

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)

Place Albert 1^{er}, 13 – B – 6530 Thuin, tel : +32.71.59.12.38, fax : +32.71.59.22.29, internet : <http://www.fci.be>

DIRECTRICES DE LA FCI PARA LOS JUECES DE AGILITY



1 de enero de 2018

ÍNDICE

| | | |
|------|--|----|
| 1. | Introducción | 3 |
| 2. | Principios generales para los jueces | 4 |
| 3. | Cuestiones éticas | 4 |
| 4. | Aspecto y comportamiento..... | 4 |
| 5. | Objetos personales | 5 |
| 6. | Preparación de la competición | 5 |
| 7. | Instrucciones para los asistentes y ayudantes | 5 |
| 7.1 | Secretario | 5 |
| 7.2 | Secretaría (resultados) | 6 |
| 7.3 | Asistente de guía | 6 |
| 7.4 | Cronometrador..... | 6 |
| 7.5 | Asistentes/ayudantes..... | 6 |
| 8. | Instrucciones para los competidores | 6 |
| 9. | Diseño del recorrido..... | 7 |
| 10. | Construcción del recorrido..... | 13 |
| 11. | Tiempo de Recorrido Estándar y Tiempo Máximo de Recorrido..... | 14 |
| 12. | Juzgamiento..... | 14 |
| 13. | Juzgamiento de obstáculos específicos | 15 |
| 13.1 | Valla | 15 |
| 13.2 | Contactos | 15 |
| 13.3 | Salto de longitud..... | 16 |
| 13.4 | Slalom | 16 |
| 14. | Juzgamiento de situaciones | 17 |
| 14.1 | Rechazos y marcas | 17 |
| 14.2 | Contactos, rechazos y faltas | 24 |
| 14.3 | Juzgar un vuelo en el balancín | 26 |
| 14.4 | Segundo juez en la parte superior de la pasarela | 27 |
| 15. | Varios..... | 28 |
| 15.1 | Eliminaciones | 28 |
| 15.2 | Rechazos..... | 28 |
| 15.3 | Secuencia de salida..... | 28 |
| 15.4 | Nueva actuación | 28 |



1. Introducción

Estas "Directrices para los jueces" se proponen ayudar a los jueces de los países-miembros de la FCI a llegar al mismo entendimiento/interpretación de las reglas.

Las Directrices no pretenden cambiar las reglas existentes o entrar en contradicción con ellas, sino aclarar las diferentes interpretaciones que ofrece(n) la formulación y/o los dibujos. Es obligatorio aplicar estas Directrices en acontecimientos de la FCI como los Campeonatos Mundiales, el European Open, el Junior Agility European Open y las competiciones con CACIAg.

El texto inglés de la última versión de estas Directrices siempre constituye *la* referencia. Diferentes interpretaciones pueden ocurrir, debidas a las traducciones a varios idiomas.

Las Directrices se recopilan de tal manera que nuevas propuestas pueden ser añadidas. Se revisan todos los 2,5 años: una vez en el marco de las revisiones del Reglamento de Agility (todos los cinco años) y otra en el marco de la revisión intermedia. Las propuestas deben ser enviadas dentro del calendario definido por la Comisión de Agility de la FCI. Es la última versión de las Directrices la que se debe utilizar siempre.

Calendario

| | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 |
|--|-----------|------------|------------|----------------|------------|----------------------|------------|
| Reglamento válido | | 01.01.2018 | | | | | 01.01.2023 |
| Discusión / Decisiones | | | | | | febrero | |
| Propuestas | | | | | 01.07.2021 | | |
| Reuniones del grupo de trabajo | | | | | noviembre | abril | |
| | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 |
| Directrices para los jueces válidas | | 01.01.2018 | | 01.07.2020 | | | |
| Discusión / Decisiones | | | | febrero | | septiembre / octubre | |
| Propuestas | | | 01.09.2019 | | | 01.05.2022 | |
| Reuniones del grupo de trabajo | | | noviembre | | | día anterior al AWC | |
| | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 |
| Directrices Obstáculos válidas | | 01.01.2018 | | 01.07.2020 | | | |
| Discusión / Decisiones | | | | febrero | | septiembre / octubre | |
| Propuestas | | | | | | 01.05.2022 | |
| Reuniones del grupo de trabajo | | | noviembre | | | día anterior al AWC | |
| | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 |
| International judges' workshop | noviembre | | | julio / agosto | | | |

Se les recomienda a los países-miembros de la FCI aplicar las directrices para los jueces e implementar las recomendaciones en acontecimientos nacionales de Agility.



2. Principios generales para los jueces

Un juez de Agility siempre debe tomar en cuenta que el Agility debe ser sinónimo de diversión para el perro, el guía y los espectadores.

Un juez de Agility debe ser capaz de diseñar un recorrido de apropiado nivel de dificultad.

Un juez de Agility debe haber trabajado él mismo con un perro para así entender lo que significa ser un competidor de Agility.

Un juez de Agility siempre debe ser imparcial y justo. Los sentimientos personales no deben interferir con sus decisiones.

Un juez de Agility debe ser firme, seguro y cortés.

Un juez de Agility debe ser capaz de tomar decisiones rápidas y fiables.

Un juez de Agility debe ser capaz de adaptar el Diseño de su recorrido en un momento, por ejemplo por ciertas condiciones atmosféricas o por el estado del terreno.

3. Cuestiones éticas

Cuando está oficiando, el juez es estricto pero imparcial y siempre cortés.

El juez debe ser competente, actuar imparcialmente y sin teatralidad.

El juez no debe intentar buscar faltas en cada detalle y, en caso de duda, la decisión siempre será tomada para el beneficio del perro y del guía.

Un juez de Agility debe juzgar todos los competidores de la misma manera.

El juez siempre debe ir concentrado y tomar sus decisiones sin vacilar. Se debe atener siempre a sus decisiones.

El juez observa estrictamente las Reglas y los Reglamentos.

Un juez no debe participar en ninguna conversación con un competidor en el ring. Si fuera necesario, puede explicarle brevemente al guía por qué ha sido eliminado.

El juez sólo puede discutir sus decisiones o el diseño de su recorrido con los competidores cuando ha terminado de juzgar.

Un juez no critica las decisiones o el comportamiento de un colega abiertamente, sino que intenta hablar con él en privado.

Un juez siempre está consciente que debe dar el ejemplo, aunque no esté oficiando.

4. Aspecto y comportamiento

Un juez de Agility debe ir vestido apropiadamente, de una forma que permita distinguirlo de los competidores.

El juez no debe llevar nada que exhiba su conexión con algún club, competidor o patrocinador.

Un juez de Agility siempre debe comportarse adecuadamente y como un digno representante del Agility.

Un juez de Agility debe indicar las faltas y los rechazos con señales de la mano. El brazo debe ser alzado claramente por encima de la cabeza. La señal de partida y las eliminaciones deben ser señaladas claramente para que ni los guías, ni los espectadores duden de la decisión tomada. Un juez de Agility no debe involucrarse en conversaciones con competidores o espectadores respecto a una decisión.



5. Objetos personales

Se le recomienda al juez de Agility llevar consigo los objetos siguientes:

- un sello de firma
- los diseños de los recorridos
- un pito (2 – uno de reserva)
- un cronómetro (en el caso en que el del cronometrador se estropee)
- un odómetro
- las Reglas y los Reglamentos de aplicación en el país en el que se desarrolla la prueba
- una cinta de medir
- equipo personal de medición de los perros (Small y Medium)

6. Preparación de la competición

El juez de Agility debe comunicarse con el representante de la prueba para comprobar:

- qué reglas y qué directrices deben ser observadas
- la disposición y talla del ring en el que la competición va a tener lugar
- la situación de la secretaría de la prueba y el lugar en el que se espera que estén la mayoría de los espectadores (tal vez hasta gradas)
- una lista de los obstáculos y la confirmación que todos ellos cumplen con los requisitos
- qué categorías y clases van a ser juzgadas y cuántos competidores debe juzgar el juez en cada clase
- cuántas personas van a estar ayudando en el ring
- el horario
- si el cronometraje es manual o electrónico
- si el punto de partida y la línea de meta están separados, y en qué lugar están en el ring
- si copias del diseño del recorrido deben ser puestas a disposición cerca del juez. Un diseño del recorrido sólo debe ser proporcionado a los ayudantes media hora (como máximo) antes que empiece la construcción del recorrido.

7. Instrucciones para los asistentes y los ayudantes

A los asistentes y ayudantes se les debe dar todas las instrucciones sobre lo que de ellos se espera. Las explicaciones pueden ser menos detalladas y hasta ser proporcionadas por los organizadores si, así como los ayudantes, ellos tienen experiencia.

Importante: el secretario y el cronometrador no pueden ser sustituidos hasta que termine de actuar la clase.

Los asistentes/ayudantes y oficiales de la prueba deben recibir las instrucciones sobre lo que viene a continuación:

7.1 Secretario

- cómo indicará el juez las faltas, los rechazos y las eliminaciones
- cómo se debe rellenar un formulario/una hoja de juzgamiento
- que deben siempre estar mirando al juez, nunca al perro, y seguir mirándolo hasta que termine de juzgar al perro
- en qué lugar estará el juez en el recorrido durante las actuaciones
- en qué lugar estará el secretario, para que tenga siempre al juez a la vista – moverse si es necesario
- cómo debe indicar al juez que ha habido tres rechazos



7.2 Secretaría (resultados)

- el juez de Agility comprueba la marca durante la competición
- las hojas de juzgamiento se clasifican en el orden de las actuaciones
- el juez debe ser informado inmediatamente de cualquier problema que se presente

7.3 Asistente de guía

- el asistente es el responsable de comprobar que el orden de las actuaciones sea respetado
- debe haber siempre 3 o 5 perros y guías cerca del punto de partida
- debe indicar en su lista a quienes no largan junto a los nombres de los competidores
- el juez explicará precisamente cuándo quiere que el próximo perro y su guía entren al ring

7.4 Cronometrador

- explicar cuándo debe empezar y parar de cronometrar.
- explicar que debe empezar a cronometrar cuando el perro
 - salte la primera valla
 - vaya debajo de la primera valla
 - pase la línea de partida de la primera valla por el lado derecho o por el izquierdo
- el cronometraje **nunca** se detiene antes de que el perro haya cruzado la línea de meta (salvo cuando el perro haya sido eliminado)
- el cronometraje se detiene cuando el perro pasa la última valla en la dirección correcta. Esto significa que el perro salta del lado correcto (no importa si tumba el palo – ¡falta!). El recorrido no se ha terminado y el cronometraje no debe ser parado cuando el perro va debajo de la última valla o la pasa por el lado izquierdo o por el derecho
- el tiempo comunicado por el secretario siempre debe ser 1/100 de un segundo
- puede soltar el perro en la línea de partida a la señal del juez
- debe ser señalado claramente cuando un perro se pase del Tiempo Máximo de Recorrido
- el cronometraje debe ser realizado desde la misma posición en la línea de partida y en la línea de meta para todos los perros
- el cronómetro solo debe ser reseteado después de asegurarse que el secretario haya tomado nota del tiempo (enseñarle al secretario el cronómetro para que pueda tomar nota del tiempo en el formulario/la hoja de juzgamiento)
- el cronometraje manual es utilizado cuando el electrónico falla

