

F.E.A.E.C.

Federación Española de
Agility y Educación Canina

REGLAMENTO DE AGILITY

1ª Edición: 1993

2ª Edición: 1997

3ª Edición: 2002

4ª Edición: 2005

5ª Edición: 2008

6ª Edición: 2014

7ª Edición: 2016

Apdo.		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	9
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	16
	OBSTÁCULOS COMPUESTOS POR VARIOS ELEMENTOS	17
10.	CALIFICACIÓN / MENCION	18
11.	CLASIFICACION FINAL	19
12.	ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA DE AGILITY	19
13.	CATEGORÍAS	20
14.	DIMENSIONES DE LOS OBSTÁCULOS	21
15.	MODALIDADES DE PRUEBAS	25
16.	MODALIDADES W.C.L.	27
17.	CONSECUCIÓN DE NIVELES Y CERTIFICADOS FEAEC/WCL	35
18.	ACCESO A LA COMPETICIÓN	35

PRÓLOGO

El Agility es, y debe seguir siendo, un deporte divertido, tanto para el participante, como 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 corrobora la buena armonía, educación y disciplina entre el can y su guía.
4. El Agility puede practicarse de dos modos: como ocio, o como competición, ambos modos son compatibles.
5. Practicado como ocio tiene grandes ventajas. Hace que propietario y perro disfruten juntos, practiquen ejercicio físico y compartan alegrías e infortunios.
6. Para aquellos a los que les guste la competición, 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» por parte del perro.
9. El TRS, es tan solo un índice básico, y en ningún caso la velocidad se considerará 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 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 o 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.

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

1-m) En las pruebas de Agility, los obstáculos con zonas de contacto podrán ser como máximo cuatro. Estos serán elegidos por el juez, pudiendo en caso extremo ser el mismo obstáculo tres o cuatro veces.

1-n) El Slalom solo puede pasarse una vez por recorrido. Salvo en la modalidad de Steeplechase, donde se podrá pasar dos veces, según normativa de pruebas.

1-o) La Mesa solo se podrá ejecutar una vez por recorrido.

1-p) El acceso a la Rueda y al 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. Sin embargo, sí se podrá colocar una valla a 180° después de la rueda.

1-q) 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) OBSTACULOS 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

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) Una vez iniciada la manga, el recorrido no será cuestionable ni se podrá realizar 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, del 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/s, 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 (si la hubiera).

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 más rápido, sumando al tiempo las penalizaciones cometidas.

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, 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, 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 realizar 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 sobrepasado 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) Que el perro no pise las zonas obligatorias de contacto al menos 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 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), o bien toque o derribe un obstáculo de forma involuntaria.

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) Sobrepassar 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) Sobrepassar 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 sobrepassado 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 sobrepassar 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 u obstáculo de contacto, si estos no corresponden.

7-8) Saltar por encima de los soportes verticales de una valla que no corresponda, 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.

7-10) Que el guía toque o derribe un obstáculo de manera consciente y/o voluntaria.

7-11) Se considerará eliminación cuando el perro atraviere el slalom si éste no es el obstáculo que debe realizar.

7-12) 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.).

7-13) 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).

7-14) 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.

7-15) Brutalidad, insultos o malos tratos a los perros desde el principio al final del evento.

7-16) Que el perro haga sus necesidades dentro del terreno delimitado para la competición, incluido el pre-ring.

7-17) 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 bajo el control de su conductor.

7-18) Tocar al perro voluntariamente en cualquier momento del recorrido.

7-19) 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 que pueda suponer un castigo para el perro.

7-20) 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.

7-21) 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.

7-22) 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.

7-23) Entrar en el pre-ring o en el ring con comida.

7-24) Que el perro una vez dentro del slalom vuelva hacia atrás haciendo dos o más palos.

7-25) 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, excepto cuando el juez o la organización decidan que los participantes pueden finalizar su recorrido. El juez deberá notificarlo de forma sonora (silbato, etc.).

8) ZONAS OBLIGATORIAS DE CONTACTO

Son: 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)

RUEDA (Aro)

Falta = Que esta se parta/ abra durante la ejecución.

