# FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AGILITY Y EDUCACIÓN CANINA

# REGLAMENTO DEL CAMPEONATO
# HOOPERS

**Reglamento propiedad de Cinofilia Italiana Sportiva (CIS)**
**utilizado por FEAEC con licencia de la misma.**

**www.federazionecinofila.it**

**ÍNDICE**

1. PERROS.....5
2. CONDUCTORES.....5
3. COMPORTAMIENTO EN LA COMPETICIÓN.....5
4. CATEGORÍAS.....6
5. CLASES.....6
6. PRUEBAS DE COMPETICIÓN.....7
7. TIPOS DE RECORRIDO DE COMPETICIÓN.....8
8. EQUIPAMIENTO..... 9
9. RECORRIDO Y DESARROLLO DE LA PRUEBA .....11
10. CONFIGURACIONES COMPLEJAS.....12
11. CALIFICACIONES .....13
12. DESCALIFICACIÓN.....14
13. ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA .....15
14. ACCESO A LA FINAL DEL CAMPEONATO ITALIANO HOOPERS FEAEC .....16
15. COMPETICIONES ABIERTAS «BONUS» .....17
16. CAMPEONATO POR EQUIPOS .....17
17. CAMPEONATO POR EQUIPOS DEBUTANTES ..... 18
18. CUOTAS DE INSCRIPCIÓN .....19
19. NORMAS ANTIDOPAJE.....19

**GLOSARIO**

| | |
|---|---|
| **CATEGORÍA SIN TIEMPO** | *En esta categoría, los competidores deben completar un recorrido de carrera obteniendo el mayor número de puntos posible.* |
| **CATEGORÍA TIME** | *En esta categoría, los competidores deben completar un recorrido obteniendo el mayor número de puntos en el menor tiempo posible.* |
| **CLASE BIG** | *Clase a la que se puede acceder tras haber obtenido 3 BIG POINT en la clase Senior.* |
| **PUNTOS BIG** | *Título que se obtiene al conseguir una clasificación «Excelente Neto» en la combinada en la clase Senior.* |
| **HALF BIG POINT** | *Título que se obtiene al conseguir una clasificación «Excelente» en la combinada en la clase Senior.* |
| **RUN 1** | *En la prueba RUN 1 se forman las clasificaciones para el paso de clase y se obtienen puntos para acceder a la final nacional.* |
| **RUN 2** | *En la prueba RUN 2 se obtienen puntos para acceder a la final nacional y puntos válidos para el campeonato nacional por equipos.* |
| **COMBINADA** | *Suma de los resultados de la RUN 1 y la RUN 2.* |
| **HOOPERS CUP** | *Recorrido compuesto únicamente por aros.* |
| **TUNNEL CUP** | *Recorrido con aro de salida, aro de llegada y al menos 4 túneles.* |
| **ZdN** | *Zona de navegación.* |
| **TMP** | *Tiempo máximo de recorrido permitido* |
| **TMR** | *Tiempo máximo de reposicionamiento* |
| **LÍNEA DE COMPROMISO** | Es la línea ideal que determina si un aparato debe considerarse comprometido por el perro o no. En el caso del aro, es la línea que pasa por los dos centros de las bases de apoyo del aparato; en el caso del tubo, es la línea perpendicular al eje del tubo y que pasa por su centro; en el caso del barril, es la línea que pasa por el centro perpendicular a la dirección de procedencia del perro; en el caso de la puerta, es la línea perpendicular al eje de la puerta que pasa por el primer montante con respecto al perro. |

**ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES**

| Id.rev. | Descripción |
|---|---|
| 1 | Sustitución de los términos conductor/conducción por navegador/navegación |
| 2 | Introducción de firmas con valor «parcial» también en la categoría Junior |
| 3 | Modificación de la normativa para la obtención de BIG POINTS (clasificado frente a primer puesto) |
| 4 | Introducción del «Golden Point» en la categoría BIG. |
| 5 | Eliminación del límite superior para la clasificación de la ZdN en la clase BIG |
| 6 | Introducción de la posibilidad de colocar la ZdN fuera del trazado de la carrera en la clase BIG |
| 7 | Supresión de la penalización por reposicionar al perro retrocediendo (antes de entrar en la ZdN) |
| 8 | Aclaración de la situación relativa a los aparatos ya abordados que el perro repite erróneamente en su intento de continuar: no conllevan penalizaciones directas, sino solo consumo de tiempo. |
| 9 | Definición de la penalización por descartar el aparato: un aparato se considera descartado si el perro se compromete con la línea de ataque sin enfrentarse a él. |
| 10 | Introducción de la penalización por «aparato siguiente abordado al revés» |
| 11 | Modificación de la disciplina de reenvío del perro a un aparato. Introducción del límite de tres reenvíos, aunque no sean consecutivos. |
| 12 | Modificación de la normativa sobre el número máximo de aparatos que se pueden descartar en un recorrido. Se pasa del valor porcentual a dos valores fijos: máximo 3 aparatos consecutivos y máximo 6 aparatos descartados en total. |
| 13 | Modificación de la penalización por «derribo de un objeto»: si el objeto no debe repetirse, se aplica una penalización; si debe repetirse, el derribo conlleva la eliminación. |
| 14 | Derogación de las penalizaciones de 15 puntos: todas las penalizaciones son de -10 puntos. |
| 15 | Se prevéen condiciones de admisibilidad y factores correctivos para el cálculo de los tiempos de los perros con carritos ortopédicos. |
| 16 | Actualización de las puntuaciones relativas a las clasificaciones. |
| 17 | Alineación de los puntos de acceso a la final TIME Y NOTIME. |

