

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>

COMISIÓN DE AGILITY DE LA FCI

GUÍA PARA LOS JUECES DE AGILITY



Índice

Introducción.....	3
1. Criterio del juez.....	3
2. Ética del juzgamiento	3
3. Apariencia	4
4. Elementos personales	4
5. Preparación de la competencia	4
6. Armado del recorrido e instrucciones a los asistentes de pista.....	5
1. Ayudante de juez	5
2. Secretario (resultados).....	5
3. Asistente de guía	6
4. Cronometrador.....	6
5. Asistente de pista.....	6
6. Instrucciones a los competidores.....	6
7. Diseño del recorrido	7
8. Armado del recorrido	12
9. Tiempo de carrera estándar y máximo	13
10. Juzgamiento.....	13
11. Juzgamiento de obstáculos específicos.....	14
12. Faltas en obstáculos específicos	16

Introducción

- Estas guías son para ayudar a los jueces de todos los países miembros de la FCI para que comprendan/interpreten las reglas de la misma manera.
- No tienen la intención de cambiar o añadir nada a las reglas.
- Las distintas interpretaciones pueden ser provocadas por la traducción a distintos idiomas.
- Esta guía está compilada de modo tal que pueden agregarse nuevas propuestas.
- Las propuestas pueden enviarse seis semanas antes de la siguiente reunión de la Comisión de Agility de la FCI.
- Por consiguiente, los jueces deberían usar siempre la última versión de esta guía.

1. Criterio del juez

El juez de agility siempre debería tener en cuenta que el agility debería ser divertido para el perro, el guía y los espectadores.

El juez de agility debería poder diseñar un recorrido con el nivel de dificultad correcto. Un juez de agility debería haber trabajado él mismo con un perro para poder apreciar cómo es la experiencia del competidor de agility.

El juez de agility debería ser siempre justo e imparcial. Los sentimientos personales no deberían interferir en sus decisiones.

El juez de agility debería ser firme, seguro y cortés.

El juez de agility debería poder tomar decisiones rápidas y confiables.

El juez de agility debe poder ser capaz de adaptar el diseño de su recorrido en el momento debido, por ejemplo, a las condiciones del tiempo o de la superficie del suelo.

2. Ética del juzgamiento

Al officiar, el juez es estricto pero justo y siempre cortés.

El juez actúa con imparcialidad, competencia y sin afectación.

El juez no debería intentar buscar faltas en todos los detalles y, en caso de duda, se debería beneficiar al perro y al guía.

El juez de agility debería juzgar de forma semejante a todos los competidores.

El juez debería concentrarse siempre y tomar sus decisiones sin vacilar. Siempre se ajusta a sus decisiones.

El juez se atiene estrictamente a las Reglas y Regulaciones.

El juez no debería entablar conversación con un competidor en la pista. De ser necesario, puede decirle sucintamente a un guía el motivo por el que ha sido eliminado.

El juez puede discutir sus decisiones o diseño de recorrido con los competidores sólo si ha terminado su juzgamiento.

El juez no critica abiertamente las decisiones y conducta de un colega, pero intenta hablar con él en privado.

El juez siempre es consciente de que debería dar el ejemplo, aun cuando no está juzgando.

Bajo ninguna circunstancia, el juez debería solicitar una designación para juzgar.

3. Apariencia

El juez de agility debería llevar una indumentaria adecuada que lo distinga de los competidores.

El juez de agility debería conducirse siempre correctamente y actuar como un digno representante del agility.

El juez de agility debe indicar las faltas y rechazos con señales de mano. El brazo debería levantarse claramente por sobre la cabeza. Las eliminaciones deberían señalarse claramente para que ni los guías ni los espectadores duden respecto de la decisión. No hay que entablar discusión con los competidores o espectadores respecto de ninguna decisión del juzgamiento.

4. Elementos personales

Se aconseja al juez de agility tener con él los siguientes objetos:

- Silbato (2 – uno de reemplazo)
- Cronómetro (por si el del temporizador se rompe)
- Rueda de medir
- Reglas y regulaciones que se aplican en el país donde se realiza la exposición
- Cinta métrica
- Equipo personal para medir perros (pequeño y mediano)
- Blocs de juzgamiento y lápiz
- Cinta adhesiva

5. Preparación de la competencia

El juez de agility debería reunirse con el representante de la exposición para establecer lo siguiente: disposición y tamaño de la pista en que se llevará a cabo la competencia. Ubicación de la secretaría de la exposición y dónde esperan tener a la mayoría de los espectadores (quizás incluso un local).

Reglas y guía que aplican.

Un listado de los obstáculos disponibles y la confirmación de que todos se ajustan a las reglas.

Qué categorías y clases se juzgarán. Cuántos competidores debe juzgar en cada clase.

Cuánta gente ayudará en la pista.

Horario.

Si el cronometraje es manual o electrónico.

Si la largada y la llegada están separadas.

Además, si el juez debe poner a disposición copias del diseño del recorrido.

El diseño del recorrido sólo debería ser dado a los asistentes una hora antes de la competencia.

6. Armado del recorrido e instrucciones a los asistentes de pista

El armado del recorrido siempre es supervisado personalmente por el juez de agility.

Tras las instrucciones y una vez que se ha transitado el recorrido, no se permiten cambios a éste o al tiempo estipulado. (Tiempo de carrera máximo así como Tiempo de carrera estándar) una vez que esto ha sido anunciado por el juez.

A los asistentes y ayudantes se les informa todo lo que se requiere de ellos. Las instrucciones pueden ser menos elaboradas o dejadas en manos de la organización si los organizadores y ayudantes tienen experiencia.

Importante: El ayudante de juez y el cronometrador no pueden ser reemplazados hasta que haya terminado la clase.

Se debería informar a los asistentes de pista y autoridades de la exposición sobre lo siguiente:

1. Ayudante de juez

- Cómo el juez indicará las faltas, los rechazos y eliminaciones.
- Cómo debería llenarse un formulario de juzgamiento.
- Observar siempre al juez, jamás al perro y seguir observando hasta que el juez deja de juzgar al perro.
- Dónde se ubicará el juez en el recorrido durante las carreras.
- Dónde debería ubicarse el ayudante de modo de poder ver siempre al juez - y moverse si es necesario.
- Cómo indicará al juez que ha habido 'tres rechazos'.