7.5 Asistentes/ayudantes

- el túnel de lona debe ser estirado y la rueda desmontable verificada cada vez que los haya pasado un perro
- los obstáculos asignados son comprobados para que sean idénticos para cada perro
- la altura de los saltos es idéntica para todos los perros
- no pueden abandonar la tarea asignada antes que terminen de actuar todos los perros de una clase
- los contactos y también las superficies deben ser limpiadas con regularidad si lo requieren las circunstancias (actuación por superficies sucias, por ejemplo)

8. Instrucciones para los competidores

Si el juez desea dar instrucciones a los competidores, entonces debe:

- enterarse de si se necesita alguna traducción
- decirles a los guías cuál es la longitud del recorrido y cómo se define el Tiempo de Recorrido



- indicar cómo se dará la señal de partida
- indicar cómo las faltas, los rechazos y las eliminaciones serán indicados y qué es lo que pasa después de una eliminación
- recordarles a los guías que deben seguir con su actuación, salvo si el juez les pide de parar

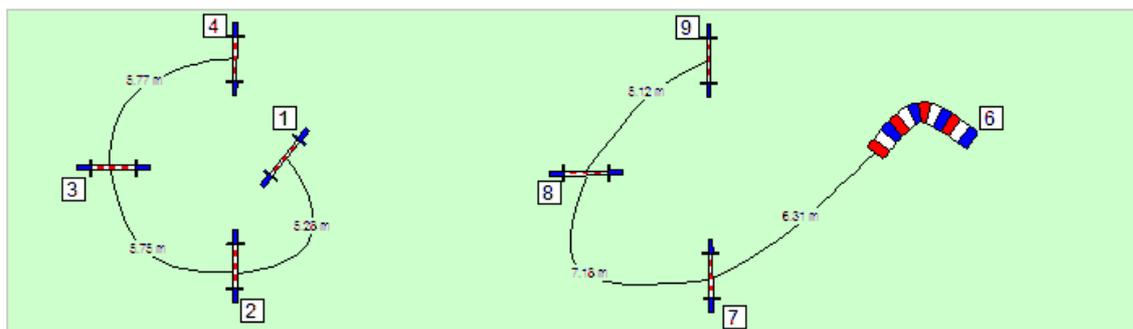
9. Diseño del recorrido

A) El plan del recorrido debe ser diseñado a escala y debe ser puesto a disposición, copiado, el día de la competición.

B) La distancia mínima **en el recorrido del perro** entre obstáculos consecutivos es de 5 m (4 m para la categoría Small). La longitud máxima de la **distancia en línea recta** entre obstáculos consecutivos es de 7 m.

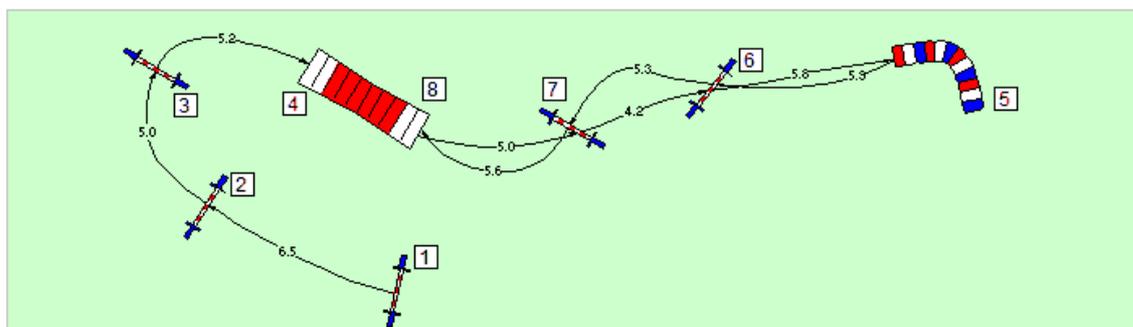
Ambas distancias deben ser medidas del punto nominal a partir del que el perro deja el obstáculo hasta el punto nominal al que llega el perro en el obstáculo siguiente. Para las vallas, los puntos nominales son los centros de las barras. Para un túnel, una zona, un slalom, etc., el punto nominal es el punto de entrada/salida de estos obstáculos.

La distancia mínima debe ser medida a lo largo de la línea que la mayoría de los perros tomarán, y no de la línea que el juez preferiría que tomaran los perros, lo que permite cumplir con las reglas.



Agility Blues

La secuencia 2-3-4 es exactamente la misma que la secuencia 7-8-9, pero por el acercamiento de forma distinta al número 7 y por la mayor velocidad del perro, la distancia entre 2-3 y 7-8 no es la misma. La diferencia en velocidad y acercamiento cambia la línea del perro de aproximadamente 1 m entre 2-3 y 7-8.



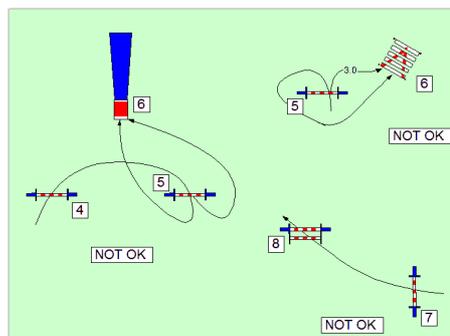
Agility Blues

La secuencia 3-4 a partir de la izquierda es exactamente la misma que la de 7-8 por la derecha. La distancia y el ángulo 2-3 son los mismos que 6-7. Empezando por la izquierda, la distancia entre todos los obstáculos observa las reglas.

Empezando por la derecha, el juez podría medir las distancias – y mantenerse dentro de lo que dictan las reglas – si sigue la misma línea que la que siguió al empezar por la izquierda. La mayoría de los perros, sin embargo, seguirán una línea cuyas distancias son más cortas que las que vienen estipuladas en las reglas. La situación es potencialmente peligrosa, porque los perros intentarán pasar la empalizada a mayor velocidad y con sólo una corta distancia para prepararse (la empalizada tiene un acercamiento angulado).

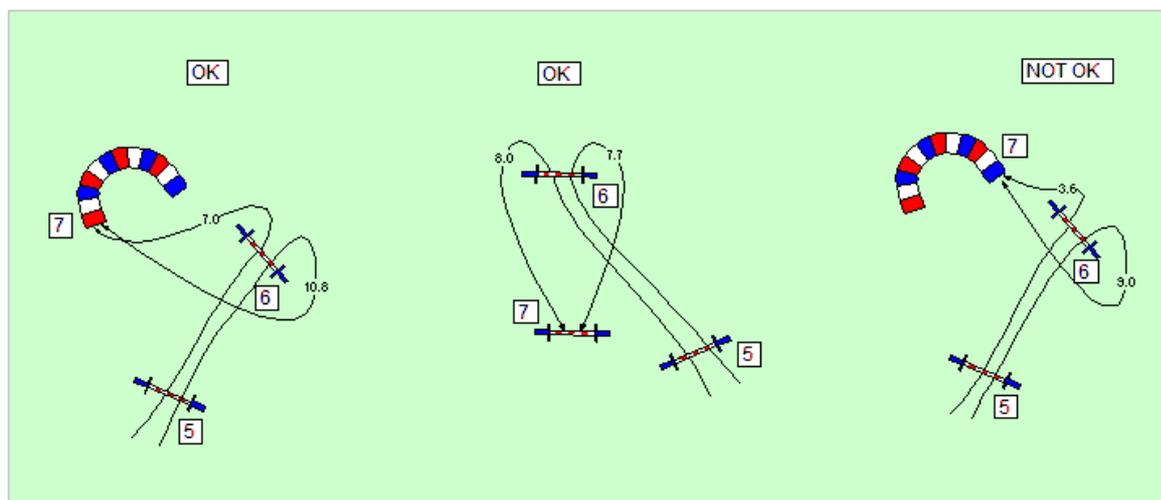
C) Por seguridad, el reglamento estipula que el perro debe acercarse en línea recta al salto de longitud, a la rueda, al salto en largo y al túnel de lona (salida también en línea recta). El acercamiento y la velocidad del perro también deben ser tomados en cuenta para los contactos, véase en el ejemplo más arriba.

Ejemplos a la derecha: los tres son malas situaciones – los dos de arriba tienen dos líneas, una de ellas puede ser peligrosa. El juez no debe tomar el riesgo que un perro tome la línea equivocada. El ejemplo de abajo habla por sí mismo.



Agility Blues

D) Si hay dos líneas por las que el perro puede acercarse al obstáculo siguiente, la más corta debe respetar la distancia mínima definida en el reglamento.

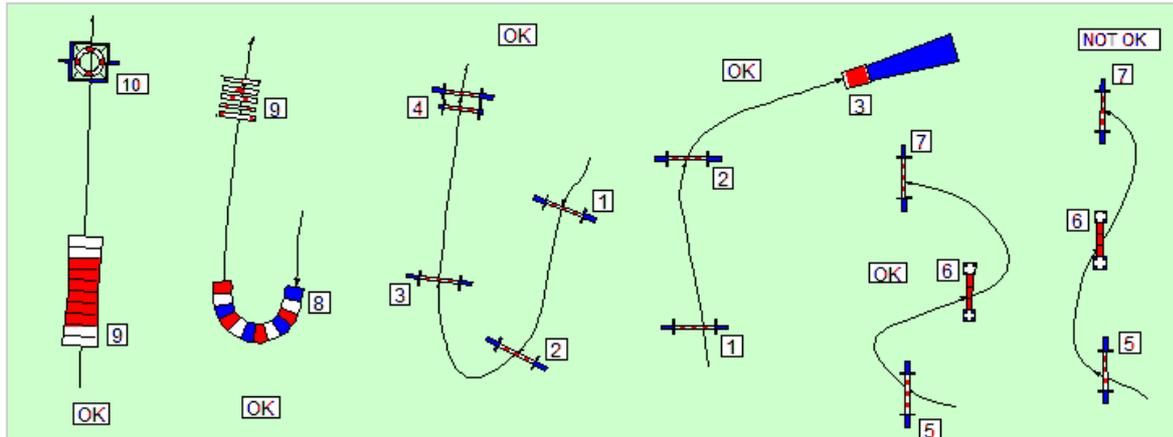


Agility Blues

E) Por seguridad, el muro/viaducto debe ser colocado de tal forma que no haya riesgo que el perro golpee la torre mientras salta. Las curvas cerradas o los acercamientos con ángulo inapropiado deben ser evitados.