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

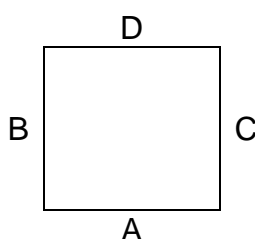
Rehúse = Detenerse o retroceder delante del obstáculo, saltarlo evitando su entrada, desviarse lateralmente o retroceder al exterior una vez iniciado el pase del túnel.

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

MESA

El perro tendrá que realizar una pausa obligatoria sobre la mesa (duración máxima de 5 segundos), 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 (el opuesto a la trayectoria), será penalizado con un rehúse cada vez.

Si el perro sube a la mesa por el lado D, se penalizará con un rehúse, 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 (se le eliminará 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 sido por el lado correcto.

SLALOM

En la entrada, el primer poste tiene que quedar siempre 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 corrige 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, pero si se tratase de un rehúse, siempre al inicio.

Falta = Dejar de franquear una o más puertas.

En el Slalom solo se penalizará una falta, aunque se cometan varias.

Rehúses:

- Detenerse o retroceder antes de entrar en el Slalom.
- Pasar lateralmente sin entrar en ninguna puerta.
- Efectuar la entrada dejando el primer palo a la derecha, o sobrepasar linealmente el segundo palo y tener que regresar para entrar correctamente.
- Salir lateralmente (perpendicularmente) en cualquier puerta con actitud de abandonar la ejecución del obstáculo.

Partiendo de la situación de que inicialmente un perro haya abordado bien el Slalom, si cometiera falta o rehúse y optara o tuviera que comenzar de nuevo la ejecución del obstáculo una o más veces, ya no se le penalizaría con un nuevo rehúse, pese a que lo cometiera. Se considerará suficiente con penalizar con la pérdida de tiempo (pero el perro deberá realizar el obstáculo correctamente).

Eliminación:

- Abordar el Slalom en sentido contrario al orden establecido.
- Que el guía lo atravesase, sea el obstáculo correspondiente o no.
- Volver hacia atrás (haciendo el slalom) dos ó más puertas consecutivas.

OBSTÁCULOS CON ZONAS DE CONTACTO

PASARELA

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

Rehúses = Detenerse, retroceder, o desviarse lateralmente en la entrada de la pasarela. 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, o 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). Saltar del balancín antes de que el extremo descendente esté tocando el suelo.

Se considera una salida correcta del Balancín cuando el extremo descendente haya tocado el suelo y, al mismo tiempo, el perro esté pisando al menos con una pata la zona de contacto.

Solo se penalizará UNA FALTA cuando 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 dos zonas de contacto ni la parte descendente esté en el suelo.

Rehúses = Detenerse, retroceder o desviarse lateralmente en la entrada del Balancín, o 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).

Rehúses = Detenerse, retroceder o desviarse lateralmente en la entrada de la Empalizada, o 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.

Rehúses = Desviarse lateralmente de cualquier valla sin saltarla, o detenerse o retroceder delante de cualquier valla.

Eliminación:

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

- Saltar cualquier componente (valla) en sentido contrario.
- Abordar el siguiente obstáculo sin haber realizado 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.
- Abordar el siguiente obstáculo sin haber realizado correctamente el salto de longitud después de un rehúse.

Los postes delimitadores, como su propio nombre indica, únicamente servirán 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 despreciarse 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. REC.	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
1	10	59:65	0,00	10:00	5
2	5	65:05	5,05	10:05	6

12) ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA DE AGILITY

Las pruebas las juzgarán jueces reconocidos por la FEAEC. La designación de los mismos la hará el “Delegado de Jueces”.

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

- Un auxiliar de juez, que anotará las penalizaciones señaladas por el mismo, 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 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.
- En el caso de no disponer de un cronómetro electrónico, dos cronometradores, a los que se les confiará el cronometraje del recorrido (uno 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 colocar, después de cada paso, el túnel ciego o flexible.
- Dos secretarios/as como mínimo para transcribir los resultados al programa informático, 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

Según la talla de los perros, las competiciones homologadas comprenden cuatro categorías:

- 1) TOY: Reservada para equipos con perros de hasta 30 cm. de altura a la cruz.
- 2) MINI: Para equipos con perros de talla entre 30 y 40 cm. de altura a la cruz.
- 3) MEDIUM: Para equipos con perros de talla entre 40 y 50 cm. de altura a la cruz.
- 4) LARGE: Para perros de talla superior a 50 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 categoría en la que haya participado anteriormente.