2. Secretario (resultados)

- Cómo debería completarse la planilla de resultados.
- Que el juez de agility verificará los resultados durante la competencia.
- Que durante la competencia, la planilla debe mostrar siempre los últimos resultados.
- Que los formularios de juzgamiento deberían mantenerse en el orden de carrera.
- Que el juez debe ser informado de inmediato si surge un problema.

3. Asistente de guía

- Que es responsable de que se respete el orden de carrera.
- Que debería haber siempre de tres a cinco perros y guías junto a la largada.
- Que debería indicar en su lista a quienes no largan junto a los nombres de los competidores.
- El juez explica con precisión cuándo quiere que el guía y perro siguiente entren a pista.

4. Cronometrador

- Se le explica cuándo debería iniciarse y detenerse el reloj.
- Se le explica que el tiempo debería empezar:
 - al saltar la primera valla
 - al pasar por debajo la primera valla
 - al pasar la línea de partida por el costado izquierdo o derecho de la valla.
- Que el tiempo **jamás** debería detenerse antes de que el perro cruce la línea de llegada (excepto cuando ha sido eliminado).
- El cronometraje se detiene cuando el perro salva la última valla correctamente. Esto significa que el perro salta desde el lado correcto (no importa si derriba el palo - ¡falta!). La carrera aún no ha terminado y aún no hay que detener el cronometraje cuando el perro pasa por debajo de la última valla o la pasa por el costado izquierdo o derecho.
- Que el tiempo que se le pasa al ayudante siempre debería ser con centésimas de segundo.
- Que puede soltar al perro de la línea de largada tras la señal del juez.
- Si un perro excede el Tiempo Máximo de Carrera, el segundo cronometrador debería soplar un silbato.
- Ambos cronometradores deberían permanecer en el mismo lugar durante la competencia.
- Que sólo debería llevar a cero el cronómetro luego de haberse asegurado de que el ayudante ha anotado el tiempo (le muestra el reloj al ayudante para que pueda anotar el tiempo en la planilla de juzgamiento).
- El cronómetro manual nunca para al fallar el electrónico.

5. Asistente de pista

- Debería tensar el túnel flexible luego de cada carrera y comprobar la rueda luego del recorrido de cada perro.
- Asegurar los obstáculos asignados para que sean exactamente los mismos para todos los perros.
- Que la altura de los saltos sea la misma para todos los perros.
- Que no pueden abandonar el espacio asignado antes de que termine cada clase.

6. Instrucciones a los competidores

El juez debería:

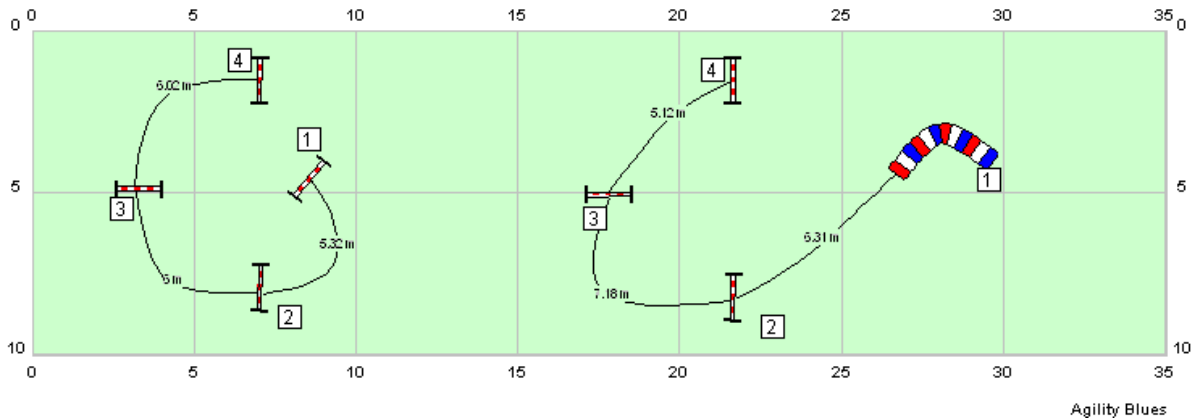
- Establecer si es necesaria alguna traducción.
- Informarle a los guías el largo del recorrido y el Tiempo de Carrera Estándar y Máximo.
- Indicar cómo se dará la señal de largada.
- Indicar cómo se indican las faltas, rechazos y eliminaciones y qué sucede tras una eliminación.
- Recordar a los guías que deben continuar la carrera salvo que él les ordene detenerse.

7. Diseño del recorrido

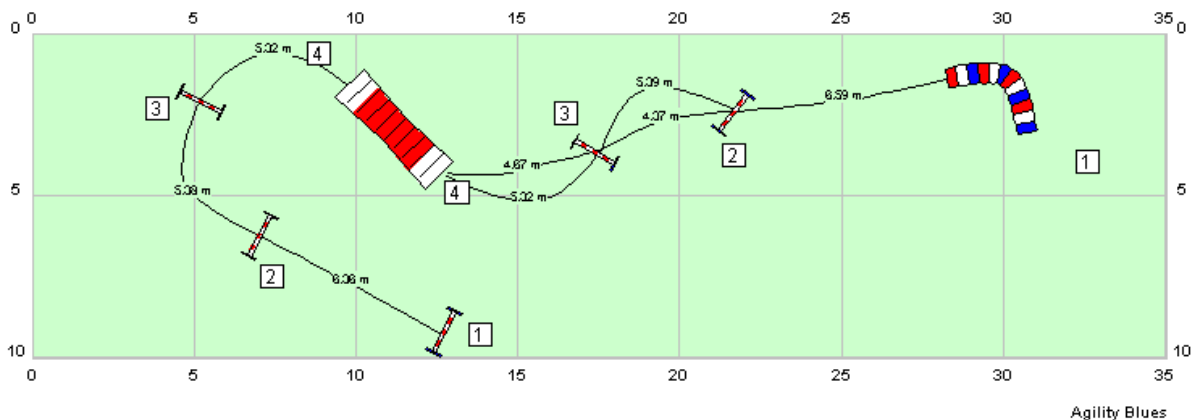
1. El plano del recorrido debería ser dibujado a escala y debe estar disponible, posiblemente con copias, el día de la competencia.