# 1. PERROS

1. Pueden participar en las competiciones del campeonato perros mestizos o de raza, de *15 meses* de edad o más (12 meses para la clase STARTER).
2. Las hembras en celo pueden participar en las competiciones previa notificación a la Organización. Se les debe colocar moqueta y participarán al final de su categoría. Los perros con discapacidades leves pueden ser admitidos en las pruebas de Hoopers siempre que no muestren signos de dolor o malestar. Es responsabilidad del juez excluir a los perros que muestren estos signos.
3. No pueden participar en las pruebas los perros que padezcan enfermedades infecciosas o contagiosas, que estén heridos o cojos, que tengan problemas articulares, que se encuentren en convalecencia postoperatoria, las hembras gestantes o lactantes, los sujetos que presenten dificultades para caminar y los perros que muestren agresividad intra o interespecífica.
4. Los perros con ayudas ortopédicas o carritos ortopédicos solo pueden participar si cuentan con un certificado veterinario específico para la actividad y actualizado para el campeonato en curso.
5. Para poder participar en las competiciones oficiales, los perros deben estar debidamente identificados con microchip y vacunados. Los conductores están obligados a presentar, previa solicitud, la cartilla sanitaria del perro con todas las vacunas debidamente registradas y firmadas por el veterinario que las haya administrado.

# 2. CONDUCTORES

1. Para participar en las competiciones del campeonato, los conductores deben estar debidamente inscritos en FEAEC para el año del campeonato en curso y tener al menos *8 años* de edad. En caso de que el navegante sea menor de edad, la inscripción debe ser presentada por un padre o tutor legal.
2. Se exige a los participantes un comportamiento correcto y civilizado; de lo contrario, el juez podrá, a su entera discreción, expulsar al competidor de la competición sin derecho a reembolso de la cuota de participación.
3. Los participantes en las competiciones deben estar en posesión de la LIBRETA DE TRABAJO del PERRO FEAEC; en caso de no disponer de ella, podrán solicitarla a la secretaría organizativa.
4. La carrera se determina exclusivamente por los resultados del binomio (NAVEGANTE - PERRO).
5. El navegante puede participar en las competiciones con varios perros, en la misma prueba y hasta en la misma categoría.
6. El mismo perro no puede participar en la competición con diferentes navegantes en la misma prueba, sí en pruebas distintas.

# 3. EQUIPACIÓN EN LA COMPETICIÓN

1. Durante la prueba, el perro no debe llevar ningún tipo de instrumento (collar fijo, peto, collar antiparasitario, pañuelo, etc.).
2. El navegante no puede llevar comida dentro del ring de competición.
3. El navegante debe dejar la correa en la salida o guardarla en el bolsillo (y mantener este cerrado) antes de dirigirse a la ZdN.

# 4. CATEGORÍAS

1. Se distingue entre categorías de tiempo (TIME y NO TIME) y categorías de altura (SMALL y LARGE).
2. **NO TIME:** en esta categoría, los competidores deben completar un recorrido de competición buscando obtener el mayor número de puntos. El tiempo de recorrido no cuenta para la clasificación. El tiempo máximo de recorrido (TMP) es de 3 minutos para la clase Debutantes y de 2 minutos y 30 segundos para la clase Junior. La posición en la clasificación final se determinará por la puntuación total obtenida en la combinada; en caso de empate, se evaluará el resultado de la RUN 1 y, en caso de nuevo empate, el de la RUN 2. Se considerarán empatados los binomios que, tras esta evaluación, sigan teniendo la misma puntuación.
3. **TIEMPO**: en esta categoría, los competidores deben completar un recorrido de carrera buscando obtener el mayor número de puntos en el menor tiempo posible. El tiempo de recorrido contribuye a determinar la posición en la clasificación final. El tiempo máximo de recorrido es de 3 minutos para la clase Debutantes, 2 minutos y 30 segundos para la clase Junior, 2 minutos para la clase Senior y 1 minuto y 30 segundos para la clase Big. La clasificación final se determinará por la puntuación obtenida durante la prueba y por el tiempo de recorrido.
4. Una vez iniciada una carrera NO TIME o TIME, la pareja no puede pasar directamente a la otra categoría de carrera: la única forma de iniciar una carrera en la otra categoría distinta a la original es volver a empezar desde la clase DEBUTANTES.
5. Las categorías de tamaño se determinan en función de la altura a la cruz, tanto para las parejas TIME como para las NO TIME:

   - Categoría «S» (Small): perros con una altura a la cruz inferior a 43 cm;
   - Categoría «L» (grande): perros con una altura a la cruz igual o superior a 43 cm.

6. El juez asigna al perro participante la categoría de altura mediante medición. A efectos de determinar la categoría de altura, las mediciones oficiales anteriores realizadas por FEAEC en sus programas de agility se consideran válidas.

# 5. CLASES

1. **STARTER**: Clase motivacional de acercamiento a la disciplina y de orientación para el navegante, en la que pueden participar perros de más de 12 meses de edad. La inscripción en esta clase es opcional y la permanencia en ella está permitida, a discreción del navegante, sin límite de tiempo. Esta clase es exclusivamente NOTIME. En el momento en que el conductor decide pasar a la clase DEBUTANTES, debe elegir de forma vinculante la categoría de carrera TIME o NO TIME.