14) 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 cm, Mini 40 cm, Medium 50 cm. y Large 60 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 que da al interior del salto tendrá unos soportes MÓVILES para poder colocar una barra de salto, no fija, que será la que marque la altura del salto para las diferentes categorías.

Las barras de salto serán de PVC o similar, medirán 120 cm. de largo, tendrán un diámetro mínimo de 3 cm. y deberán estar pintadas con dos colores, para facilitar su visibilidad por parte del perro.

Las alas 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.

La barra de salto debe apoyarse con holgura en el soporte lateral, permitiendo ser derribada con facilidad si el perro la roza o la golpea, pero a su vez, la curvatura del soporte debe tener la suficiente profundidad, como para que la barra de salto no sea derribada por el efecto del aire u otras inclemencias.

En las alas o unidades laterales sólo podrán colocarse los soportes de la barra que se está utilizando en ese momento, debiendo quedar el resto del lateral libre de cualquier elemento que pudiera causar daño al perro.

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 60 cm. para Large, 50 cm. para Medium, 40 cm. para Mini y 30 para Toy.

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

** Para Toy/ Mini solo se podrán colocar en ascendente, para Medium/ Large se admiten las dos configuraciones, siendo la anchura máxima en estas categorías de 38 cm. en paralelo 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 que conformarán la altura del obstáculo. Con una altura total de 60 cm. para la categoría Large, 50 cm. para la categoría Medium, 40 cm. para Mini y 30 cm. para Toy.

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 50 cm. para las categorías Medium/Large, y para Toy y Mini de 30 a 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 con el 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 descender 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 por dos paneles que forman un ángulo.

La altura con relación al suelo será de 170 cm. en su vértice, con una apertura (ángulo) de 105 grados.

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.). Los palos deberán ser de PVC o similar.

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.

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, 50 cm. para Medium y 60 cm. para Large.

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.

La rueda estará compuesta por dos partes que se mantendrán unidas por unos imanes y que se abrirán en caso de impacto.

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 Medium, 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.

15) 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.

JUMPING:

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

El sistema de penalizaciones está explicado en el presente reglamento.

RELEVOS:

Igual que el 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, 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 miembro, 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.

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 múltiplos 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).

16) MODALIDADES W.C.L.

Desde el año 2006, FEAEC forma parte del World Cynosport Limited (WCL), organización mundial creada por el USDAA para difundir su programa de competición.

Es un programa que tiene como objetivo principal la consecución de títulos y certificados, mediante pruebas de capacitación / cualificación (Titling). De entrada no se compite por puestos, ni existe rivalidad de cara a la clasificación. Deben conseguirse, partiendo desde cero, cualificaciones con las que ir ascendiendo de nivel y poder así ir alcanzando títulos y diplomas que nos permitan buscar nuestro hueco para competir en los campeonatos nacionales e internacionales.

Hay cinco modalidades diferentes: Agility, Jumper, Gamblers, Snooker y Pair-relay. Cada modalidad consta de tres niveles de dificultad: *starters* (principiantes, nivel inicial), *advanced* (avanzados, nivel medio) y *masters* (maestros o expertos, nivel alto). Según se consiguen los niveles de cada modalidad, se van consiguiendo títulos y certificados.

AGILITY STANDARD STARTER

Se trata de un recorrido entre 14 y 16 obstáculos, con una velocidad de ejecución de entre 1,85 y 2,05 m/s, con un TRM de 75 segundos. Siempre que se realice la mesa, será en posición "tumbado".