2. La distancia entre obstáculos debería ser de cinco a siete metros.

Las distancias deberían medirse por la línea que harán la mayoría de los perros y no la que el juez prefiera que el perro tome para que las distancias sigan confirmando las reglas (entre 5-7 m.)



La secuencia 2-3-4 es exactamente la misma en ambas situaciones, pero debido a que hay otro ángulo de aproximación al número 2 y el perro lleva una velocidad mayor, las distancias entre 2-3 y 3-4 no son iguales. La diferencia de velocidad y aproximación cambia la línea del perro alrededor de un metro entre 2-3 y 3-4.



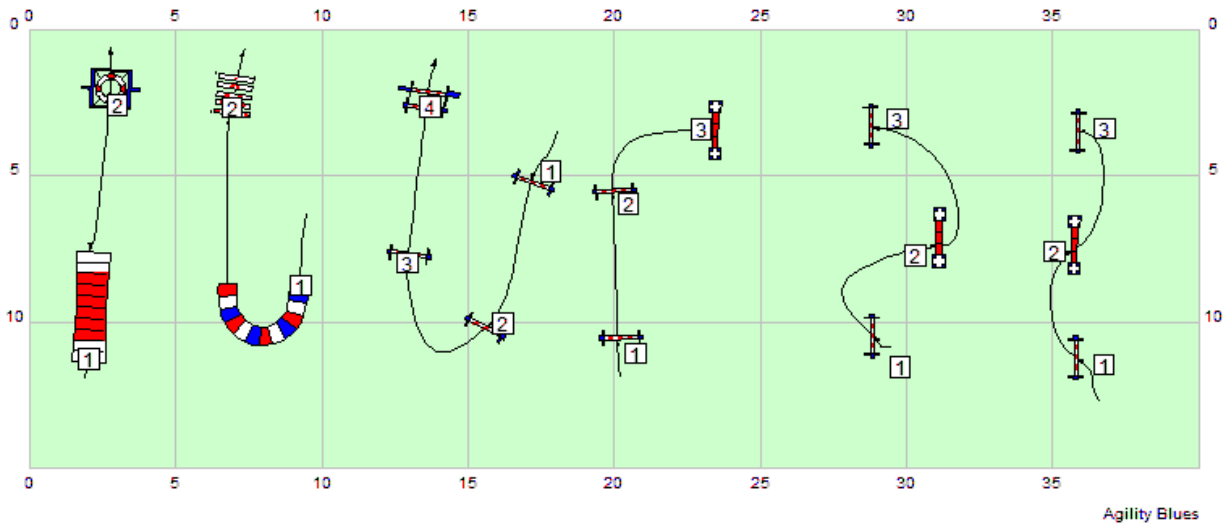
La secuencia 3-4 es exactamente la misma tanto desde la izquierda como desde la derecha. La distancia y ángulo 2-3 son iguales. En el lado izquierdo, la distancia entre todos los obstáculos respeta las reglas. A la derecha, el juez podría medir las distancias, de acuerdo con las reglas, si mide igual que como lo hizo en el lado izquierdo. No obstante, la mayoría de los perros seguirá una línea en que las distancias son más cortas que lo estipulado en las reglas. Posiblemente esta situación sea peligrosa pues los perros intentarán alcanzar la rampa A con mucha velocidad y poca distancia para prepararse para la rampa (rampa A en un ángulo de aproximación).

3. El primer y último obstáculo debería ser una valla.

4. Por seguridad, el perro debería tener una aproximación recta al salto en largo, neumático y vallas agrupadas. También debería considerarse la aproximación y velocidad del perro con los obstáculos de contacto.

5. Por seguridad, el muro/viaducto tiene que ser ubicado de tal modo que no resulte peligroso para el perro golpear la torre en su dirección de salto; deberían evitarse las curvas cerradas hacia el muro/viaducto.

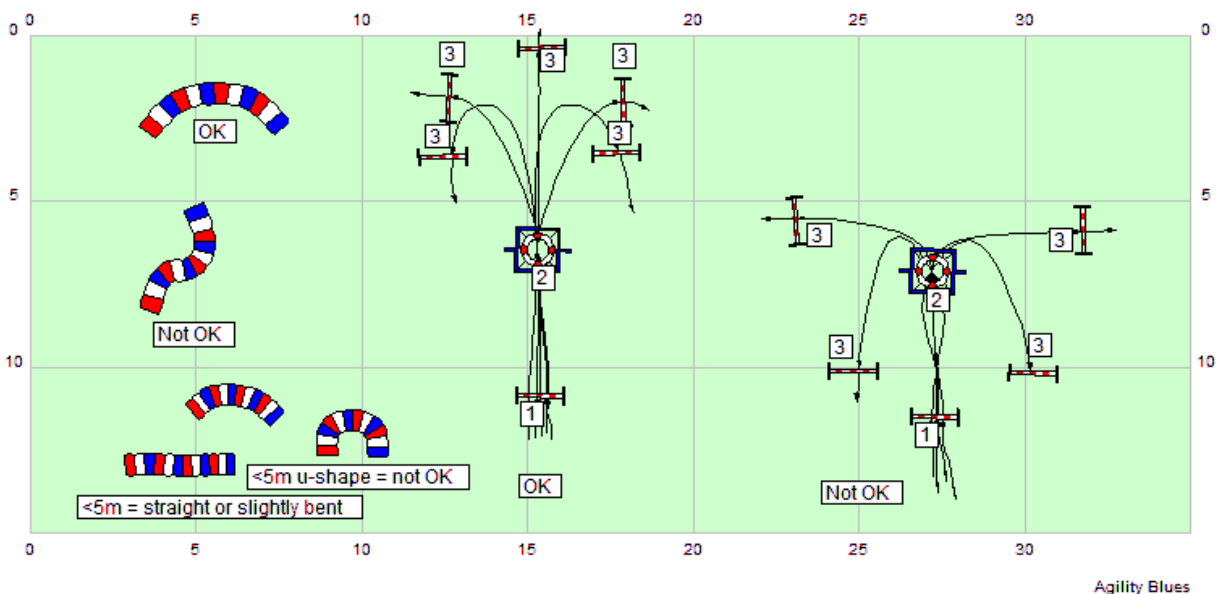
6. Aproximación recta a todos los obstáculos que deberían tener una aproximación recta



