de la prueba. Si la reclamación no fuese atendida y solventada el representante podrá exponer su queja por escrito a la A.G.E.E.A.C.V. para que ésta la traslade a la junta de jueces previo depósito de 6 euros.
- La prueba de acceso contará con un calendario propio, quedará coordinada entre el club organizador y el juez designado (los mismos - juez y club - que realicen la regional correspondiente a ese fin de semana), y será notificada con el suficiente tiempo de antelación como para que todos los aspirantes se den por avisados. La inscripción conllevará el pago obligatorio de la prueba, independientemente de que se presenten a ella o no.
- La tasa de inscripción se elevará a 10 euros, los cobrará el club organizador y los abonará en cuanto pueda al tesorero de la A.G.E.E.A.C.V. para que éste posteriormente los reparta entre el juez (6 euros) y el club (4 euros) realizando registro de entrada y salida de las cuantías correspondientes.
- Eliminaciones: no serán declarados aptos aquellos equipos que...
 - Resulten eliminados en una de las secuencias según aplicación del reglamento.
 - Que acumulen 5 rehúses en el total de las cuatro secuencias, se permitirán hasta cuatro rehúses en el total de la prueba.
 - Que realicen 3 faltas en la ejecución de un mismo slalom.
 - Que hagan 6 o más faltas en las zonas de contacto (estas se pasarán obligatoriamente dos veces cada una).
 - Que tiren el 50% o más de los palos de las vallas colocadas en la prueba.
- Para todos los casos que no contemple ésta normativa se aplicará el reglamento utilizado en competición.
- A cualquier equipo, a pesar de estar eliminado se le permitirá terminar la prueba de acceso siempre que lo desee.