Acercamientos en línea recta hacia todos los obstáculos a los que se debe ir en línea recta:

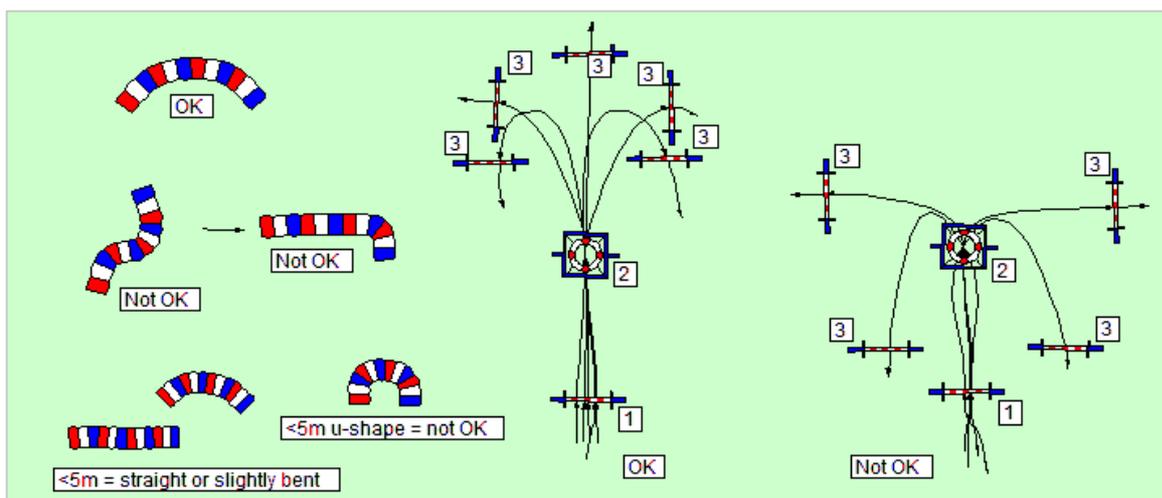


Agility Blues

1. Acercamiento en línea recta hacia la rueda a partir de un contacto = OK una situación muy clara
2. Acercamiento en línea recta hacia el salto de longitud a partir de un túnel = OK otra situación muy clara
3. Acercamiento en línea recta a partir de 3 hacia el salto en largo, el perro ya se va acercando en línea recta hacia el salto en largo mientras está saltando 3 (la línea del punto de caída a 3 le da al perro el acercamiento en línea recta)
4. Acercamiento hacia el túnel de lona = OK
5. La línea del punto de caída hasta 6 resulta ser un acercamiento seguro hacia el muro = OK.
6. En esta situación (slalom), la línea del punto de caída después de 5 a 6 es un acercamiento demasiado cerrado hacia el muro = riesgo que el perro golpee la torre.

Al diseñar los acercamientos hacia los obstáculos que deben hacerse en línea recta, uno debe pensar en los ángulos Y en la velocidad del perro desde el obstáculo anterior.

F) Túnel rígido / Rueda

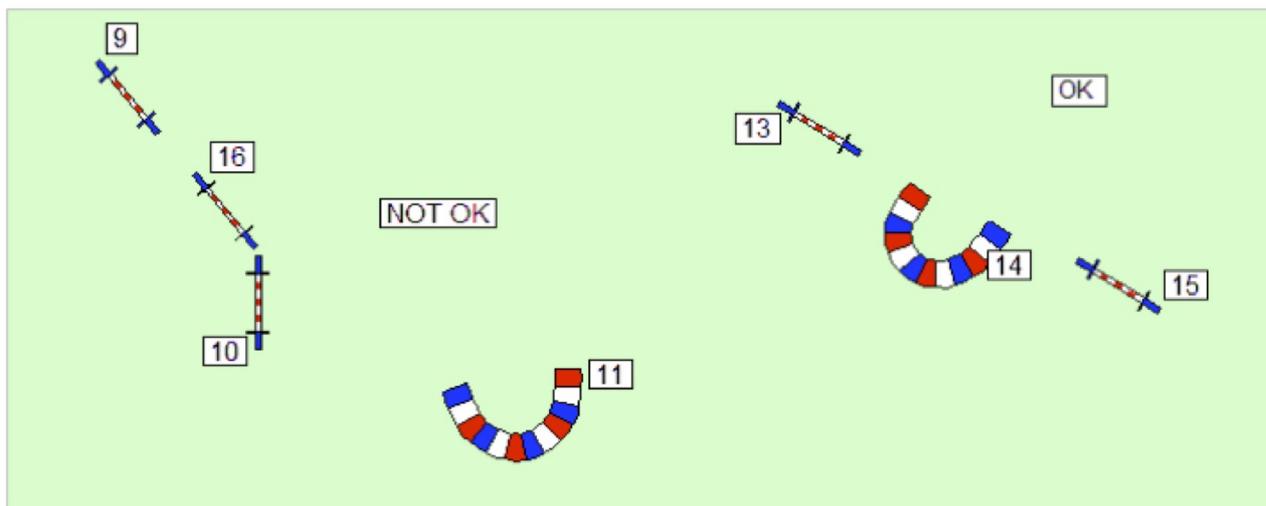


Agility Blues

- Túneles rígidos siempre deben ser estirados al máximo.
- Un túnel rígido solo puede ser curvado en una dirección = formas en S: NO.

- Los túneles de longitud inferior a 5 m no deben ser curvados más de 90° (véase ejemplos a la izquierda).
- Evitar curvas cerradas detrás de la rueda. En medio: OK. A la derecha, las curvas son demasiado cerradas.

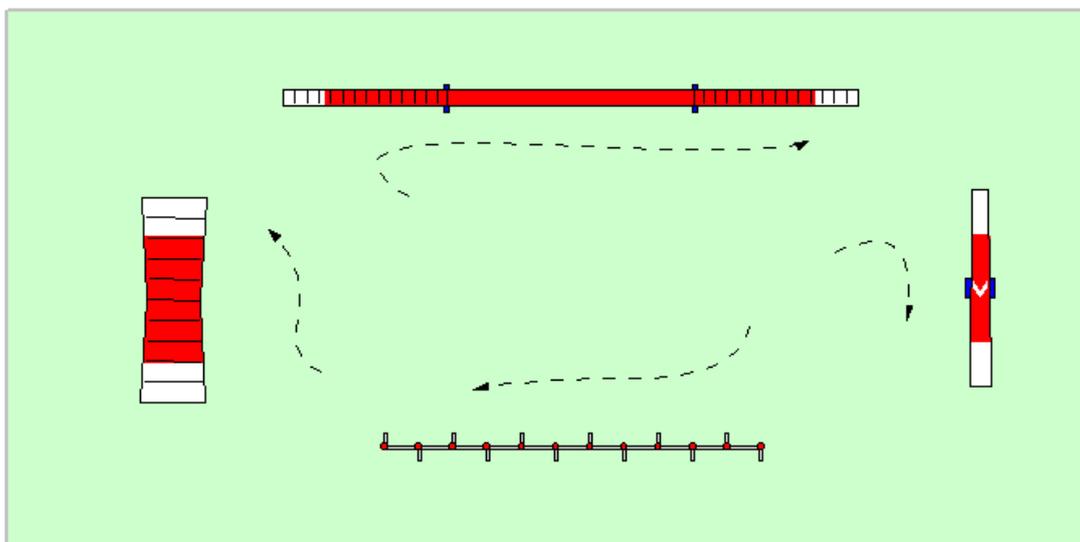
G) Los guías deben tener la posibilidad de pasar cada obstáculo de ambos lados. La distancia entre dos obstáculos debe ser de al menos un metro (el túnel debajo de la pasarela o la empalizada es la única excepción).



H) Los obstáculos otros que vallas y saltos en largo pueden ser clasificados como principales o secundarios:

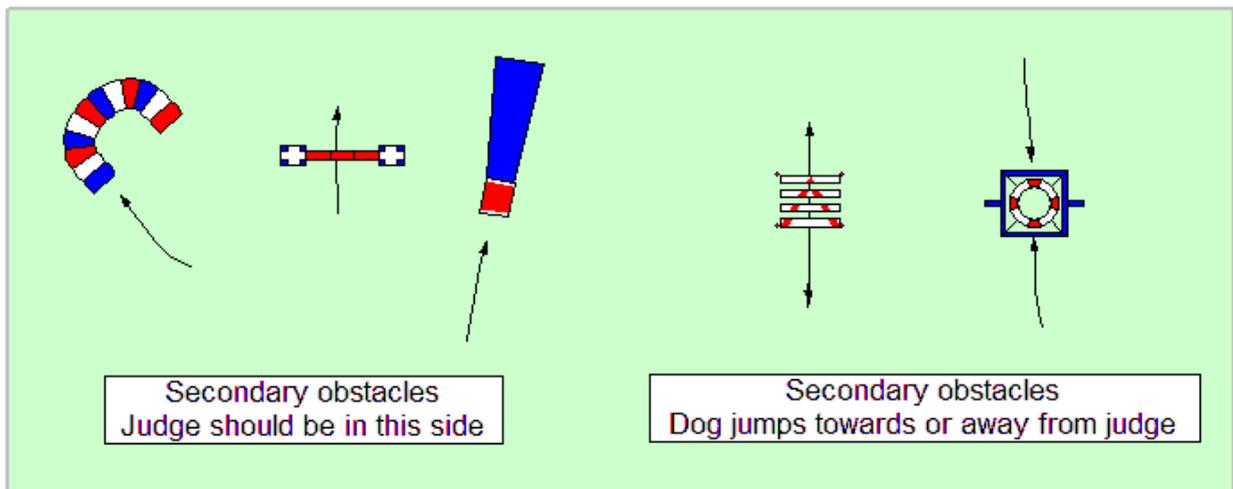
Obstáculos principales: rampa A - pasarela – balancín – slalom

El juez siempre debe intentar colocarse lo suficientemente cerca del perro que está pasando estos obstáculos (sin estar en la trayectoria del guía).



Agility Blues

Obstáculos secundarios: túnel rígido – túnel de lona - rueda – salto de longitud - muro

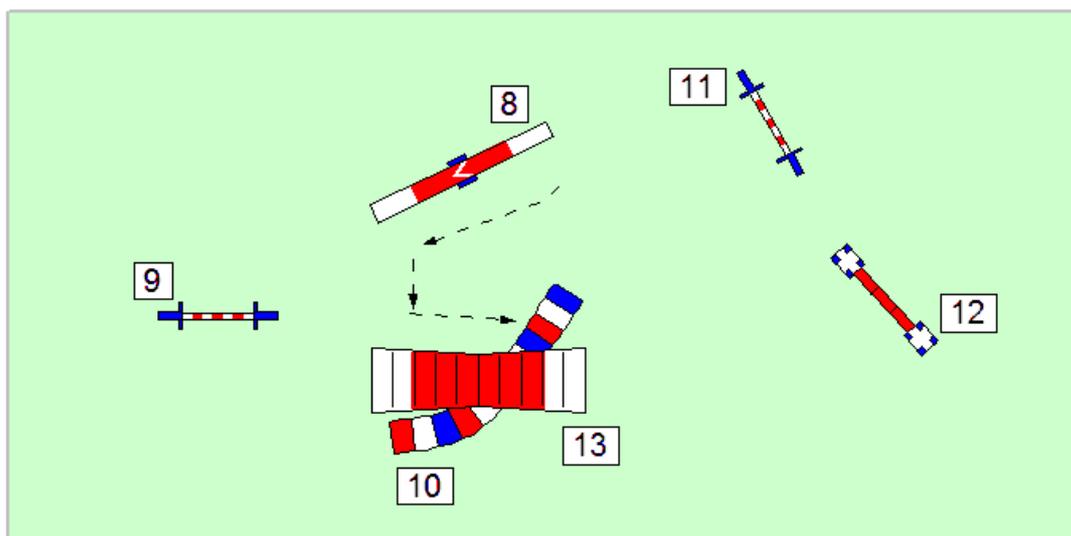


Agility Blues

Para los túneles y el muro, el juez debe asegurarse que está en la posición correcta para ver si el perro pasa de largo, rechaza o entra de manera equivocada.

Para la rueda y el salto de longitud, el juez debe colocarse con el perro saltando hacia él o apartándose de él.