FALTAS:

- Tirar la barra de salto (5 puntos de penalización).
- Saltar las zonas de contacto (5 puntos de penalización por cada salto).
- 5 puntos por la regla "Four Paws Refusal" (FPR): únicamente se penalizará a un perro por realizar la ruta o recorrido equivocado si se ha comprometido con las cuatro patas (completamente), de no ser así, no penalizará. Se aplicará esta regla tanto si se compromete con un obstáculo fuera de la secuencia, como si toma un obstáculo en la dirección equivocada.
- "Fly-off (salir volando) en el balancín, salga desde donde salga, no se permite repetir (sería eliminación).
- No hacer un obstáculo del recorrido, ya sea intencionadamente o no, penalizará con 20 puntos; al segundo que se salte será eliminado.

REHUSES:

En este nivel no existen rehúses, salvo que el perro se haya comprometido completamente con un obstáculo de contacto y no continúe (FPR), en cuyo caso se penalizará con 20 puntos. Si esto ocurre, debe omitirse el obstáculo y continuar el recorrido, de no realizarse así sería eliminación.

SLALOM:

No se contabilizarán faltas ni rehúses. Los errores serán sólo pérdida de tiempo, pero deberá finalizarse correctamente, de no ser así, se penalizará con 20 puntos.

AGILITY STANDARD ADVANCED

Se trata de un recorrido entre 17 y 20 obstáculos.

FALTAS:

- 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).
- Una vez que el perro ha iniciado el salto de longitud, pisar, tocar o derribar un elemento.
- No pisar el perro en las zonas obligatorias de contacto (balancín, pasarela y empalizada) como mínimo con una pata.
- Bajar de la mesa antes de la orden del juez.
- Saltar del balancín antes de que el extremo descendente haya tocado en el suelo aunque el perro haya pisado la zona de contacto.
- 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.
- 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).
- Cuando el conductor toque al perro (sin desviar su trayectoria), toque o derribe un obstáculo.

REHUSES:

Cada rehúse se penalizará con 5 puntos y deberá corregirse siempre, en caso contrario será eliminación.

Se eliminará a un equipo cuando realice tres rehúses sobre el mismo obstáculo (se permitirán más de tres si son en obstáculos distintos).

SLALOM:

Efectuar la entrada en el slalom dejando el primer palo a la derecha, o sobrepasar linealmente el segundo palo, o salir lateralmente abandonando el slalom en cualquier puerta, se considera rehúse; saltarse una puerta del slalom

(siempre que no sea la primera o salga lateralmente abandonando el obstáculo en cualquiera de ellas) se considera falta.

A partir de que el perro haya entrado bien, y suponiendo que cometa falta y vuelva a comenzar el obstáculo, ya no se le penalizará con rehúse, pese a que lo cometiera. Sólo será pérdida de tiempo.

AGILITY STANDARD MASTER

Son prácticamente las mismas reglas que en un Agility Standard, salvo tres diferencias:

La misma regla en el slalom que en el Advanced Standard Agility (anterior).

En los túneles, si al abordarlos de frente u oblicuamente el perro lo saltara, no se le eliminará, sino que se le penalizará con un rehúse.

En la rueda, en caso de derribo, no se penalizará.

PAIRS RELAY

Consiste en demostrar la estrategia de equipo en la ejecución de un circuito. Dos competidores se acoplarán para conseguir completar un recorrido. Una pareja puede estar compuesta por perros de la misma o diferente altura, siempre y cuando se agrupen en: Toy y Mini, o Medium y Large, a menos que sólo haya un perro apuntado en alguna de estas alturas conjuntadas, en ese caso, podrá formar pareja con un perro que salte en el otro binomio.

Un recorrido de Pairs Relay tendrá un mínimo de 15 obstáculos, y su diseño se realizará según las directrices de la modalidad Agility standard. Cada perro debe realizar un mínimo de 9 obstáculos definidos como una secuencia en el recorrido. No se incluirá la mesa como obstáculo a realizar, tampoco es necesario colocar todas las zonas de contacto, sin embargo, el recorrido sí debe incluir como mínimo una zona de contacto para ser realizada por cada uno de los perros integrantes del equipo. En el caso de que en una prueba, todos los equipos emparejados son de la misma altura, el juez podría diseñar un recorrido de forma que ambos perros realicen el mismo recorrido, en cuyo caso pueden ser usados menos de 15 obstáculos.