1. Aproximación recta al neumático desde un contacto = OK
2. Aproximación recta al salto en largo desde un túnel = OK
Dos situaciones muy claras
3. Aproximación recta desde 3 a las vallas, el perro ya tiene una aproximación recta a las vallas mientras está saltando 3 (la línea desde el punto de aterrizaje a 3 le da al perro una aproximación recta)
4. Aproximación al muro = OK
5. La línea desde el punto de aterrizaje a 2 resulta en una aproximación segura al muro = OK
6. En esta situación (serpentina), la línea desde el punto de aterrizaje después de 1 a 2 la convierte en una aproximación muy cerrada al muro = el perro corre peligro de golpear la torre.

Considerando la aproximación a los obstáculos que deberían tener una aproximación recta: debe considerarse la aproximación y la velocidad del perro desde el obstáculo previo.

7. Túnel rígido/Neumático



El túnel rígido sólo puede curvarse en una dirección = no puede tener forma de letra ese.
Los túneles de una longitud inferior a cinco metros no deberían tener una curva de más de 90º (ejemplos a la izquierda).
Evitar las curvas cerradas luego del neumático.
En el medio, OK.
A la derecha, las curvas son muy cerradas.

8. Hay que ser consciente de que los guías deben tener la posibilidad de pasar los obstáculos de ambos lados. La única excepción es el túnel por debajo del viaducto o rampa A.

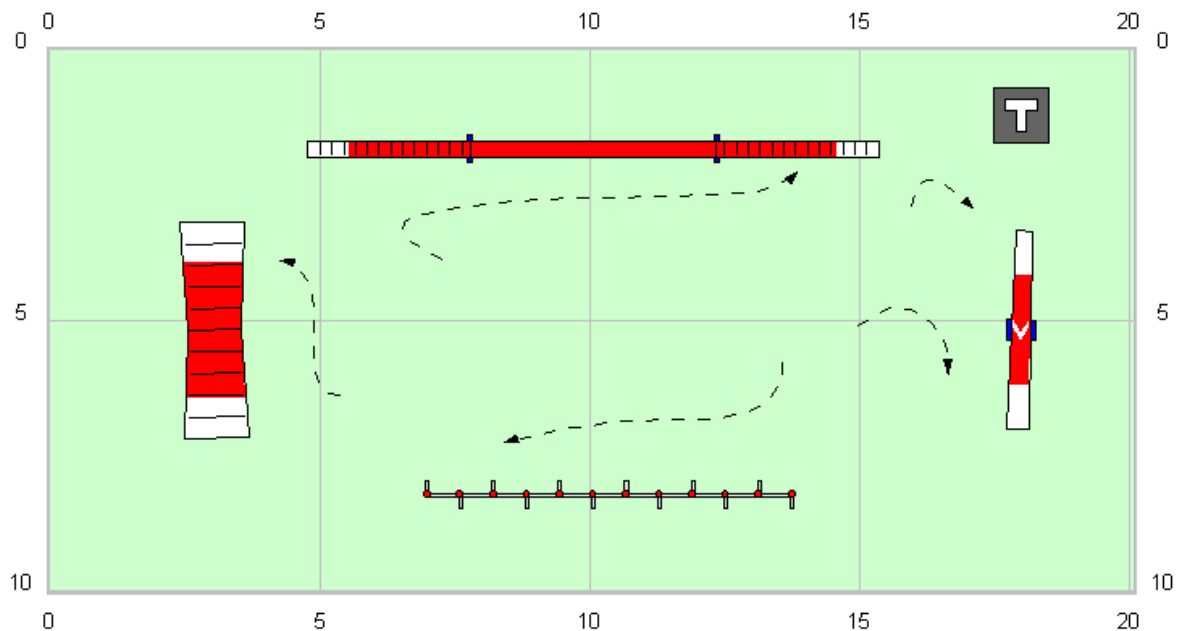
9. Un juez debe ser consciente de las aproximaciones en ángulo al túnel flexible.

10. Clasificación de obstáculos como:

Obstáculos principales

Rampa A - Viaducto - Sube y baja – Eslalon – Mesa

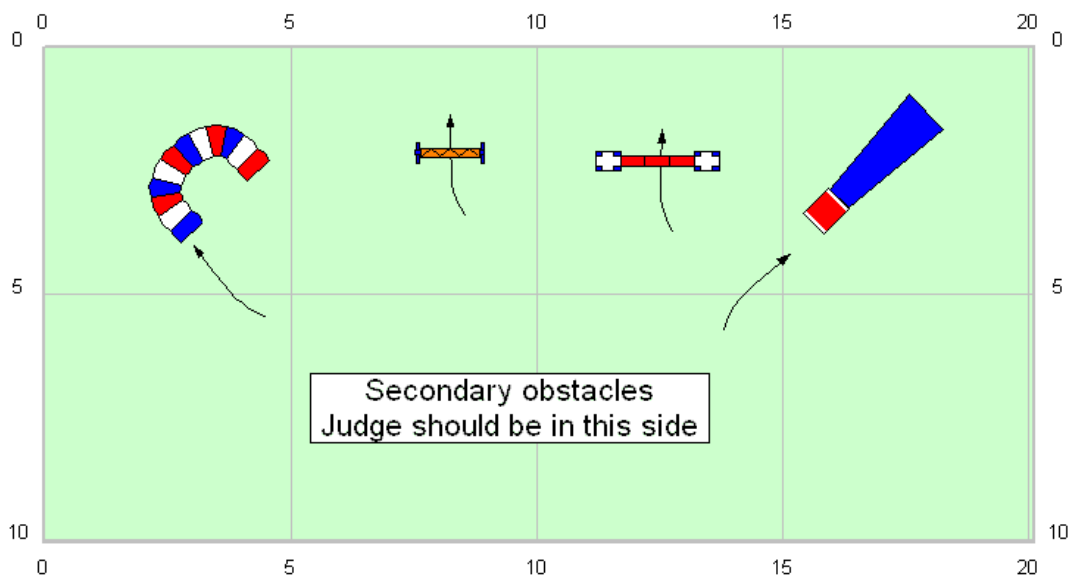
El juez debería intentar siempre estar suficientemente cerca del perro mientras sortea estos obstáculos (sin estar en el camino del guía).