Dificultad con los obstáculos secundarios en el recorrido:

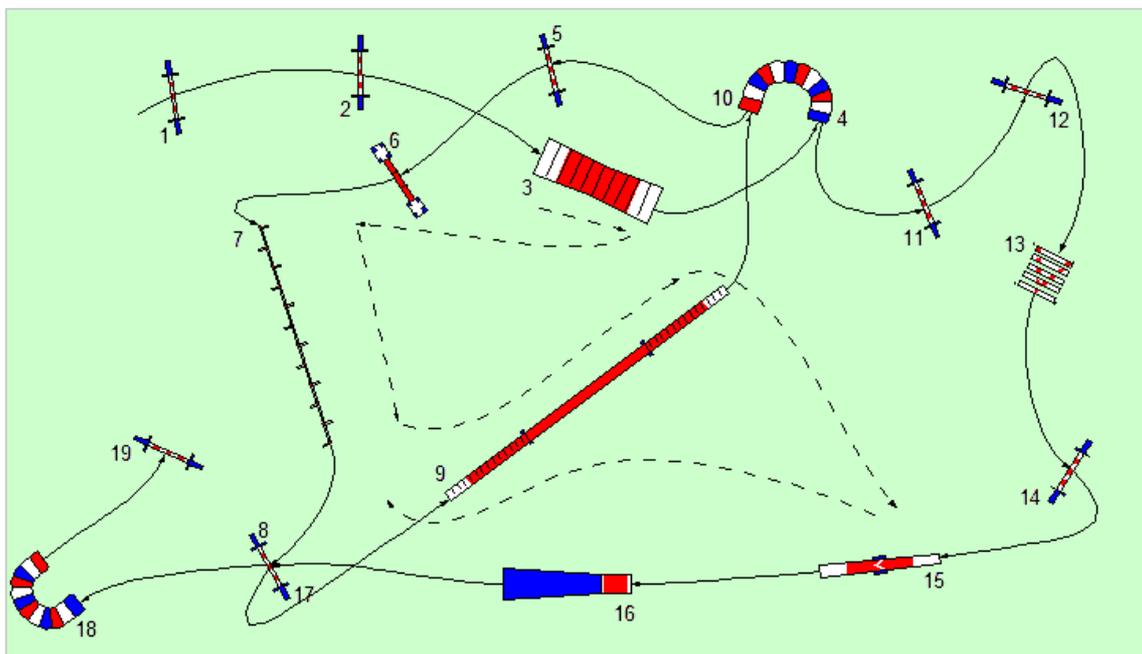


Agility Blues

El juez no puede ver la entrada del túnel (10) o posibles rechazos en el muro (12).

Otros obstáculos

Las vallas simples o los saltos en largo no plantean problemas específicos para el juez. Debe colocarse con un pequeño ángulo respecto a estos obstáculos para poder así ver los palos tirados abajo o posibles rechazos.



Agility Blues

El juez espera junto al obstáculo principal 3, viendo los contactos, espera hasta que el perro entre en el túnel, se desplaza hacia el ángulo correcto que le permita ver la entrada al slalom, sigue el perro hasta la pasarela, espera en el contacto superior y se desplaza con el perro hasta el contacto inferior. Espera hasta que el perro entre en el túnel y se desplaza (mientras el perro pasa 11-12) hacia 15 (de donde tiene una buena vista al salto de longitud) y después de 15 – el último obstáculo principal – comprueba la entrada al túnel de lona. Después se desplaza despacio hasta el triángulo 7-9 y ve al perro entrando al túnel 18.

I) Directrices para el diseño del recorrido

- Mientras está juzgando el perro, el diseño del recorrido debe permitirle al juez actuar a paso normal. Para la pasarela, es mucho más complicado concentrarse en los contactos cuando uno está corriendo.
- Nunca debe parecer que el juez no es capaz de aguantar la velocidad del perro.
- El recorrido debe ser del nivel de dificultad apropiado.
- Un recorrido debe ser fluido y seguro. Al tener en cuenta la seguridad, el juez debe pensar en obstáculos fuera del recorrido.

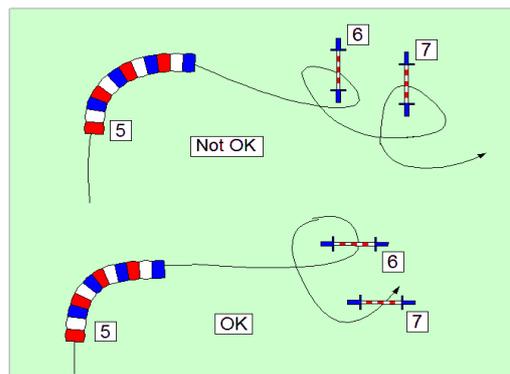
J) Las situaciones a continuación deben ser evitadas:

- Colocar 2 obstáculos principales el uno detrás del otro.
- Juzgar obstáculos principales desde una posición demasiado lejana – se recomienda a 5-8 m.
- Las curvas agudas en el recorrido que hacen girar el guía hacia la trayectoria del juez – en particular después de los contactos y el slalom.
- Usar el salto en largo más de una vez en un recorrido.
- Menos de 6 (obstáculos principales incluidos) o 8 (sin obstáculos principales) obstáculos entre la primera y la segunda vez que se utiliza una valla.



K) Un recorrido debe ser diseñado de tal forma que:

- Los obstáculos fuera del recorrido no representen un peligro potencial para el perro (véase ejemplo de arriba: un malentendido o una falta de control del perro pueden llevarlo a saltar de 6 directamente a 7).
- Los espectadores se diviertan viéndolo.
- Pueda ser juzgado sin problemas.
- Fluya naturalmente, incluso para las clases las más avanzadas (el tiempo del recorrido también puede constituir un nivel de dificultad).



Agility Blues

L) Se ahorra tiempo cada vez que:

- El recorrido es acortado.
- La salida es utilizada de forma óptima, permitiéndole al perro siguiente empezar más temprano.
- La entrada y la salida están separadas (que alguien coloque la correa del perro cerca de la salida).
- El secretario y el cronometrador se colocan uno cerca del otro.
- Las vallas de entrada/salida están cerca de la entrada/salida del ring.
- El diseño del recorrido evita que el guía vaya demasiado lejos antes de soltar el perro.

10. Construcción del recorrido

El juez de Agility siempre supervisa la construcción del recorrido personalmente.

Las condiciones atmosféricas o la superficie del ring pueden ser tales que se necesite ajustar el diseño del recorrido.

El juez no debe utilizar ningún obstáculo que no cumpla con los reglamentos de la FCI.

Para la seguridad del perro, el juez debe inspeccionar los obstáculos para asegurarse que no son peligrosos. Los obstáculos defectuosos no deben ser utilizados.

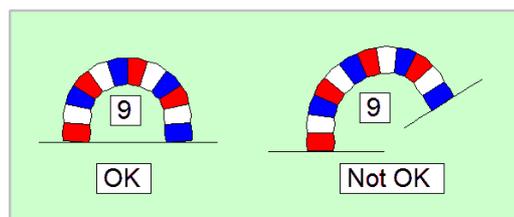
Si es posible, el juez debe encargarse de que se marque la posición de todos los obstáculos que puedan ser desplazados por los perros al pasarlos.

Después de dar las instrucciones y de probar el recorrido, so se permite hacer ninguna modificación del recorrido ni del Tiempo Máximo de Recorrido (ni del Tiempo Estándar del Recorrido, si es anunciado por el juez).

Los palos que marcan las esquinas del salto de longitud se colocan de tal forma que puedan ser recolocados en exactamente la misma posición si son tirados abajo.

Los números deben ser colocados de tal forma que no puedan retrasar el perro o el guía durante su actuación.

El túnel en forma de U es el único obstáculo en el que el número puede ser colocado en el medio, para indicar que se puede entrar por cualquier lado – en este caso, la línea de rechazo debe ser la misma para ambas entradas.



Agility Blues



Antes del recorrido, el juez se asegura que:

- El recorrido corresponde a sus expectativas.
- Se parece al diseño.
- Todos los obstáculos han sido firmemente colocados y, cada vez que sea necesario, fijados.

Antes que entre el primer perro, el juez se asegura que:

- Todos los ayudantes han recibido las instrucciones correctas y se han colocado donde debían hacerlo.
- Todos los obstáculos están correctamente colocados.

11. Tiempo de Recorrido Estándar y Tiempo Máximo de Recorrido

Si el Tiempo Estándar de Recorrido es establecido por el juez, primero debe conocer la longitud exacta del recorrido.

Se recomienda utilizar un odómetro para determinar la longitud del recorrido (el método más preciso).

El juez debe medir la línea ideal que utilizará el perro para hacer el recorrido. Idealmente, la medición debe hacerse desde el centro de cada obstáculo. No es necesario que el juez mida la longitud del túnel, que puede justo ser añadida a la medida tomada.

Al evaluar el Tiempo Estándar de Recorrido, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- La naturaleza de la competición.
- El nivel de dificultad.
- Las condiciones atmosféricas.
- El estado de la superficie del ring.

12. Juzgamiento

El juez es responsable de lo que pase en su ring y debe asegurarse que todo se desarrolle con toda la fluidez posible.

Un guía puede llevar su perro hasta el ring sin correa ni collar siempre que controle a su perro.

La actuación de cada perro debe ser juzgada correctamente y consistentemente. Para que así sea, el juez siempre debe desplazarse hacia la posición correcta en el recorrido. Siempre es buena idea que el juez pruebe su recorrido unas cuantas veces antes del inicio de la prueba.

La posición del juez no debe interferir con el perro o el guía; debe asegurarse de no cruzar delante del perro o del guía cuando estén viniendo hacia él.

La posición del secretario debe permitirle ver el juez en todo momento. Sin embargo, se le puede pedir al secretario desplazarse si es necesario. Si el juez está temporariamente fuera de la vista para el secretario, por un obstáculo como la empalizada, el juez deberá entonces alzar el brazo durante el tiempo suficiente para que el secretario lo pueda ver.

El juez nunca debe dejar de mirar al perro todo el tiempo que éste esté en el ring, incluso después de una eliminación.

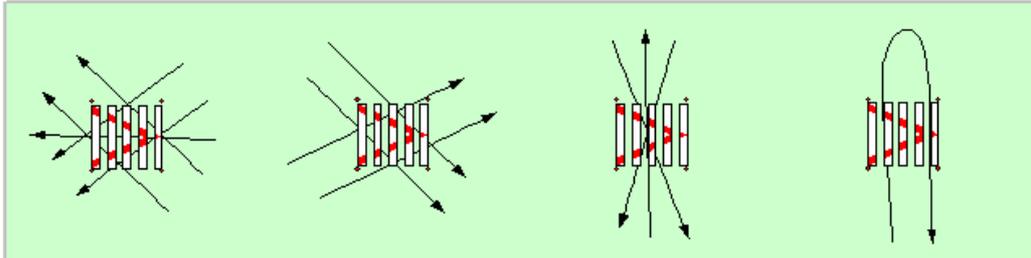
Cada intento de pasar un obstáculo debe ser juzgado:

- Cada vez que un perro realmente intenta pasar un obstáculo
- Cada vez que un perro sea largado por su guía para pasar un obstáculo



13.3 Salto de longitud

Los marcadores en las cuatro esquinas del salto de longitud no son más que una ayuda para el juez. Ayudan a determinar si el perro ha pasado el obstáculo correctamente. Por consiguiente, no hay falta si un perro o un guía toca o tira al suelo uno de estos marcadores, aunque esto cause la caída de una de las unidades.