2. **DEBUTANTES**: Clase formativa de introducción al campeonato y a la competición. Se permite la participación de perros que hayan cumplido los quince meses de edad. A efectos de la progresión necesaria para poder competir en la clase JUNIOR, se tienen en cuenta las calificaciones de «excelente neto» (que tiene valor unitario) y «excelente» (que tiene valor ½) en la RUN 1. Se adquiere el derecho a pasar a la clase JUNIOR mediante la obtención de tres calificaciones de «Excelente neto» o seis calificaciones de «Excelente», o una combinación equivalente de dichas calificaciones en la RUN 1 (por ejemplo, dos calificaciones de «Excelente neto» y dos calificaciones de «Excelente»).

3. **JUNIOR**: Se permite la participación en esta clase a los perros que hayan cumplido los quince meses de edad. A efectos de la progresión necesaria para poder competir en la clase SENIOR, se tienen en cuenta las calificaciones de «excelente neto» (que tiene un valor unitario) y «excelente» (que tiene un valor de ½) en la RUN 1. Se adquiere el derecho a pasar a la clase SENIOR mediante la obtención de tres calificaciones de «Excelente neto» o seis calificaciones de «Excelente», o una combinación equivalente de dichas calificaciones en la RUN 1 (por ejemplo, dos calificaciones de «Excelente neto» y dos calificaciones de «Excelente»).

4. **SENIOR**: La participación en esta clase está permitida a los perros que hayan cumplido los quince meses de edad. Esta clase está reservada exclusivamente a la categoría de carrera TIME. En esta clase, cada posición clasificada como *«Excelente* neto» en la combinada otorga al binomio un BIG POINT, mientras que cada posición clasificada como «Excelente» en la combinada otorga un HALF BIG POINT. La obtención de tres BIG POINTS o seis HALF BIG POINTS, o combinaciones equivalentes (por ejemplo, dos BIG POINTS y dos HALF BIG POINTS), da derecho al binomio a pasar a la clase BIG. Una vez obtenido el derecho a ascender de clase, y a juicio del navegante, el binomio podrá permanecer en la clase Senior durante tres pruebas más, tras lo cual deberá competir obligatoriamente en la clase BIG.

5. **BIG**: La participación en esta clase está permitida a los perros que hayan cumplido los quince meses de edad. Esta clase está reservada exclusivamente a la categoría de carrera TIME. Cada vez que se consigue un excelente neto en combinada se obtiene un PUNTO DE ORO. La obtención de tres Puntos de Oro da derecho al título de *«campeón español*» y al acceso gratuito a la final por el título de *«campeón absoluto*».

# 6. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

1. Dentro de una competición Hoopers FEAEC, el competidor, en función de la clase a la que pertenezca, podrá participar en dos pruebas denominadas RUN 1 y RUN 2, respectivamente.
2. La suma de las puntuaciones totales obtenidas en la RUN 1 y la RUN 2 constituye la COMBINADA.
3. Además de las mangas RUN 1 y RUN 2, a discreción del club organizador, es posible realizar los JUEGOS (Games), competiciones abiertas con recorrido libre en una sola RUN. Los juegos pueden ser:

    - HOOPERS CUP (solo hoops)
    - TUNNEL CUP (hoop de salida, hoop de llegada y al menos 4 túneles)

4. Con la prueba RUN 1 se obtienen las calificaciones para el paso de clase y las puntuaciones para acceder a la final nacional.
5. En la prueba RUN 2 se premia la manga individual y, con ella, la combinada (RUN 1 + RUN 2) y se acumulan los puntos para acceder a la final nacional y los puntos para el campeonato por equipos.

# 7. TIPOS DE RECORRIDO DE COMPETICIÓN

1. En relación con las diferentes CLASES, los recorridos de la carrera se diferencian por una serie de elementos de diseño, tales como: número de obstáculos a superar (entendidos como «pasos» repetidos en caso de numeración múltiple), distancia entre los obstáculos, presencia de configuraciones complejas, TMP y distancia máxima de la zona de navegación.
2. Para los perros con ayudas/carritos ortopédicos, el TMP se incrementa en un 50 % y, a efectos de la clasificación, para garantizar la homogeneidad de la comparación, el tiempo del recorrido se normaliza reduciéndolo en un 40 %.

**STARTER**:

- Número de obstáculos: entre 5 y 8.
- Distancia entre los obstáculos: entre 5 y 7 metros.
- Tiempo máximo de recorrido: 3 minutos.
- No se prevén configuraciones complejas, cambios de navegación, discriminaciones o giros.
- El navegante puede llevar un objeto (no comestible) de su elección con el que premiar al perro al final del recorrido, incluso dentro del campo de competición.

**DEBUTANTES**:

- Número de obstáculos: entre 8 y 10.
- Distancia entre los obstáculos:
    - S: entre 5 y 7 metros
    - L: entre 6 y 8 metros
- Tiempo máximo de recorrido: 3 minutos;
- Distancia máxima de la zona de navegación al aparato más lejano: $d_{ZdN}$ ≤14 m;
- A discreción del juez, se puede incluir un cambio de navegación;
- No se prevén configuraciones complejas.
- No se permite al navegante premiar al perro al final del recorrido dentro del campo de competición, ni siquiera con un juego.