Agility Blues

Obstáculos secundarios

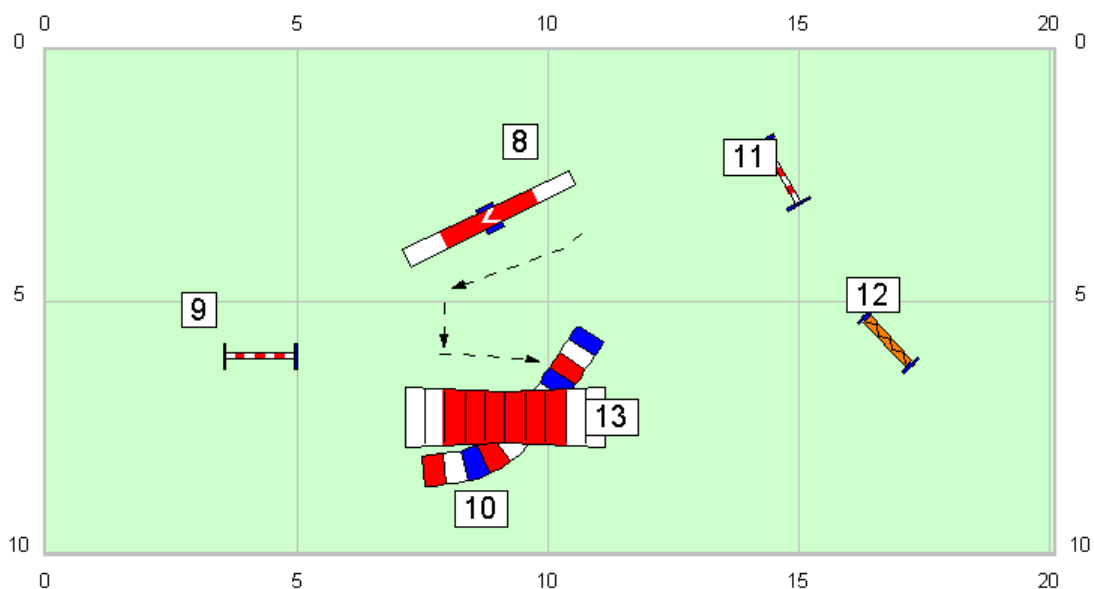
Túnel rígido - Túnel flexible - Neumático - Salto en largo - Panel con cepillo - Pared - Valla con un panel macizo



Agility Blues

Con estos obstáculos, el juez debería asegurarse de estar en la posición correcta para ver rechazos, ingresos correctos y los que se pasan de largo.

Dificultad con obstáculos secundarios en el recorrido

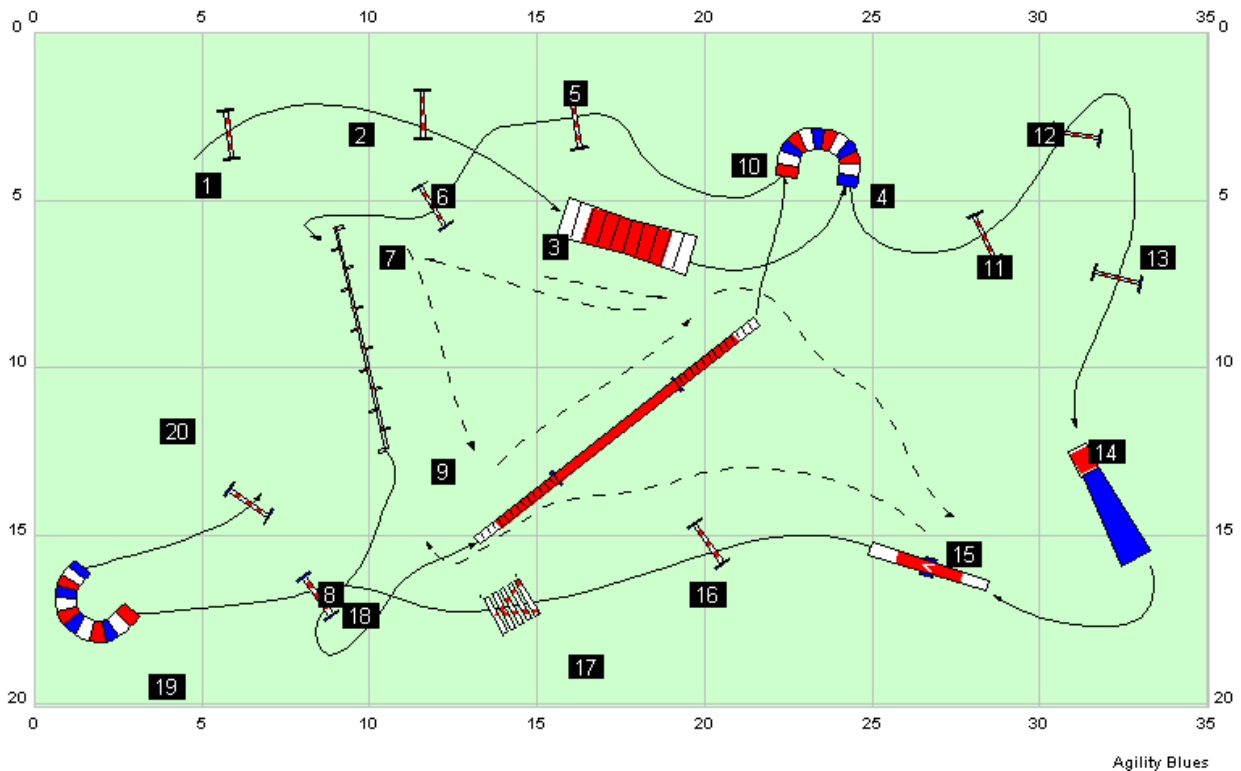


Agility Blues

El juez no puede ver la entrada al túnel, no puede ver el rechazo en la valla de cepillo 12

Otros obstáculos

Las vallas simples o agrupadas no plantean problemas especiales para el juez. El juez debería estar alerta para ubicarse en un ángulo leve a estos obstáculos para que pueda ver las vallas derribadas o los posibles rechazos.