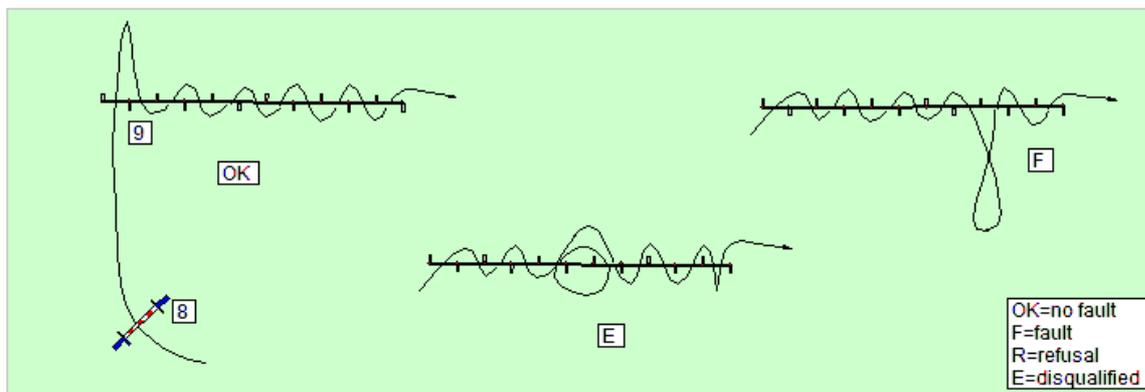
Agility Blues

Ejemplos:

1. El perro salta dentro y fuera del salto de longitud en la dirección equivocada = E
2. El perro salta dentro y fuera del salto de longitud en la dirección correcta = R
3. El perro salta dentro y fuera del salto de longitud de un lado para otro = R
4. El perro entra en el salto de longitud por un lado y salta fuera hacia el guía = R (no R+R)

13.4 Slalom

Hay falta si el perro deja la línea que permite el movimiento continuo hacia delante por más de un largo de su cuerpo. Respecto a la entrada al slalom, una cierta tolerancia debe ser aplicada en caso de perros rápidos y ángulos de entrada agudos.



Agility Blues

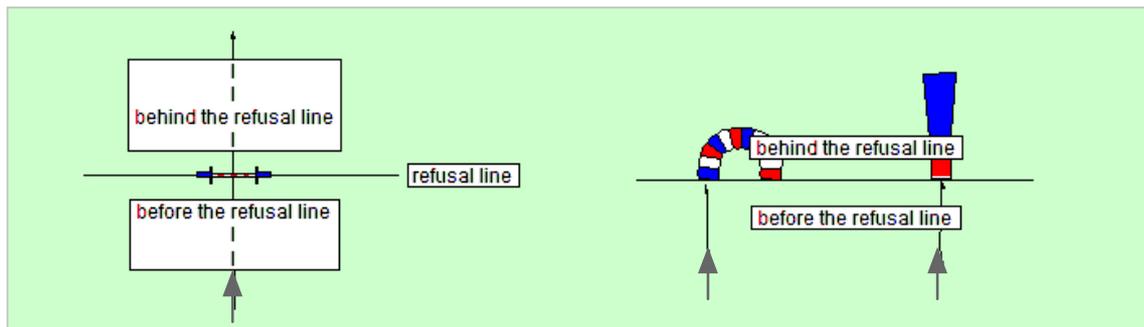
Ejemplos:

1. Arriba a la izquierda: tolerancia aplicada por la entrada aguda al slalom = OK
2. Abajo: entrada correcta, equivocación en el medio del slalom que no se ha corregido correctamente y, subsecuentemente, el perro ha seguido a través de la puerta equivocada, saliendo del slalom por el lado equivocado: el guía, entonces, sólo corrige la salida equivocada = E
3. Arriba a la derecha: el perro se aleja del slalom de más de un largo de su cuerpo = F

14. Juzgamiento de situaciones

14.1 Rechazos y marcas

Definiciones



Agility Blues

La zona alrededor de un obstáculo puede ser separada en dos zonas por una línea, llamada la línea de rechazo (RL), perpendicular a una línea recta de acercamiento al obstáculo. El lado a partir del que el perro debe acercarse al obstáculo es llamado 'delante de la línea de rechazo'. El otro lado es llamado 'detrás de la línea de rechazo'.

Si el perro empieza delante de la RL, no se le permite cruzar la RL o se considera que ha cometido un rechazo.

Si el perro empieza detrás de la RL, debe cruzar la RL una vez para pasar el obstáculo a partir del lado derecho. Se considera que ha cometido un rechazo si cruza la RL más de una vez sin pasar el obstáculo.

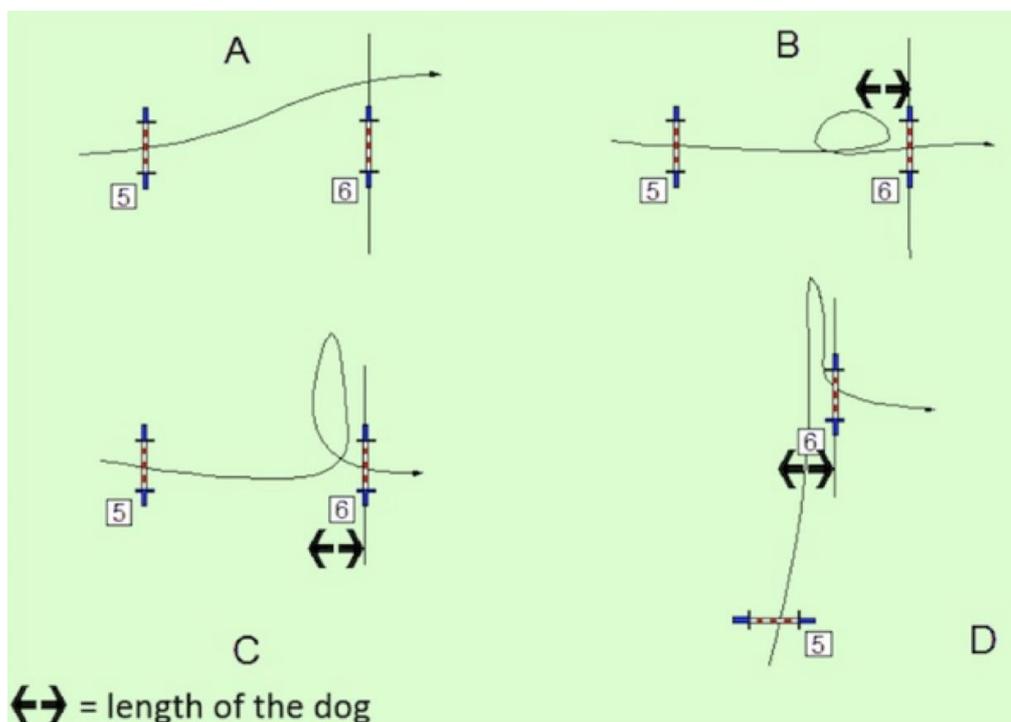
Un perro solo comete una falta de rechazo cuando está en el lado del obstáculo a partir del que debería pasarlo.

Ejemplos:

A) El perro pasa de largo el obstáculo.

B, C) El perro se aparta del obstáculo.

D) El perro pasa delante del obstáculo.

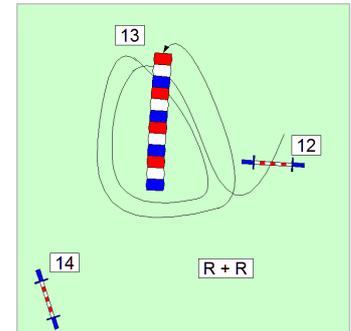


Un juez debe tener cuidado al diseñar su recorrido de no llevar al perro demasiado cerca de la RL cuando está actuando. Esto sólo hace que sea más difícil decidir si hay un rechazo.

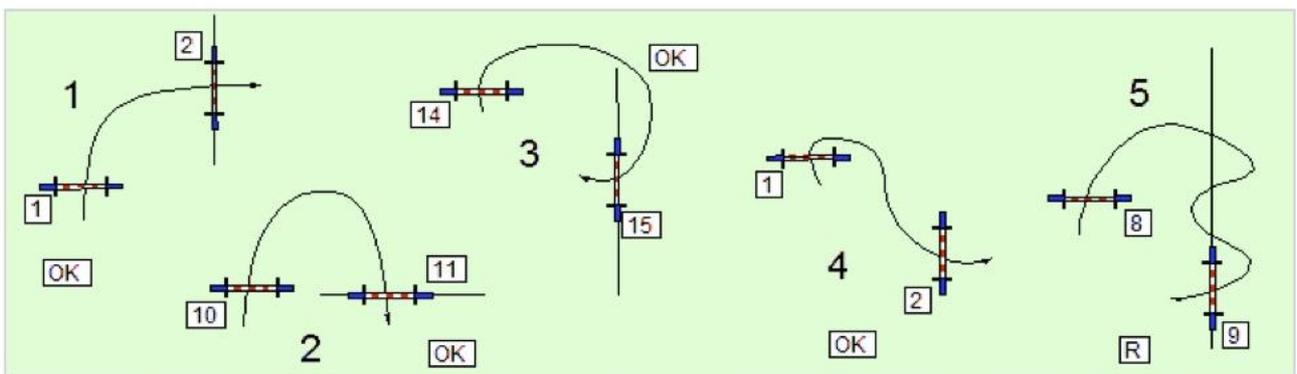
Note que cada vez que un perro intenta pasar un obstáculo, puede aún haber falta por rechazo aunque *no* cruce la RL (ej., si se aparta de un obstáculo o si corre hacia él sin pasarlo, véase dibujo anterior).

Ejemplo:

En el ejemplo de la derecha, el guía se queda atrás y larga a su perro a pasar el túnel (obstáculo 13). El perro salta por encima del túnel (R) y vuelve hacia su guía. El guía larga a su perro otra vez – con el mismo resultado. Ya que esto es otro intento de pasar el obstáculo: 2° R. El perro es largado una tercera vez y, finalmente, entra en el túnel.