**JUNIOR:**

- Número de obstáculos: entre 10 y 15.
- Distancia entre los obstáculos:
    - S: entre 5 y 10 metros
    - L: entre 6 y 12 metros
- Tiempo máximo de recorrido: 2 minutos y 30 segundos;
- Distancia máxima desde el equipo más alejado de la zona de navegación: $d_{ZdN}$ ≤20 m;
- Debe preverse un cambio de navegación. A discreción del juez, pueden introducirse dos.
- Se pueden prever configuraciones complejas (excepto la «ola»).
- El navegante no puede llevar refuerzos ni premiar al perro dentro del campo de competición (ni siquiera con un juego).

**SENIOR**:

- Número de obstáculos: entre 15 y 22
- Distancia entre los aparatos:
    - S: entre 6 y 10 metros
    - L: entre 8 y 15 metros
- Tiempo máximo de recorrido: 2 minutos;
- Distancia máxima desde el equipo más alejado de la zona de navegación: $d_{ZdN}$ ≤24 m;
- Deben preverse al menos dos cambios de navegación y pueden existir configuraciones complejas.
- El navegante no puede llevar refuerzos ni premiar al perro dentro del campo de competición (ni siquiera con un juego).

**BIG**:

- Número de obstáculos: entre 15 y 22.
- Distancia entre los obstáculos:
  - S: entre 6 y 10 metros
  - L: entre 8 y 15 metros
- Tiempo máximo de recorrido: 1 minuto y 30 segundos;
- La zona de navegación, a discreción del juez, puede situarse fuera del recorrido de la competición.
- Deben preverse al menos dos cambios de navegación y pueden darse configuraciones complejas.
- El navegante no puede llevar refuerzos ni premiar al perro dentro del campo de competición (ni siquiera con un juego).

# 8. EQUIPAMIENTO

1. Es responsabilidad de la Organización garantizar la disponibilidad y la usabilidad de herramientas que cumplan con el presente Reglamento, que sean seguras y estén en buen estado de conservación.

   **Hoops**: Los hoops deben estar fabricados con material ligero, pero deben permanecer intactos en caso de impacto accidental. Todos los componentes deben ser de sección circular o rectangular, siempre que estén biselados, lisos y sin asperezas que puedan herir al perro en caso de impacto. Los hoops deben estar coloreados de manera que se distingan fácilmente en el entorno. Este equipo nunca debe estar anclado al suelo, sino que debe poder moverse fácilmente en caso de impacto. Medidas:

- Ancho: 80 cm - 90 cm
- Altura: 90 cm - 110 cm
- Lados: 40 cm - 50 cm
- Apoyos: 30 cm - 40 cm
- Diámetro de la estructura: 2,5 cm - 3,5 cm

2. **Puertas o Gates**: Las puertas deben estar fabricadas con material ligero, pero deben permanecer intactas en caso de impacto accidental. Todos los componentes deben ser de sección circular, lisos y sin asperezas que puedan herir al perro en caso de impacto. El relleno (de color uniforme) debe permitir el contacto visual constante entre el perro y el navegante y no debe permitir el paso. Medidas:

- Ancho: 120 cm - 130 cm
- Altura: 80 cm - 90 cm
- Apoyos: 35 cm - 40 cm

3. **Barril**: Los barriles deben ser flexibles y tener colores que permitan que el perro los localice fácilmente. Se pueden aplicar tiras de colores (de un color diferente al del cuerpo) transversalmente para facilitar su reconocimiento. No deben estar anclados al suelo, sino mantenerse estables utilizando sacos de arena o soluciones similares que no alteren la forma circular del aparato y no supongan un obstáculo o peligro para el perro. Medidas:

- Diámetro: 50 cm - 70 cm
- Altura: 55 cm - 100 cm

4. **Túneles y Galerías**: Los túneles y galerías pueden ser:
    a. Túneles flexibles y con la parte inferior de material antideslizante. No deben estar anclados al suelo, sino mantenerse fijos utilizando bandas y sacos de arena pesados, que no alteren la forma circular del aparato. Medidas:

        - Diámetro: 80 cm
        - Longitud: 100 cm

    b. Galerías rígidas y sin fondo. No deberán estar anclados al suelo ni sujetos con bandas y sacos de arena pesados. Deberán tener una masa tal que no se desplacen con el viento normal, pero que no opongan resistencia a un posible impacto por parte del perro. Medidas:

        - Diámetro: 80 cm
        - Longitud: 100 cm

5. **Zona de navegación** (ZdN): La zona de navegación es un círculo de 2 metros de diámetro para todas las clases. La ZdN está delimitada por un borde en relieve (diámetro de 2 cm a 4 cm) que permite al navegante percibir claramente si la ha sobrepasado. No debe deformarse en caso de impacto o pisada por parte del navegante.

# 9. DESARROLLO DE LA PRUEBA

1. El juez diseña el recorrido de la prueba con el objetivo de garantizar que el perro pueda completarlo de forma armoniosa y fluida, evitando discontinuidades peligrosas o posturas incongruentes.
2. Con el fin de garantizar una medición cronométrica del recorrido, el primer y el último obstáculo deben ser siempre hoops. En caso de cronometraje manual o con sistema electrónico (es decir, fotocélulas) capaz de discriminar el sentido del cruce, el primer y el último hoop pueden coincidir.
3. El hoop de salida y el de llegada nunca pueden utilizarse para pasos intermedios del recorrido.
4. Antes del inicio de la prueba, el juez invita a los competidores a participar en una sesión informativa cuyo objetivo es recordar las reglas de la competición y explicar cualquier aclaración relativa al recorrido. Al final de la sesión informativa, el juez

declarará abierta del reconocimiento y precisará su duración.