El juez espera junto al obstáculo principal 3, mirando los contactos, espera a que el perro entre en el túnel, se mueve al ángulo correcto para ver el ingreso al eslabon, sigue al perro al viaducto, espera en el contacto superior y se mueve con el perro al inferior.

El juez espera que el perro ingrese al túnel y se mueve (mientras el perro sortea 11-14) a 14-15 (verificando el ingreso al túnel flexible) y mira al último obstáculo principal 15, se mueve despacio al triángulo 7-9 y ve al perro entrar al túnel 19.

11. Directivas

- Mientras juzga al perro, el diseño del recorrido debería permitir al juez hacer esto con un paso normal. Incluso a costado de la pasarela es mucho más difícil enfocar los contactos si hay que correr.
- Nunca debería parecer que el juez de agility no puede hacer frente a la velocidad del perro.
- El recorrido debería tener el grado justo de dificultad. Un recorrido debería ser fluido y hay que evitar las trampas.

Trampa = el obstáculo que se supone que el perro no debería sortear está demasiado cerca del correcto

12. Se debería evitar lo siguiente:

- Poner la mesa cerca del inicio del recorrido o próximo al final; lo ideal es ubicarla a mitad del recorrido.
- Ubicar dos obstáculos principales, uno después del otro (con excepción de la mesa).
- Usar vallas más de una vez si no hay tiempo de volver a levantarlas cuando son derribadas.
- Curvas cerradas en el recorrido, que llevan al guía al camino del juez - especialmente tras los obstáculos de contacto y eslalon.
- Usar más de un salto agrupado y muro/viaducto por recorrido.
- Menos de seis (con contactos) u ocho (sin contactos) obstáculos entre la primera y segunda vez en que se usa un obstáculo.

8. Armado del recorrido

1. Usar sólo los obstáculos descritos en las Reglas (también en clases no oficiales).

2. Por la seguridad del perro, el juez debería inspeccionar los obstáculos para asegurarse de que no son peligrosos. Los obstáculos defectuosos no deben utilizarse.

3. Las vallas deberían tener la menor cantidad posible de postes posible. El salto agrupado debería tener un solo poste adelante y atrás.

4. Los postes que marcan las esquinas del salto en alto se ubican de modo tal que pueden volver a ser puestos en la misma posición si son derribados.

5. Los números deberían ubicarse de tal modo que no entorpezcan al perro o guía durante su carrera.

6. Antes de las instrucciones, el juez de agility se asegura de:

- Que el recorrido es lo que él esperaba
- Que se parece al diseño.
- Que todos los obstáculos están firmemente ubicados y fijados

7. Antes de que empiece el primer perro, el juez de agility se asegura de que:

- Todos los ayudantes fueron correctamente instruidos y que están donde deben
- Todos los obstáculos están puestos correctamente

8. Los postes que marcan la largada y la llegada deberían estar ubicados de modo tal que el perro no tenga otra opción que pasar entre ellos.

9. Un recorrido debería diseñarse y construirse de modo tal que:

- No contenga trampas
- Para los espectadores sea divertido de observar
- Pueda ser juzgado sin problemas
- Sea fluido, incluso para las clases más avanzadas (el tiempo de carrera también puede ser un grado de dificultad)

10. Se ahorra tiempo cuando:

- No se usa la mesa.
- El recorrido se acorta.
- La largada se usa de manera óptima de modo tal que el siguiente perro puede comenzar más rápido.
- Hay una largada y una llegada separada (alguien ubica la correa cerca del fin).
- El ayudante y el cronometrador están ubicados próximos entre sí.
- Las vallas de inicio y final están cerca de la entrada/salida de la pista.
- El diseño del recorrido evita que el guía avance demasiado antes de que el perro comience

9. Tiempo de carrera estándar y máximo

1. Para calcular el tiempo de carrera estándar, el juez de agility debe conocer primero el largo exacto del recorrido. Se recomienda una rueda de medir para determinar el largo del recorrido (el método más preciso).

El juez debería medir la línea ideal que el perro usará cuando sortee el recorrido. Esto significa que, por turno, se mide la línea interna y la externa. Lo ideal sería medir desde el centro de cada obstáculo.

2. Al calcular el tiempo de carrera estándar se debería considerar:

- La naturaleza de la competencia.
- El grado de dificultad
- Las condiciones del tiempo
- La condición del suelo

10. Juzgamiento

El juez es responsable de lo que sucede en la pista y debería asegurarse de que todo se desarrolle lo más fluidamente posible.

Los guías pueden llevar a sus perros a la pista sin correa y collar si los tienen controlados. La actuación de cada perro debería juzgarse correctamente – con ese propósito, el juez debe moverse siempre a la posición adecuada en el recorrido. No obstante, la posición del juez no debería interferir con el perro o guía.

Siempre es una buena idea repasar algunas veces el camino de juzgamiento antes del comienzo de la competencia. Asegúrese de no cruzarse frente al perro o el guía cuando se dirigen hacia usted.