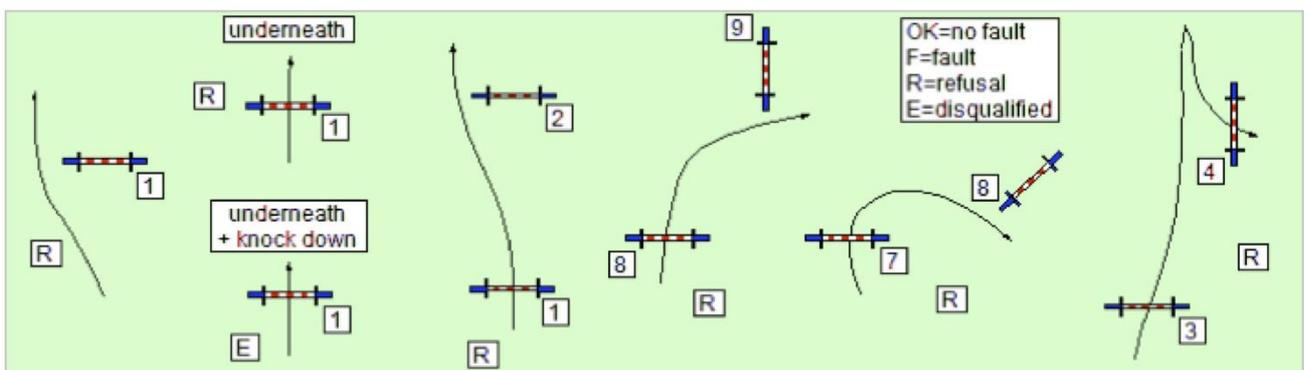


Agility Blues



Ejemplos:

- 1 y 2. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente y no cruza esa línea = OK
3. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (15) y cruza esa línea sólo una vez
4. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente y no cruza esa línea = OK
5. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (15) y cruza esa línea más de una vez = R

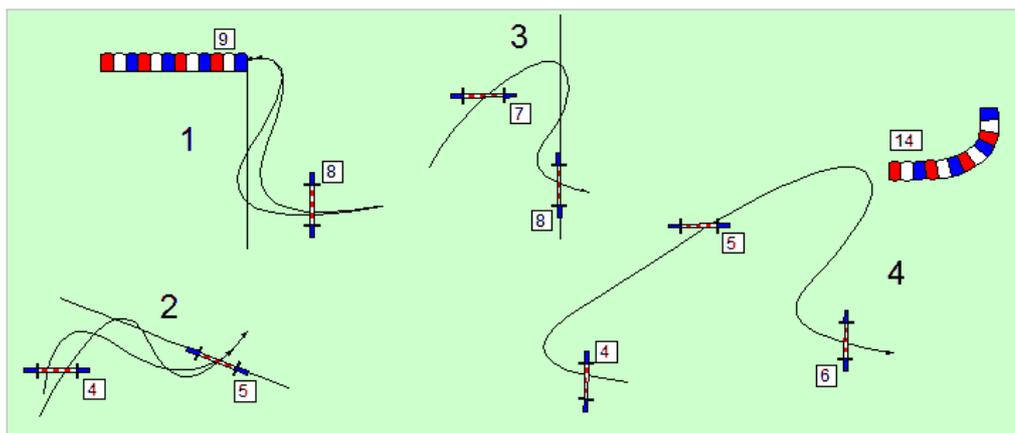


Ejemplos:

1. El perro pasa la valla corriendo = R
2. El perro corre debajo de la valla = R
3. El perro corre debajo de la valla, tirando la barra de abajo: destruyendo el obstáculo mientras la pasa = E



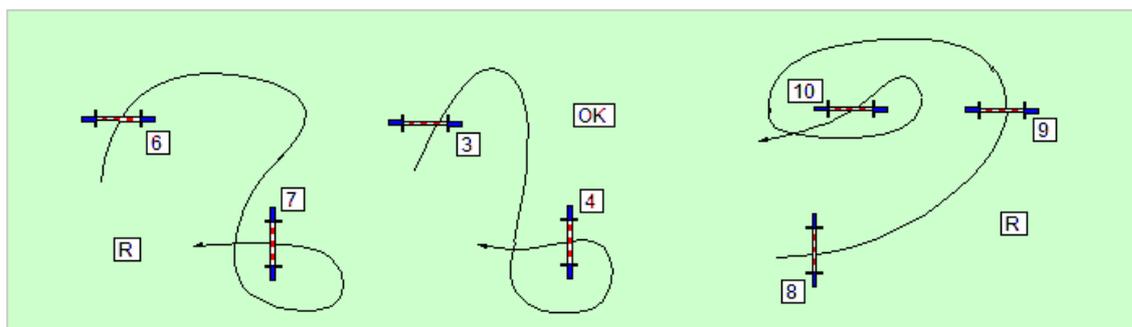
- 4, 5 y 6. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea = R
- 7. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente y corre en frente de él sin pasarlo = R



Agility Blues

Ejemplos:

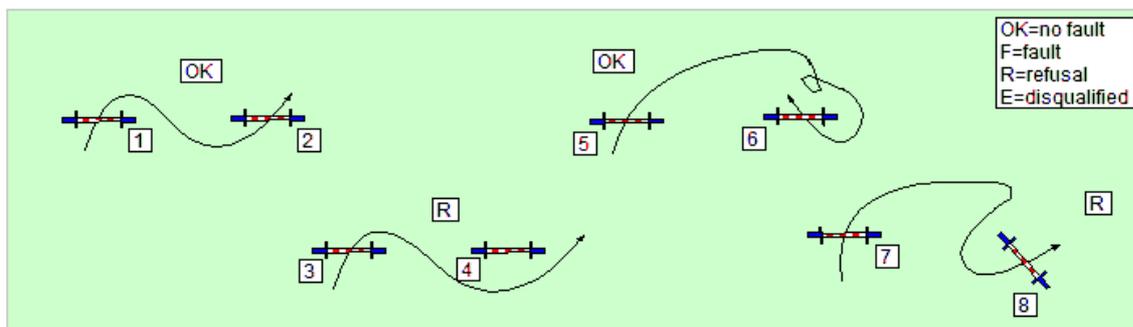
- 1, 2 y 3. Los perros de tranco corto y los perros lentos caerán delante de la RL del obstáculo siguiente y podrán girar hacia él. Los perros de tranco largo y los perros muy rápidos pueden caer delante de la RL del obstáculo siguiente pero, por la forma de su cuerpo o su velocidad, no pueden girar sin cruzar la RL = OK
- 4. Más extremo, pero el perro termina en una zona en la que no puede ir a por el obstáculo correcto = OK



Agility Blues

Ejemplos:

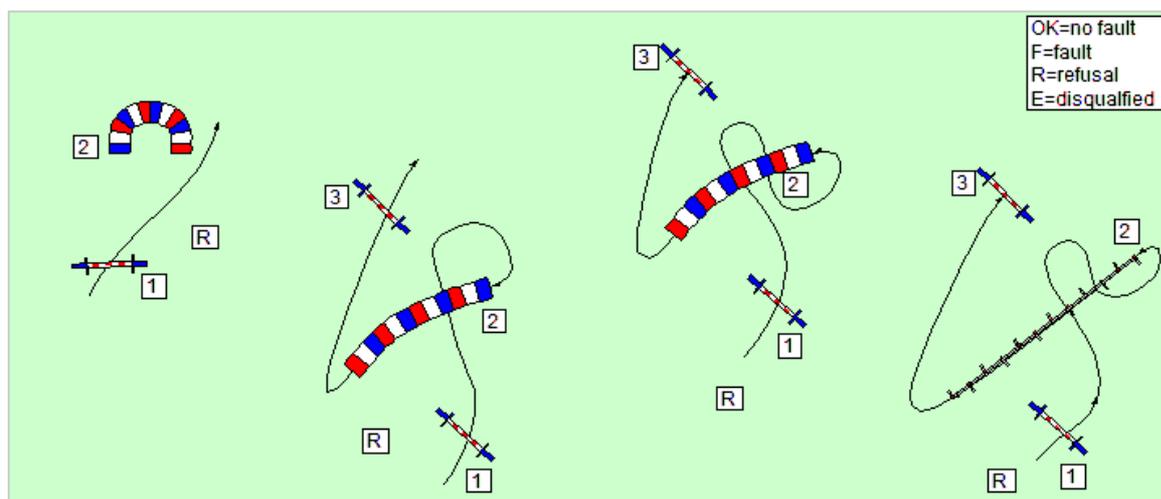
- 1. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea más de una vez = R
- 2. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea sólo una vez = OK
- 3. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (10) y cruza esa línea = R



Agility Blues

Ejemplos:

1. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea sólo una vez = OK
2. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea más de una vez = R
3. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea sólo una vez = OK aunque el perro gire sobre sí mismo detrás de la RL
4. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente y cruza esa línea = R

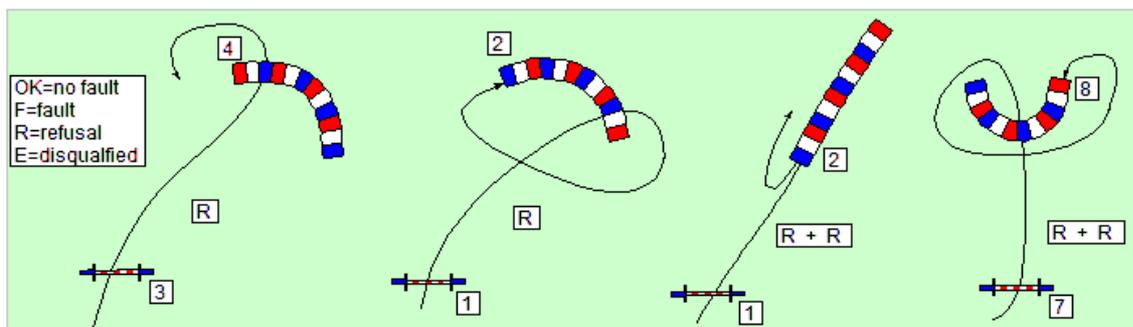


Agility Blues

Ejemplos:

1. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel) y cruza esa línea = R
2. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel), salta por encima y después entra al túnel = R (no E por un recorrido incorrecto).
3. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel), salta por encima dos veces y después entra al túnel = R (no R+R, ya que el perro sólo hace un intento en el obstáculo, y no E por un recorrido incorrecto).
4. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (slalom), pasa por él dos veces y después entra en el slalom = R (no R+R, ya que el perro sólo hace un único intento en el obstáculo, y no E por un recorrido incorrecto).

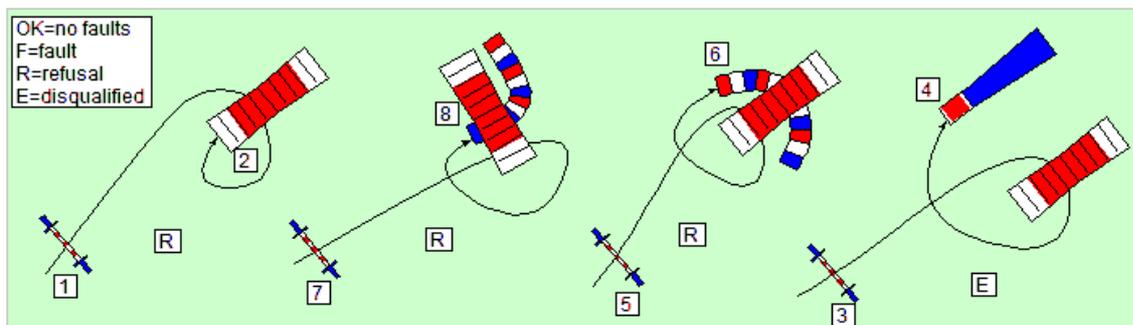




Agility Blues

Ejemplos:

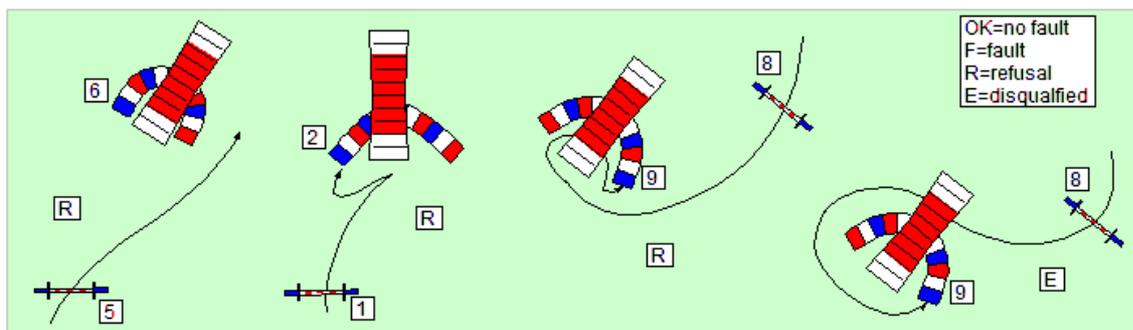
- 1 y 2. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel), cruza esa línea una vez y salta por encima del obstáculo que debería pasar = R (no E)
3. El perro entra correctamente en el túnel, sale del túnel (rechazo), y después pasa de largo el túnel, cruzando la RL (2º rechazo) = R + R
4. El perro salta por encima del túnel (rechazo), da media vuelta y cruza la RL del túnel (2º rechazo) = R + R