5. En caso de igualdad de clase y categoría de altura, se preverá un turno de reconocimiento distinto cada 15 competidores. Los turnos de reconocimiento son de 7 minutos.
6. Al final del reconocimiento, se llamará a los competidores para que entren en el campo de competición según el orden de salida establecido por la secretaría.
7. En todas las clases, a discreción del navegante, el perro puede mantenerse con correa hasta que se coloque en la salida. Cuando el navegante se encuentre dentro de la zona de navegación, podrá dar la salida al perro y la prueba comenzará oficialmente. El navegante tiene un tiempo máximo de 1 minuto para comenzar su recorrido desde que coloca al perro y se dirige a la ZdN.
8. Una vez dentro de la zona de navegación, el navegante no podrá salir de ella (bajo pena de descalificación) hasta el final de la prueba.
9. Una vez dejado en la salida, el perro podrá esperar el inicio de la prueba en cualquier posición.
10. La prueba del binomio comienza en el momento en que el perro supera la línea de salida del primer obstáculo con el navegante dentro de la zona de navegación. Desde ese mismo instante se inicia la medición del tiempo de recorrido.
11. La salida es reglamentaria si el perro está correctamente situado delante del primer obstáculo, sin que su nariz, pata o cualquier otra parte del cuerpo invada la línea de salida del mismo, con el navegador dentro de la zona de navegación.
12. Si el perro cruza el primer obstáculo, con el navegador dentro de la zona de navegación, incluso antes de que este le haya dado la señal de salida, la prueba se considerará iniciada y la navegación deberá continuar según la numeración del recorrido.
13. Se considera «salida en falso» el cruce por parte del perro de la línea de salida del primer obstáculo (ya sea cruzándolo correctamente o rodeándolo) mientras el navegador aún no se encuentra dentro de la zona de navegación.
14. En caso de salida en falso, el navegante tiene la obligación de volver a colocar correctamente al perro en la salida, y dispone de hasta dos intentos. El tiempo máximo de reposicionamiento (TMR) está dentro del minuto permitido. Por cada intento de reposicionamiento se asigna una penalización (excepto en la clase STARTER). La tercera salida en falso conlleva en cualquier caso la descalificación (incluso en la clase STARTER), al igual que el alcance del TMP.
15. La línea de salida del primer obstáculo se considera comprometida cuando el perro la supera con cualquier parte del cuerpo.
16. El último obstáculo debe completarse siempre y, para ello, la pareja dispone de tiempo hasta alcanzar el TMP.
17. El navegante puede guiar al perro en la ejecución del recorrido utilizando señales vocales y/o gestuales.
18. Solo en la clase STARTER se permite el uso de un objeto (nunca comida) para premiar al perro al final del recorrido, incluso dentro del campo de competición.
19. En todas las demás clases, solo se permite recompensar al perro fuera del campo de competición.
20. Si, al expirar el TMP, la pareja aún no ha completado el recorrido, el juez invitará al navegante, mediante una señal acústica, a llamar al perro e interrumpir la prueba.

21. El perro debe afrontar los obstáculos que componen el recorrido de la prueba respetando la secuencia numérica definida por el juez y en el sentido de la navegación correspondiente.
22. Si el perro supera la línea de compromiso del obstáculo en secuencia sin enfrentarlo, el obstáculo se considerará descartado con la correspondiente penalización. Si el perro supera la línea de compromiso de varios obstáculos sucesivos y contiguos en la secuencia del recorrido sin enfrentarlos correctamente hasta enfrentarse a un obstáculo de numeración superior, todos los intermedios no ejecutados se considerarán descartados, cada uno con su propia penalización.
23. Los obstáculos fuera de secuencia, ya enfrentados y eventualmente comprometidos por el perro para retomar el recorrido correcto, no conllevan penalización directa, sino exclusivamente consumo de tiempo.
24. Afrontar un obstáculo secuencial en sentido contrario al establecido por la numeración conlleva una penalización.
25. La ejecución del recorrido por parte del perro debe ser fluida y armoniosa. El navegante puede enviar al perro a un obstáculo hasta tres veces en total a lo largo de todo el recorrido y en el conjunto de los obstáculos.
26. En cada recorrido, para cada clase, se establece un número máximo de descartes consecutivos y de descartes totales admisibles, superados los cuales la pareja es descalificada.
27. El derribo de un obstáculo por parte del perro conlleva una penalización en caso de que no sea necesario volver a enfrentarse al obstáculo, o la descalificación si el obstáculo aparece con una numeración posterior en el resto del recorrido.

# 10. CONFIGURACIONES COMPLEJAS

1. **Onda**: se trata de una secuencia de tres hoops alineados perpendicularmente a la dirección única de paso. Debe entenderse como un único obstáculo que el perro debe atravesar, haciendo una "S", de principio a fin. La distancia entre los aros es de 5 m para la categoría Small y de 7 m para la categoría Large. Puede incluirse en un recorrido de competición a partir de la clase SENIOR. Al colocar la «onda» dentro de un recorrido de competición, el juez se encargará de dejar una distancia adecuada desde la salida de la valla perimetral y de otros obstáculos presentes. Los dos hoops exteriores de la «onda» pueden utilizarse para otros pasos en el recorrido. Esto no está permitido para el hoop central, que sigue siendo de uso exclusivo para esta configuración. El obstáculo u elemento anterior debe estar en dirección a la entrada a la "onda" y el posterior también (dirección favorable) con respecto a la salida de la misma (del tercer Hoop).