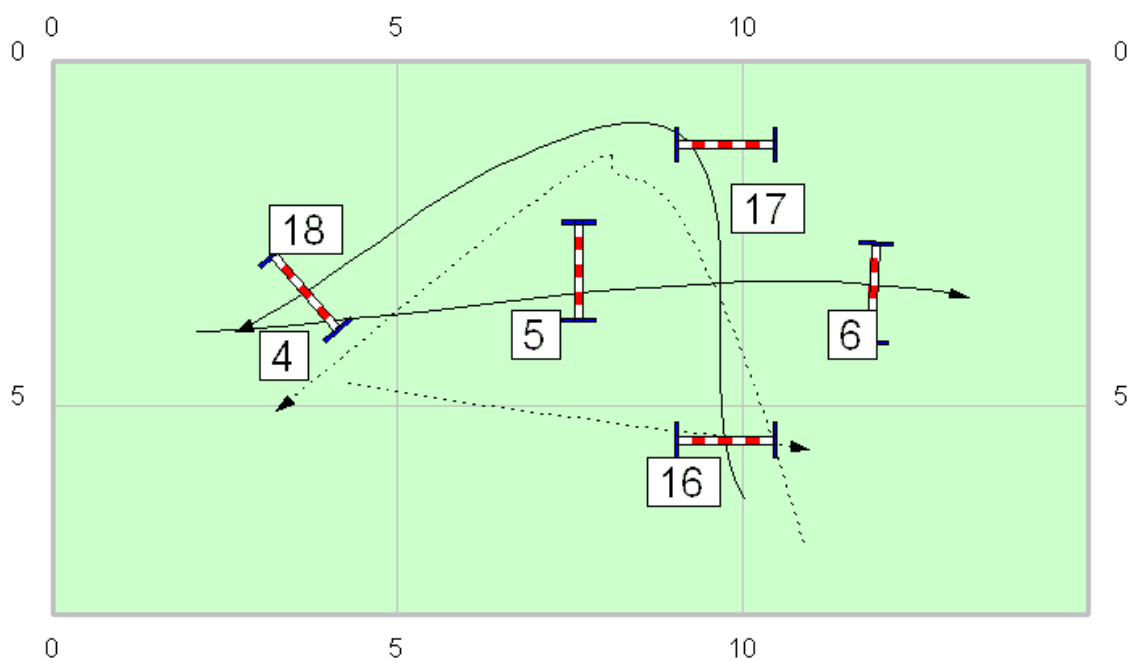
La posición del ayudante debería permitirle ver al juez todo el tiempo. No obstante, si es necesario, se le puede pedir al ayudante que se mueva. Si momentáneamente el ayudante no viera al juez debido a un obstáculo tal como la rampa A, este último debería mantener el brazo levantado el tiempo suficiente como para asegurarse de que el ayudante ha visto la señal.

El juez nunca debería dejar de mirar al perro mientras esté en la pista, incluso después de haber sido eliminado.

11. Juzgamiento de obstáculos específicos

Valla:

- Que el perro desplace un poste de modo tal que no esté más en su altura original (un poste no tiene que caer al suelo para que haya falta) es una falta.
- Ejemplos:
 - El perro derriba 4 = falta
No es una eliminación, aún si se cae el ala, si hay o no tiempo suficiente para rearmarlo.
 - El guía derriba 16 mientras el perro salta 6 = eliminación
 - El guía derriba 16 mientras el perro salta 17 = falta (por toca el obstáculo)



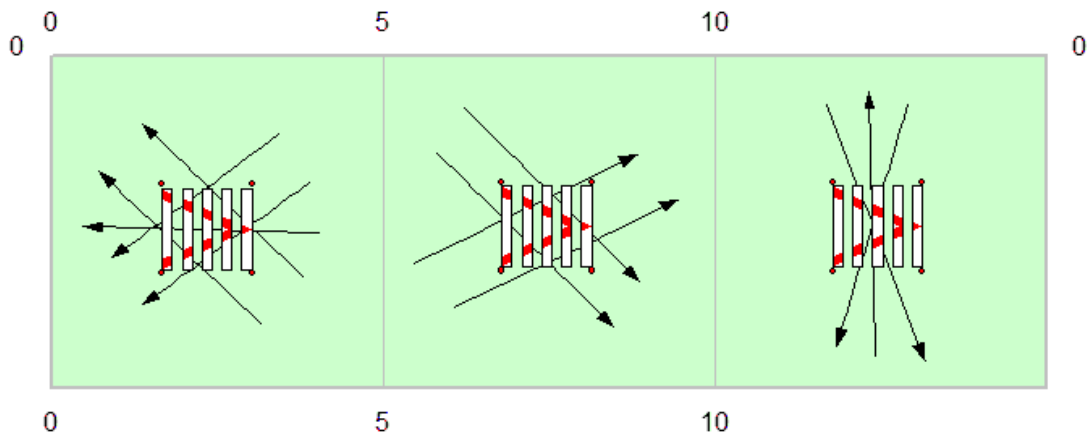
Agility Blues

Obstáculos de contacto:

- El juez debería concentrarse en la zona de contacto para evaluar si el perro puso una pata en ella. Este método es mejor que el de concentrarse en el perro: una pata trasera en la zona de contacto podría ser vista cuando el perro baja del obstáculo.
- Se considera que el perro ha dejado el obstáculo cuando las cuatro patas están en el suelo.
- Un perro no puede recibir una falta por detenerse, retroceder, girar o ir en la dirección equivocada mientras que esté en el obstáculo. El perro, por supuesto, debe completar el obstáculo correctamente.
- Un perro puede ser detenido en la zona de contacto, aun en parte en el suelo y en parte en el obstáculo.
- Una vez que el perro ha dejado el obstáculo, por ejemplo tocando el suelo con las cuatro patas, será eliminado si vuelve a poner una pata en el obstáculo.

Salto en largo:

- Los postes marcadores en las cuatro esquinas del salto en largo son sólo una ayuda para el juzgamiento. Ayudan a determinar si el perro ha sorteado el obstáculo correctamente. Por ello no hay falta si el perro o el guía toca o derriba uno de estos postes, aun cuando esto provoque la caída de una de las unidades.



Agility Blues

Ejemplos de eliminaciones – rechazos

1. El perro entra o sale saltando en largo en la dirección opuesta = E
2. El perro entra y sale saltando hacia el costado en la dirección correcta = R
3. El perro entra y sale saltando de un lado a otro = R

Caminando/saltando sobre el Salto en Largo

Si el perro camina o trota sobre los elementos del salto en largo = R

Si el perro salta y se ladea sobre los elementos del salto en largo = F

Eslalon

Si el perro abandona la línea que le permitiría el movimiento continuo hacia adelante = F

Eliminaciones:

Descripción de “abandonar la pista”:

- El perro encontró algo fuera de la pista que le resulta a todas luces más atractivo que quedarse adentro.
- El perro intentó llamar a su perro varias veces, pero sin éxito.