Agility Blues

Ejemplos:

1. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (empalizada), cruza esa línea una vez y va debajo del obstáculo que debería pasar = R (no E)
2. y 3. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel), cruza esa línea una vez y va debajo de un obstáculo que no le es permitido pasar (empalizada). Sin embargo, en esta situación, creada por el juez, el perro no puede evitarlo = R (no E)
4. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel de lona) y va debajo de un obstáculo que no le es permitido pasar (empalizada) = E



Agility Blues

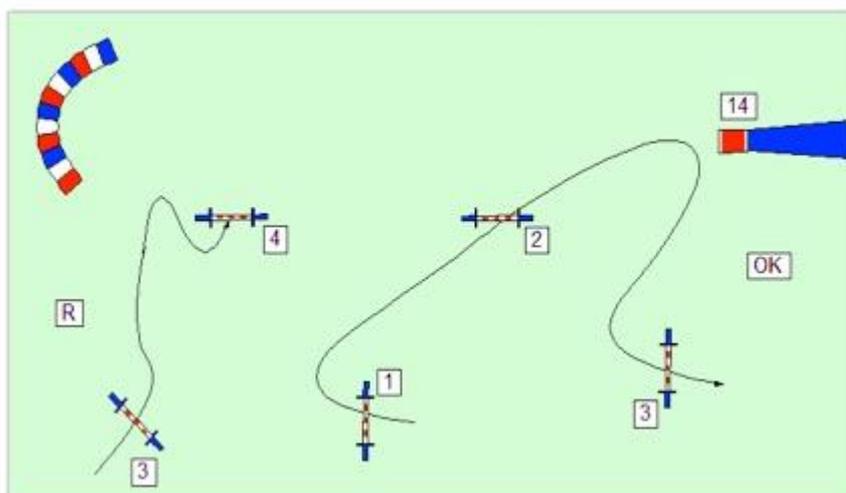
Ejemplos:

1. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel) y cruza esa línea = R
2. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (túnel) y cruza esa línea yendo hacia la empalizada = R (el perro ve el túnel mientras se acerca a la empalizada)
3. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel), cruza esa línea una vez y va debajo de un obstáculo que no se le permite pasar (empalizada). Sin embargo, en esta situación, creada por el juez, el perro no puede evitarlo = R (not E).
4. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel), sin cruzar esa línea y va debajo de un obstáculo que no se le permite pasar (empalizada) = E

Ejemplos:

Rechazo con/sin ir a por el obstáculo equivocado.

1. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (4) y cruza esa línea = R
2. El perro cae delante de la RL del obstáculo siguiente (3) y cruza esa línea no estando en una zona en la que pueda ir a por el obstáculo correcto = OK

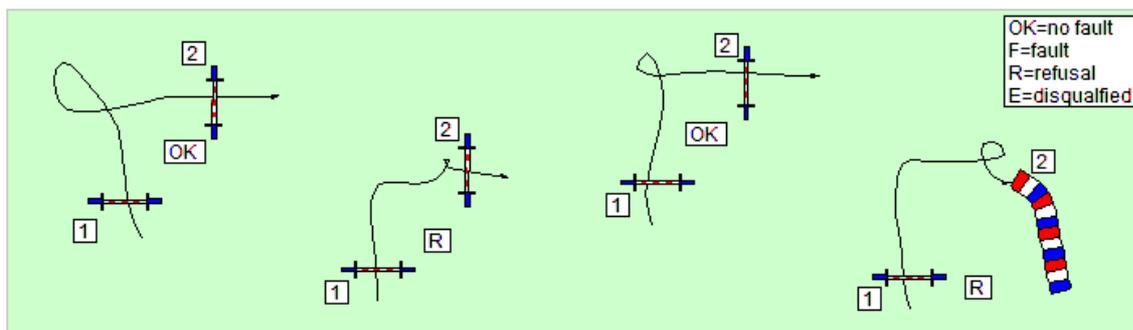


Estas 2 son situaciones claras, cualquier situación intermedia ha de ser zanjada por el juez en el momento.

Si un perro se para o da media vuelta en la zona de despegue, será considerado como un rechazo.

La zona de 'despegue' depende de la talla del perro. Los perros de tranco corto automáticamente tienen zonas 'de despegue' más pequeñas que los de tranco largo. Le pertenece al juez decidir "aquí y ahora". Dos directrices pueden ser utilizadas para ayudar a tomar la decisión:

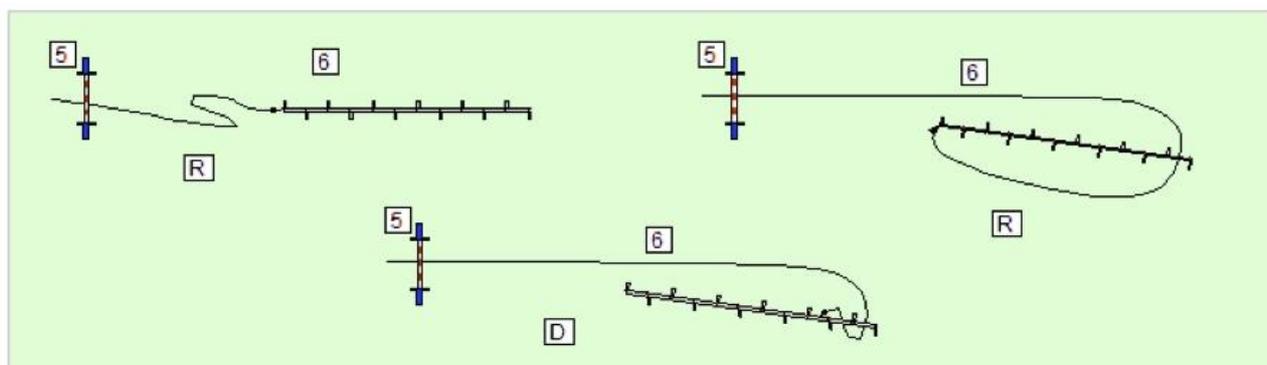
1. Si el perro se aleja del obstáculo de un largo de su cuerpo y no lo pasa, entonces es un rechazo.
2. Cuando el perro gira y el juez se pregunta "por qué el perro no despega", entonces es un rechazo.



Agility Blues

Ejemplos:

1. El perro gira hacia una zona en la que no puede despegar hacia la valla 2 = OK
2. El perro gira hacia la zona donde debería despegar = R
3. El perro gira hacia una zona en la que no puede despegar hacia la valla 2 = OK
4. El perro gira hacia la zona donde debería entrar al túnel (despegue) = R



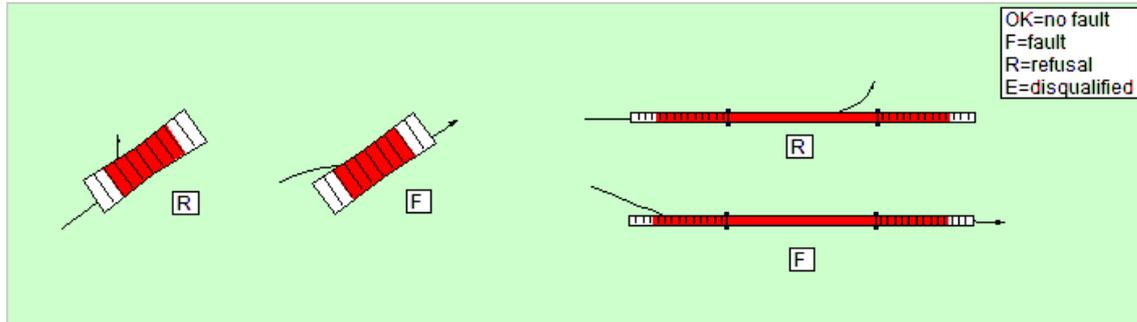
Ejemplos:

1. Arriba a la izquierda: el perro da media vuelta en la zona en la que debería entrar al slalom (despegue) = R
2. Arriba a la derecha: entrada equivocada = R (el perro se dirige después hacia la entrada correcta)
3. Abajo: el perro pasa el obstáculo (más de dos puertas) en la dirección equivocada = E

14.2 Contactos, rechazos y faltas

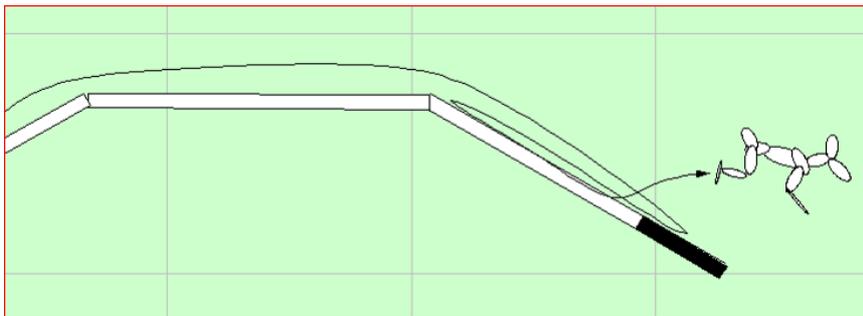
Dividir en dos zonas delante y detrás la RL no funciona demasiado bien en el caso de los contactos porque la situación es un tanto distinta. Aun cuando el perro está detrás de la RL, todavía es capaz de subir al obstáculo – en tal caso, si el perro toca el contacto superior, no debe ser considerado como una falta.

Véase algunos ejemplos:

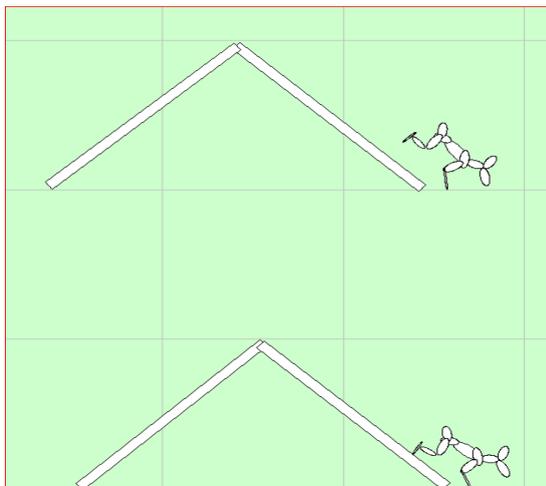


Agility Blues

1. Tocar el contacto superior, dejar la empalizada antes de la mitad = R
2. Pasar la RL, subir a la empalizada pero saltándose el contacto superior = F
3. Tocar el contacto superior, dejando la pasarela en la tabla superior o horizontal = R
4. Pasar la RL, subir a la pasarela pero saltándose el contacto superior = F



El perro se salta el contacto al saltar el obstáculo = F, aunque haya tocado el contacto antes de retroceder.