2. **Paso interior a los obstáculos de circunvalación**: se trata del paso del perro por el lado interior (es decir, el que está expuesto al navegante). También puede incluirse además de un paso exterior. Puede estar presente a partir de la clase JUNIOR. En particular, en la clase Junior, el paso interior debe situarse cerca de la zona de navegación y entre el "paso interior" y el AN no debe haber ningún obstáculo.

# 11. PUNTUACIONES

1. Todos los competidores de cada clase parten de una puntuación inicial de 200 puntos por manga de competición (200 para la manga 1 y 200 para la manga 2).
2. El juez tiene la facultad de modificar sustancialmente el recorrido entre las dos mangas o dejarlo sin cambios modificando la posición de la ZdN.
3. Cada error o rechazo cometido durante el recorrido conlleva una reducción de la puntuación inicial igual al valor asociado a la penalización específica, tal y como se indica a continuación:

**Penalización de 10 puntos:**

- Derribar el obstáculo que no debe volver a enfrentarse en el recorrido.
- Descartar un obstáculo durante el recorrido.*
- Afrontar en sentido contrario un obstáculo secuencial.
- Descartar uno (o más) hoops (independientemente de su ubicación dentro) de la ola.
- Reposicionar al perro en la salida después de que haya cruzado la línea de salida y antes de que el navegante se haya posicionado dentro de la ZdN (en todas las clases excepto en la Starter).
- Volver a colocar al perro en la salida, a distancia, después de que haya cruzado la línea de salida con el navegador ya colocado dentro de la ZdN (en todas las clases excepto en la Starter).
- Salir con un pie de la ZdN como máximo una vez para todas las clases.

** Descartar 6 o más en un recorrido es eliminado. Cuando los obstáculos no son consecutivos, no van en el orden colocado, aunque descarte 3 o más solo cuentan como una penalización.*

4. CALIFICACIÓN DE LA MANGA:

- Excelente neto: 200 puntos
- Excelente: 180 a 190 puntos
- Muy bueno: de 90 a 170 puntos
- Bueno: ≤ 80 puntos.
- No clasificado (NQ): 0 puntos

5. COMBINADA: La combinada en todas las clases se obtiene sumando las puntuaciones y el tiempo.

6. CALIFICACIÓN COMBINADA:

- Excelente neta: 400 puntos
- Excelente: 380 a 390 puntos
- Muy bueno: de 180 a 370 puntos
- Bueno: < 180 puntos
- No calificado (NQ): 0 punt

# 12. DESCALIFICACIÓN

1. El juez de la competición podrá descalificar al binomio en los siguientes casos:

    a. El perro lleve collar o cualquier otro objeto durante el desarrollo de la prueba.
    b. El navegante recompense al perro dentro del campo de competición (excepto en la clase STARTER).
    c. El navegante toque voluntariamente al perro (excepto en la clase STARTER).
    d. El navegante introduzca comida en el campo de competición.
    e. El navegante tenga o lleve puesta la correa o un juguete (excepto en la clase STARTER).
    f. El navegante vuelve a colocar al perro en la salida por tercera vez.
    g. El navegante inicia la prueba antes del silbato (u otra señal acordada en la sesión informativa) del oficial de carrera.
    h. El navegante sale de la zona de navegación con ambos pies.
    i. El navegante sale de la zona de navegación con un pie dos veces.
    j. El navegante se dirige al juez con lenguaje y comportamientos inapropiados.
    k. El navegante se dirige al perro con actitudes violentas verbales o físicas.
    l. El perro ladra de forma agresiva.
    m. El perro hace sus necesidades fisiológicas dentro del campo de competición.
    n. El perro muestra agresividad intra o interespecífica.
    o. El perro está fuera de control.
    p. El navegante reenvía al perro a un mismo obstáculo por cuarta vez (hasta 3 reenvíos solo penalizan tiempo). Los reenvíos no son acumulativos para diversos obstáculos.
    q. El perro supera en cualquier dirección el obstáculo número uno, después de haberlo superado ya en la salida, o supera el último obstáculo en dirección opuesta a la navegación.
    r. El perro cruza el primer obstáculo cuando el navegador aún se encuentra fuera de la ZdN sin haber sido reposicionado por este en la salida antes de la entrada efectiva en la ZdN.
    s. el perro acumula 6 descartes, aunque no sean consecutivos, dentro del mismo recorrido.
    t. El perro derriba un obstáculo que debería volver a afrontar en el recorrido.
    u. Alcanzar el tiempo máximo del recorrido.
    v. Alcanzar el tiempo máximo de reposicionamiento.

2. En caso de descalificación, y a discreción del juez, la pareja puede, no obstante, completar el recorrido.
3. La evaluación del juez es inapelable y definitiva.

# 13. ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA

1. Para poder albergar una competición oficial de Hoopers, el campo de competición debe tener las siguientes medidas mínimas:

- Para la clase debutantes: 600 m² con el lado menor de al menos 20 metros.
- Para la clase Junior: 800 m² con el lado menor de al menos 25 metros.
- Para las clases sénior: 1000 m² con el lado menor de al menos 25 metros.