Mientras el primer integrante del emparejamiento esté realizando la pista, el segundo integrante puede sujetar a su perro, pero siempre de manera que no pueda ser considerada ruda o abusiva.

Los guías llevarán un testigo durante la carrera, que traspasarán al siguiente guía en el área designada para ello por el Juez, dicho testigo se pasará entre los guías "de mano a mano", sin lanzarse al aire o dejarse sobre alguna superficie.

La modalidad de Pairs Relay puntúa como lo que se conoce como "Time Plus Faults" (tiempo más faltas), marcando las faltas como en un Agility standard.

Las faltas cometidas se añadirán al tiempo realizado por el equipo.

Existen faltas especiales que se puntuarán según lo que sigue:

- Lanzar el testigo o realizar el pase fuera del área de cambio, 20 puntos de penalización.
- Soltar o dejar caer el testigo, aunque sea de forma involuntaria, 10 puntos de penalización.

El juez establecerá el "tiempo de recorrido para calificar". La puntuación final de la pareja o equipo (tiempo más faltas) deberá ser igual o menor que dicho tiempo para calificar, si se pretende conseguir una calificación.

En caso de que hiciera falta completar algún equipo, el Juez seleccionará un perro de un grupo de voluntarios para que corran otra vez. Este voluntario correrá únicamente como complementario y no contabilizará su calificación, pese a que su compañero de equipo la consiga.

Para el nivel Starter Relay, el número de obstáculos a realizar será entre 7 y 9. La omisión de un obstáculo resultará en eliminación, en vez de acumular 20 puntos, como en la clase Agility standard.

SNOOKER

Esta modalidad de agility está basada en el juego de billar del mismo nombre. Se trata de un recorrido con un mínimo de 9 obstáculos, que tendrán asignados un color y su valor correspondiente en puntos:

Rojo	1 punto
Amarillo	2 puntos
Verde	3 puntos
Marrón	4 puntos
Azul	5 puntos
Rosa	6 puntos
Negro	7 puntos

Los obstáculos rojos siempre son saltos simples. El Juez colocará la pista con arreglo a una serie de configuraciones (6 en concreto) y que seleccionará en función del tiempo que desee asignar.

a) Para un tiempo de entre 45 y 55 segundos, las configuraciones podrán ser: 1) estándar de Snooker (rojos cerca del rosa y el negro), 2) siempre tres rojos, o 3) solamente túneles y saltos.

b) Para un tiempo entre 50 y 60 segundos: 1) rojos lejos del rosa y del negro (configuración modificada), 2) más de tres rojos, o 3) dos o más "combinaciones de color" rodeando los obstáculos de contacto y/o el slalom.

Una "combinación de color" es una serie de dos o más obstáculos que deben realizarse como si fuera un único obstáculo de color. Cada elemento de la combinación se juzgará individualmente, si ocurriese una falta en cualquiera de sus elementos (excepto rehúses en la secuencia de apertura), la combinación no puntuará. Aún así deberá realizarse al completo y de forma correcta antes de pasar al siguiente obstáculo.

Cada equipo realizará los obstáculos, ateniéndose a las reglas, realizando una secuencia de apertura y una secuencia de cierre, dentro del tiempo asignado.

SECUENCIA DE APERTURA.- Consiste en un mínimo de 6 obstáculos (dependiendo del número de rojos) que deben tomarse siempre en el orden: rojo – color – rojo – color – rojo – color. Para que la secuencia de apertura sea correcta y podamos pasar a la secuencia de cierre se debe tener en cuenta que:

- Se debe ejecutar un rojo correctamente para poder realizar uno de color.
- Cada rojo sólo puede hacerse una vez, ya sea correctamente o con faltas.
- No se adjudicarán puntos si hay faltas en algún obstáculo.
- Se puede realizar el mismo obstáculo de color o uno diferente (según estrategia) cada vez que deba realizarse uno de estos obstáculos.
- En la secuencia de apertura los rehúses no contabilizan, sólo suponen pérdida de tiempo.

Una vez finalizada la secuencia de apertura, el equipo se dirigirá a la secuencia de cierre.