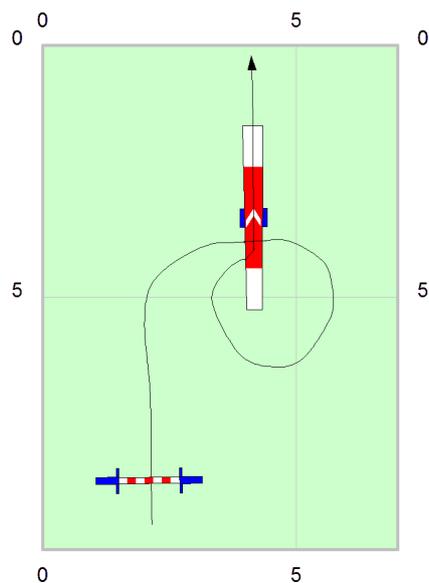
El perro baja la empalizada, tocando la rampa inferior con las cuatro patas. Después se baja antes de tocar la zona de contacto, cae con dos patas en el suelo y recae en el contacto con las patas de atrás = OK

El perro salta encima de la empalizada y cae, sin tocar la rampa inferior con ninguna de las patas, directamente al suelo con las dos patas delanteras (aunque recaiga en el contacto con las dos patas

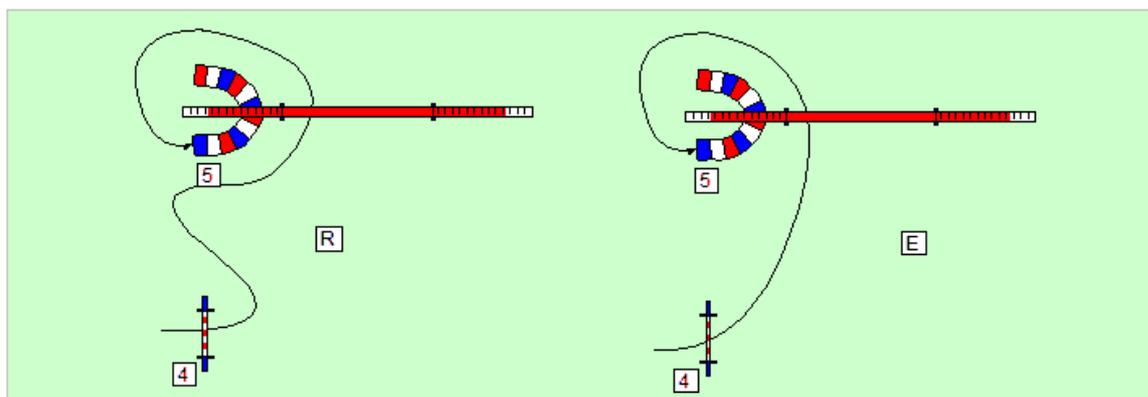
traseras) = E

Ejemplos:

1. El perro pasa la parte superior del balancín, salta encima de la tabla superior del balancín (F), se baja por la otra parte de la tabla (R), va y viene alrededor del lado superior, se salta el contacto superior (F) y pasa el resto del balancín = $F+ R + F$
2. El perro pasa el lado superior del balancín, salta encima de la tabla del balancín (R), va y viene alrededor del lado superior, se salta el contacto superior (F) y pasa el resto del balancín = $R+F$



Agility Blues



Agility Blues

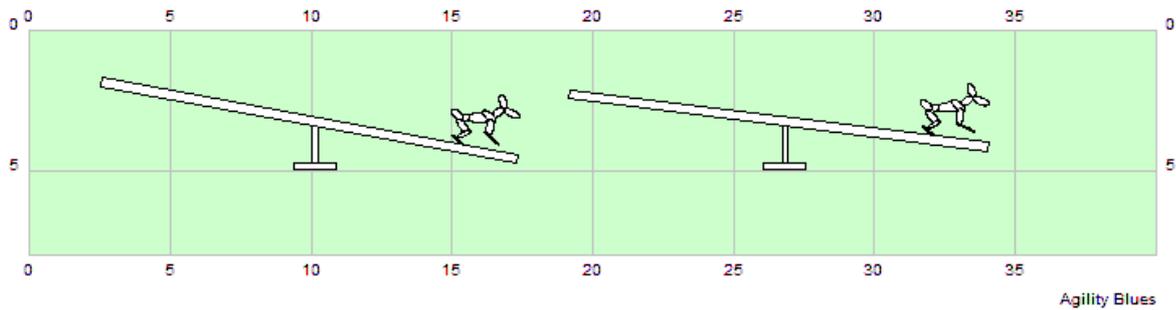
Ejemplos:

1. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel) y cruza esa línea dos veces = R (rechazo del túnel, no recorrido equivocado por pasar debajo de la pasarela)
2. El perro cae detrás de la RL del obstáculo siguiente (túnel) y va debajo del obstáculo equivocado = E (no rechazo del túnel)

14.3 Juzgar un vuelo en el balancín

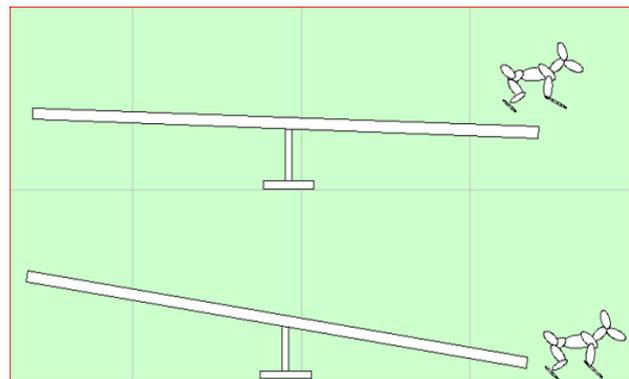
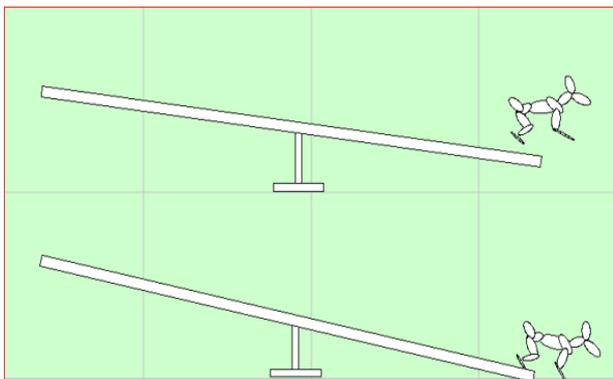
Juzgar los vuelos no siempre es fácil.

Definición de dejar el balancín = patas en el aire, no hay ningún contacto con las patas.



Izquierda: El balancín justo antes de tocar el suelo: el perro empuja el balancín hacia el suelo. Sin embargo, todavía hay contacto con las patas traseras al tocar el suelo el balancín = OK.

Derecha: Esta situación es más difícil de juzgar: el perro empuja el balancín hacia el suelo también, pero no se puede estar seguro de que el balancín está realmente tocando el suelo antes que la última pata pierda el contacto con él. En tal caso, concederle al perro el beneficio de la duda.

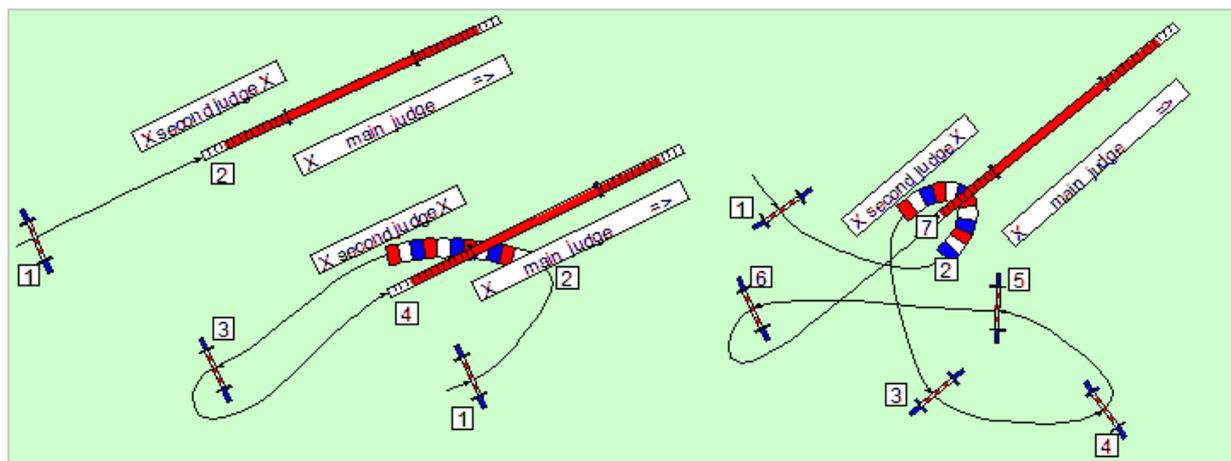


Izquierda: el perro empieza a dejar el balancín demasiado temprano, pero cae con dos patas sí y dos no = OK

Derecha: el perro empieza a dejar el balancín demasiado temprano y cae en el suelo = F

14.4 Segundo juez en la parte superior de la pasarela

Si un juez-asistente actúa en el recorrido, no se le permite juzgar otra cosa sino el contacto superior de la pasarela y, si es necesario, la zona inmediatamente alrededor de la parte superior de la pasarela, mientras el perro se acerca de la pasarela en el orden de la actuación.



Agility Blues

Ambos jueces deben aclarar quién está juzgando qué:

1. La zona en la que el juez-asistente es el encargado de juzgar la zona de contacto, el contacto del perro/obstáculo y los rechazos – esto, hasta que el perro se encuentre en la tabla horizontal con las cuatro patas.
2. En esta situación, el asistente también vigila la salida del obstáculo 2 (túnel – incluso la eliminación del perro si va hacia la salida del túnel en vez de hacia el obstáculo 4, la pasarela)
3. Si el túnel está colocado en forma de U, como en el ejemplo 3, el juez asistente debe entonces también juzgar la entrada al túnel, así como los puntos mencionados más arriba.

15. Varios

15.1 Eliminaciones

Descripción de “dejar el ring”:

- El perro ha encontrado algo fuera del ring que, obviamente, le parece más atractivo que permanecer en el ring
- El guía intenta varias veces llamar a su perro, sin resultado

15.2 Rechazos

Un perro sancionado (rechazo) por quedarse quieto en el recorrido (que no en un obstáculo) no debe ser sancionado por otro rechazo antes de que haya dado al menos otro paso.

15.3 Secuencia de salida

Si el perro rechaza el primer obstáculo, el guía debe corregir el rechazo en un movimiento fluido.

Si el guía larga de nuevo o para el movimiento natural de su perro para largar de nuevo al perro = E

15.4 Nueva actuación

Cuando un nuevo recorrido es necesario, tomar nota de los puntos a continuación:

- Las faltas cometidas antes de que el perro fuera parado son tomadas en cuenta.
- El juzgamiento reanuda en el punto en el que el perro fuera parado.
- El recorrido debe ser realizado en el orden correcto y al máximo de las habilidades del concursante.
- El juez aún puede decidir sancionar el perro si siente que el guía no está realizando el nuevo recorrido al máximo de sus habilidades.

La versión inglesa de estas directrices da fe.

Estas Directrices han sido aprobadas por el Comité General de la FCI **en junio del 2017. Entrarán en vigor a partir del 1 de enero del 2018.**