2. Las medidas exactas del campo de competición, junto con la disposición de las entradas, deberán comunicarse previamente al juez para permitir el diseño de los recorridos de competición teniendo en cuenta las distancias adecuadas entre los aparatos y la posible valla perimetral.
3. La superficie del campo de competición debe ser plana, sin baches ni irregularidades que puedan comprometer el movimiento del perro. Además, el suelo debe garantizar una buena adherencia (es decir, sintético, césped natural o arena).
4. Durante la competición, no debe haber materiales ni objetos ajenos a la misma dentro del campo de competición (por ejemplo, herramientas depositadas al fondo del campo).
5. Para poder organizar una competición, la Organización deberá:

    - Comunicarlo previamente al coordinador nacional y esperar la correspondiente autorización.
    - Preparar el evento Hoopers correspondiente y comunicarlo a todos los clubes.
    - Garantizar la presencia del personal necesario para el desarrollo de la competición.
    - Garantizar la disponibilidad de equipos adecuados y conformes con el presente Reglamento.
    - Garantizar la disponibilidad del conjunto mínimo de aparatos:

    - para la categoría Junior: 10 aros; 2 puertas, 3 barriles y 2 tubos.
    - para la categoría Senior: 12 aros, 2 puertas, 4 barriles y 2 tubos.

    - Garantizar la disponibilidad de una serie de números, del 1 al 22, para indicar la secuencia del recorrido.

6. Para cada campo de competición se requiere:
    - 1 oficial de competición (juez).
    - 1 ayudante del juez que anotará las penalizaciones indicadas por el oficial de carrera durante el desarrollo de la misma.
    - 2 cronometradores que registrarán el tiempo según lo previsto en el presente reglamento mediante fotocélulas y/o cronómetros manuales.
    - 1 responsable ZdN que verificará y señalará la salida de la zona de navegación por parte del navegante.
    - 2 Ayudantes que organizarán la entrada de los competidores en el campo y restablecerán el recorrido al final de cada prueba o en caso de caída de los aparatos durante una ejecución.

7. Al final de la competición, el responsable de la organización deberá enviar por correo electrónico a la secretaría FEAEC en un plazo de tres días, las clasificaciones finales en formato PDF, debidamente diferenciadas por clase, categorías, RUN 1, RUN 2 y

combinada. Los retrasos en la transmisión o las discrepancias en los formatos podrán invalidar el reconocimiento de los resultados.

8. *El club organizador de cada prueba deberá acordar con el juez las modalidades de reembolso por los días de competición*. *(Punto a revisar por la Junta Directiva FEAEC)*
9. La lista de jueces y sus datos de contacto están disponibles en la página web www.agilityfeaec.com, en la sección «Hoopers».
10. *La donación para los jueces se establece en una cuota económica, además del reembolso de los gastos de desplazamiento y alojamiento en el caso de las competiciones de 2 días). (Las cuotas se establecerán y notificarán tras ser aprobadas por la JD)*
11. *Durante la celebración de la competición, se proclamará «Breed Winner» al mejor clasificado en cada combinación, por raza individual o perro mestizo. (Punto a revisar por la JD FEAEC)*

# 14. ACCESO A LA FINAL INDIVIDUAL FEAEC*

1. Las competiciones oficiales en las que se pueden acumular puntos son: competición RUN 1, competición RUN 2 y combinada (RUN 1 + RUN 2).
2. Las puntuaciones se asignarán de la siguiente manera:

**TIEMPO**

| | |
|---|---|
| EXCELENTE NETO | 10 puntos |
| EXCELENTE | 5 puntos |
| MUY BUENO | 3 puntos |
| BUENO | 1 punto |

Además, cada «Breed Winner» recibirá una bonificación de 2 puntos en la puntuación combinada.

**NO TIME**

| RESULTADO | RUN 1 | RUN 2 | COMBINADA |
|---|---|---|---|
| EXCELENTE NETO | - | - | 30 |
| EXCELENTE | - | - | 20 |
| MUY BUENO | - | - | 10 |
| BUENO | - | - | 5 |

Además, cada «Breed Winner» recibirá una bonificación de 2 puntos.

1. Se puede acceder a la final con un mínimo de 60 puntos para la clase Junior y 50 puntos para la clase Debutantes en la categoría NO TIME, y con un mínimo de 60 puntos para las

clases JUNIOR, SENIOR y BIG y 50 puntos para la clase DEBUTANTES en la categoría TIME.

2. El competidor que acumule más puntos durante el campeonato en la FINAL NACIONAL obtendrá un premio especial.
3. En todas las clases (Debutantes, Junior, Senior y Big) es posible acumular puntos.
4. La pareja que durante el campeonato haya conseguido pasar a la clase superior podrá decidir participar en la final en la clase inicial manteniendo los puntos adquiridos o en la clase superior consiguiendo el umbral de puntos correspondientes a la categoría NO TIME o TIME conservando la mitad de los puntos adquiridos en la clase original.
5. Durante la final del Campeonato FEAEC se organizará una competición abierta denominada «Finale Breeds Hoopers FEAEC», en la que participarán todos los «Breed Winner» que hayan obtenido dos veces el título (tanto los que posean pedigrí como los mestizos) de las competiciones oficiales individuales. Los ganadores serán proclamados «Campeones de Raza Hoopers FEAEC».