SECUENCIA DE CIERRE.- La forman siempre 6 obstáculos de color, que deben realizarse siempre en el siguiente orden:



La puntuación de la secuencia de cierre dejará de acumularse: si se realiza falta en alguno de los obstáculos, si se produce algún rehúse, si la secuencia se altera, o si el tiempo termina.

Para el nivel **Snooker Starter**, el recorrido se constituirá con arreglo a sólo 4 configuraciones en vez de 6, que son: configuración estándar, configuración modificada, una sola combinación de color envolviendo obstáculos de contacto y/o slalom, o utilizar solamente túneles y saltos. Para poder conseguir la calificación en este nivel, el equipo tendrá que acumular un mínimo de 37 puntos. Se aplicarán las reglas para starters a la hora de juzgar las faltas y los rehúses.

Para **Snooker Advanced**, el equipo tendrá que acumular un mínimo de 37 puntos para conseguir la calificación. La normativa a aplicar será la de Advanced a la hora de juzgar las faltas y los rehúses.

Para **Snooker Master**, se requiere un mínimo de 37 puntos para obtener una puntuación calificatoria, además, para conseguir el título de Experto (Master) en Snooker 3 de las 5 puntuaciones deben encontrarse entre el 15% de los

mejores de su clase ("Super Q"). Para estas calificaciones se aplicarán las reglase Master a la hora de juzgar faltas y rehúses.

GAMBLER

El Gambler (especulador) consta de dos partes, en la primera, la estrategia consiste en acumular la mayor cantidad posible de puntos, en la segunda, lo que se demuestra es el control a distancia que posee el guía sobre el perro.

Los obstáculos que se utilizan son los mismos que para la modalidad Agility standard, salvo que en esta modalidad no se utilizan los saltos extensibles y que la mesa sólo se puede utilizar como punto de comienzo o final, sin considerarse obstáculo puntuable.

En esta modalidad, el trazado del recorrido en la primera parte (acumulación de puntos) no tiene ningún orden prefijado por el Juez, tan sólo un valor en puntos asignado a cada obstáculo. El guía ha de buscar acumular la mayor cantidad de puntos posible, realizando los obstáculos que mejor le parezcan con arreglo a unas determinadas reglas que explicaremos a continuación.

El Juez asignará los puntos basándose en un sistema de puntuación 1-3-5-7, o 1-2-3-5, con arreglo a la siguiente tabla:

<i>OBSTÁCULOS</i>	<i>SISTEMA 1-3-5-7</i>	<i>SISTEMA 1-2-3-5</i>
Saltos y vallas	1 punto	1 punto
Túneles, rueda y slalom menor de 10 postes.	3 puntos	2 puntos
Balancín, empalizada y slalom de 10 ó 12 postes.	5 puntos	3 puntos
Slalom de 10 ó 12 postes y pasarela.	7 puntos	5 puntos

Al no existir un recorrido prefijado, la acumulación de puntos dependerá de la estrategia a seguir por cada participante, pero siempre cumpliendo las siguientes reglas:

- Sólo se podrán acumular puntos dos veces por cada obstáculo durante este primer periodo de acumulación, a partir de la tercera vez que se realice un obstáculo, este dejará de puntuar.
- Cualquier obstáculo que no se realice correctamente (de principio a fin) no será contabilizado.
- No se otorgarán puntos si se comete falta en un obstáculo.
- Cualquier obstáculo que sea derribado o "alterado" por el perro o el guía no será reemplazado o recolocado hasta la conclusión de su carrera.

Seguido a este periodo de acumulación de puntos, viene la segunda parte, la denominada "zona Joker", la cual representa un reto especial, ya que requiere control a distancia por parte del guía. El diseño de esta zona incluirá al menos uno (pero no más de dos) de los tres tipos básicos que se citan a continuación:

- Discriminación de obstáculos.
- Realización de obstáculos de contacto o slalom.
- Control direccional.

El Joker debe estar siempre formado por tres o más obstáculos (excepto la mesa) que el perro deberá ejecutar sin cometer faltas con su guía tras una línea de exclusión, la cual estará bien delimitada por el Juez, de forma que el perro trabaje a una distancia mínima de 4,5 metros y máxima de 7,2 metros de su guía. El tiempo para realizar esta secuencia final será de entre 10 y 20 segundos, siendo este tiempo una continuación del tiempo de carrera, y comenzará a contar en el mismo momento en que, mediante señal acústica, se notifique que ha finalizado el tiempo de acumulación de puntos.

Debemos tener en cuenta, además, que:

- El perro no puede realizar ninguna secuencia de la zona Joker (dos o más obstáculos) durante el periodo de acumulación, aunque sí podrá realizar alguno de estos obstáculos (sólo uno) siempre y cuando lo alterne con otro ajeno a la zona Joker.
- No está permitido el "back to back" (hacer un obstáculo dos veces seguidas) con obstáculos de la zona Joker.
- El guía no puede permanecer parado, perdiendo tiempo o ejecutando obstáculos que no puntúen, cerca de la zona Joker, con el propósito de esperar la conclusión del tiempo de acumulación, esto será motivo de eliminación.
- No se permite el uso de cronómetros electrónicos con pantalla visible mientras se ejecuta el recorrido, ni se permitirá ayuda exterior.

Para recibir una puntuación cualificatoria, el equipo debe completar el Joker correctamente dentro del tiempo asignado, así como acumular la puntuación mínima requerida durante la primera secuencia.

Para el nivel **Gambler Starter**, el diseño de la zona Joker requerirá únicamente discriminación de obstáculos, o control direccional. La distancia entre el guía y los obstáculos Joker se situará a un máximo de 2,7 metros. El juez no podrá añadir puntos a su discreción a ningún obstáculo para conseguir una puntuación cualificatoria.

Para el nivel **Gamble Advanced**, el diseño incluirá sólo uno de los tres tipos básicos, y la distancia de separación en el Joker será de 2,7 metros.

STEEPLECHASE©

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

Se compone de un recorrido de 18 a 20 obstáculos en el que sólo hay una zona de contacto: la Empalizada. En esta modalidad, bien la empalizada, o bien el slalom (a elección del Juez) se pasará dos veces. Cada equipo deberá realizar el recorrido en el menor tiempo posible y con el menor número de faltas. El modo de puntuar es "time plus faults", por lo que las faltas cometidas sumarán 5 segundos sobre el tiempo realizado.

El TRS lo marcará el equipo más rápido de la clasificación final. Los rehúses no se contabilizarán (se consideran pérdida de tiempo, aunque evidentemente deberá corregirse y efectuar el obstáculo correctamente bajo pena de eliminación).

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

17) CONSECUCIÓN DE NIVELES Y CERTIFICADOS EN FEAEC/WCL

NIVEL	Recorridos con "0" penalizaciones				
Novice	X	X	X	-	-
Starter	X	X	X	-	-
Advanced	X	X	X	X	X
Master	X	X	X	X	X
Champion					

Todo aquel que se inicie en cualquier modalidad partirá desde el nivel Novice.

Para conseguir el nivel Starter, los recorridos se realizarán con las reglas Starter, para conseguir el nivel Advanced los recorridos se realizarán según las reglas Advanced, y para conseguir los niveles Master y Champion, las normas a aplicar serán las de las reglas Master.

Los recorridos para obtener los niveles Starter y Advanced se deben conseguir con un mínimo de dos jueces diferentes, para obtener los niveles Master y Champion debe ser con un mínimo de tres jueces distintos.

La modalidad Steeplechase no entra dentro de esta consecución de niveles y certificados.

18) ACCESO A LA COMPETICIÓN

Para poder comenzar, el perro ha de tener la edad mínima de 18 meses.

El nivel mínimo para participar en las pruebas Estrella FEAEC es haber obtenido o estar compitiendo en el Nivel II en cualquier organización

reconocida por FEAECE, o bien, alcanzar el nivel de Starter (tres recorridos a cero) en Agility standard y al menos dos recorridos sin penalización en Jumper Starter.

Para participar en cualquier modalidad de WCL no es necesario cumplir ningún requisito (excepto la edad del perro).