***Todos estos puntos serán revisados por la JD FEAEC y los Delegados de Hoopers antes de comenzar las competiciones oficiales. Es posible que durante las dos primeras temporadas deban ajustarse a las condiciones necesarias para la introducción de Hoopers en el programa FEAEC. Se notificarán las puntuaciones requeridas a todos los clubes antes de comenzar la temporada de competición. Se mantienen en este reglamento las estipuladas en el campeonato CIS.***

***Esto mismo sirve para el Campeonato Nacional por Equipos FEAEC y para el Campeonato por equipos Debutantes.***

# 15. CAMPEONATO NACIONAL FEAEC POR EQUIPOS**

1. Antes del inicio de la temporada de cada año, cada club afiliado a la FEAEC puede comunicar en Secretaría FEAEC, a través de su responsable de equipo, su propia formación de competición (equipo) compuesta por tres binomios (sin restricciones en cuanto a la categoría de altura) e inscritos en las clases Junior, Senior o Big (los equipos pueden estar compuestos por competidores de distintas clases) no se admiten participantes en la clase Debutantes, para los que existe un campeonato propio.
2. Los puntos obtenidos por cada miembro del equipo en las distintas RUN 2 en las que participa contribuyen a formar la puntuación colectiva del equipo.
3. A efectos de la composición del equipo, se permiten sinergias entre diferentes clubes, con la inclusión en el equipo de parejas de su respectiva pertenencia. Por lo tanto, los miembros del equipo pueden pertenecer todos al mismo club o a clubes diferentes.
4. Al final del campeonato se elaborará la clasificación de los equipos sumando todos los puntos obtenidos por cada miembro en las RUN 2 en las que ha participado.
5. Se permite la sustitución de un miembro del equipo exclusivamente en caso de imposibilidad objetiva de continuar el campeonato (por ejemplo, lesión). En tal caso, se conserva la puntuación del equipo acumulada por la pareja saliente y se suma la puntuación acumulada posteriormente por la pareja sustituta.

6. No se permite la participación del mismo perro en más de un equipo.
7. El campeonato por equipos comienza el día de inicio de la temporada y dura hasta la final nacional del campeonato del año siguiente.
8. Durante la final nacional, se celebrará una competición «abierta» en la que participarán los 10 primeros equipos de la clasificación.
9. El equipo que ocupe el primer puesto será proclamado ganador del campeonato nacional por equipos Hoopers FEAEC.
10. Las puntuaciones asignadas al equipo en función de los resultados obtenidos por los componentes en las RUN 2 son las siguientes:

| RESULTADO RUN 2 | PUNTOS DEL EQUIPO |
|---|---|
| EXCELENTE NETO | 30 |
| EXCELENTE | 20 |
| MUY BUENO | 10 |
| BUENO | 5 |

# 16. CAMPEONATO POR EQUIPOS DEBUTANTES**

1. Es posible formar equipos que participarán en el Campeonato por Equipos Hoopers FEAEC reservado a parejas de la categoría debutantes.
2. El equipo estará compuesto por tres parejas (sin restricciones en cuanto a la categoría de altura) e inscritas en la clase debutantes.
3. El equipo deberá ser comunicado por el responsable del equipo a la Secretaría FEAEC, antes del 30 de octubre, enviando una comunicación por correo electrónico.
4. Los puntos obtenidos por cada miembro del equipo en las distintas RUN 2 en las que participe contribuirán a formar la puntuación colectiva del equipo.
5. Se permite la sustitución de un miembro del equipo exclusivamente en caso de imposibilidad objetiva de continuar el campeonato (por ejemplo, lesión). En tal caso, se conserva la puntuación del equipo acumulada por la pareja saliente y se suma la puntuación acumulada posteriormente por la pareja sustituta.
6. A efectos de la composición del equipo, se permiten sinergias entre diferentes «clubes», por lo que los miembros del equipo pueden pertenecer todos al mismo club o a clubes diferentes.
7. En caso de que una pareja integrante del equipo pase a la categoría Junior durante el campeonato, seguirá acumulando puntos para el equipo y podrá, en cualquier caso, participar en la Final de Debutantes por equipos.
8. El campeonato por equipos comienza el 1 de noviembre y dura hasta la final nacional del campeonato del año siguiente.
9. Al final del campeonato se elaborará la clasificación de los equipos sumando todos los puntos acumulados por cada uno de los miembros en las RUN 2 en las que haya participado.

10. Durante la final nacional se celebrará una competición «abierta» en la que participarán los 10 primeros equipos de la clasificación.
11. El equipo que ocupe el primer puesto será proclamado ganador del campeonato nacional por equipos Debutantes Hoopers FEAEC.
12. Las puntuaciones asignadas al equipo en función de los resultados obtenidos por los componentes en las RUN 2 son las siguientes:

| RESULTADO RUN 2 | PUNTOS DEL EQUIPO |
|---|---|
| EXCELENTE NETO | 30 |
| EXCELENTE | 20 |
| MUY BUENO | 10 |
| BUENO | 5 |

# 17. CUOTAS DE INSCRIPCIÓN

1. La cuota de inscripción para una prueba del Campeonato FEAEC se establece en 15,00 € para el primer perro y 12,00 € por cada perro adicional inscrito por el mismo navegante.
2. La cuota de inscripción en la clase STARTER se establece en 10 € para el primer perro y 5 € por cada perro adicional inscrito por el mismo navegante.
3. La cuota de inscripción en los juegos (Tunnel cup y Hoop cup) se fija en 5,00 €.

# 18. NORMAS ANTIDOPAJE

1. Tanto los conductores como los perros que participen en los eventos podrán ser sometidos por el Comité Organizador o la FEAEC a controles destinados a reprimir el fenómeno del dopaje.