Mesa:

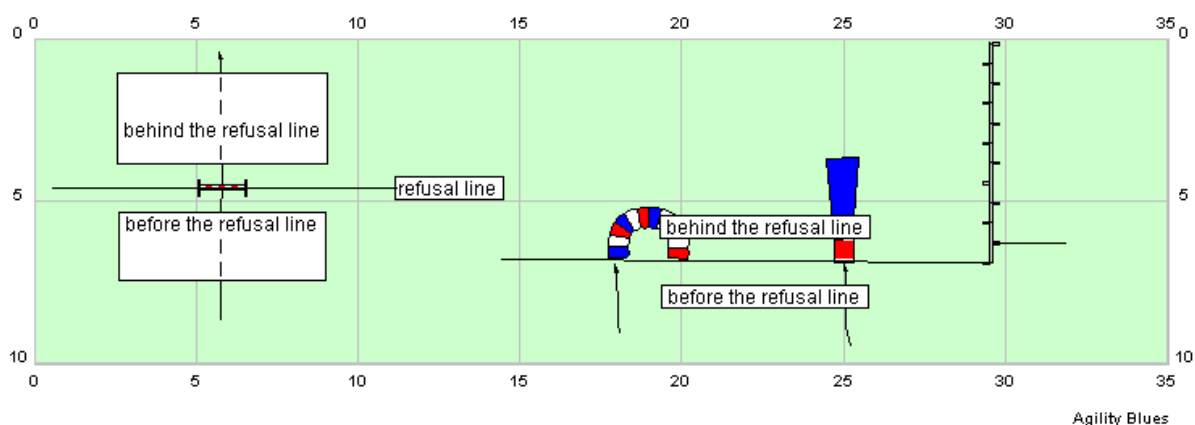
- El perro debería estar sobre la mesa con las cuatro patas. Mientras está sobre ella, sólo la mesa debería sostenerlo.

Rechazo: Un perro que recibió un rechazo por quedarse parado en el recorrido no debería recibir otro rechazo hasta haber dado al menos otro paso.

12. Faltas en obstáculos específicos

Rechazos y decisiones siguientes

Definiciones



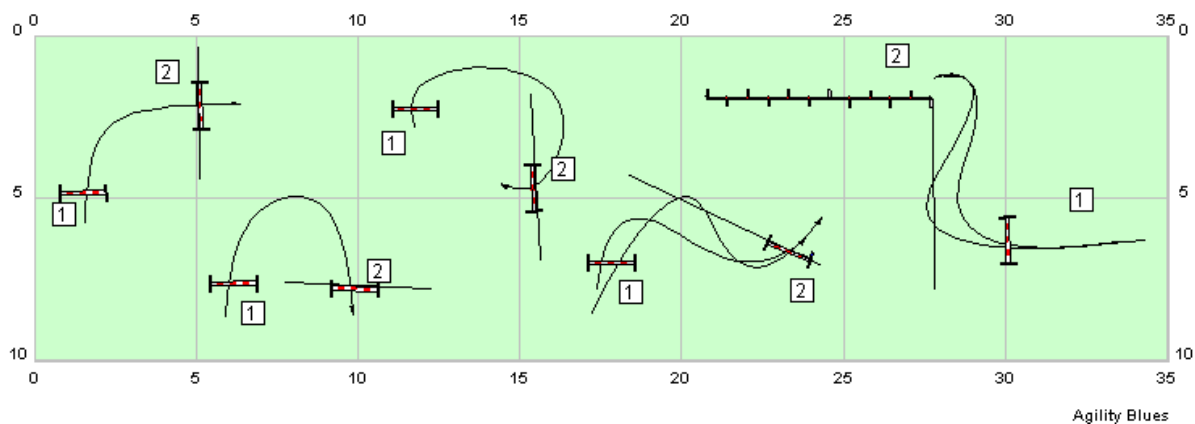
Se puede separar el área alrededor de un obstáculo:

En dos áreas por una línea (línea de rechazo [LR]) siguiendo una línea recta del lado de aproximación del obstáculo. El lado por el cual el perro debería acercarse al obstáculo es llamado “lado anterior a la línea de rechazo”. El otro se llama “lado posterior a la línea de rechazo”.

Si el perro comienza desde el lado anterior a la línea de rechazo (LR), no se le permite pasar esta línea de rechazo (LR). Si lo hace, recibirá un rechazo.

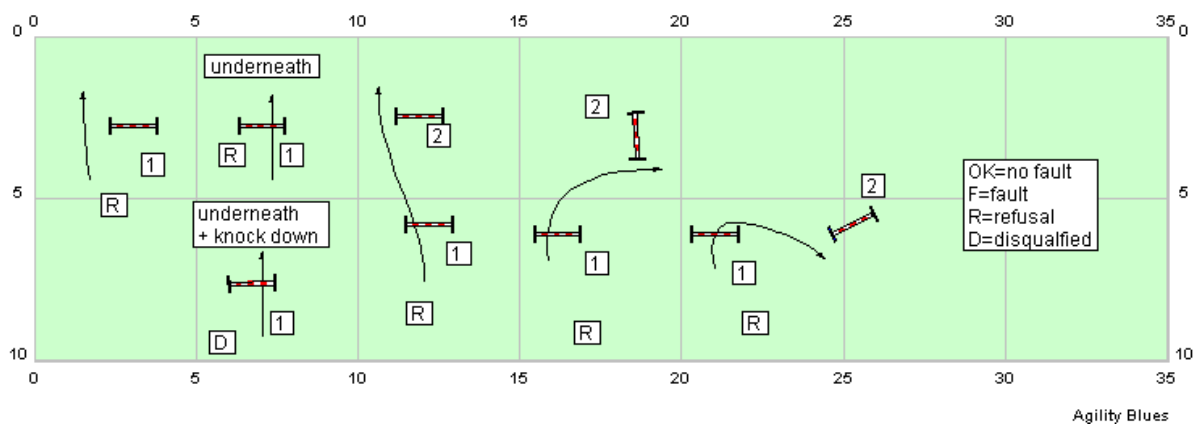
Si el perro comienza en el lado posterior a la línea de rechazo (LR), tiene que pasar la línea de rechazo (LR) una vez. Si lo hace más de una vez sin sortear el obstáculo, recibirá un rechazo.

El juez debe ser muy cuidadoso al diseñar su recorrido y no acercar demasiado el perro a la LR cuando está sorteando el recorrido. Sólo logra complicar la decisión de si es o no un rechazo.



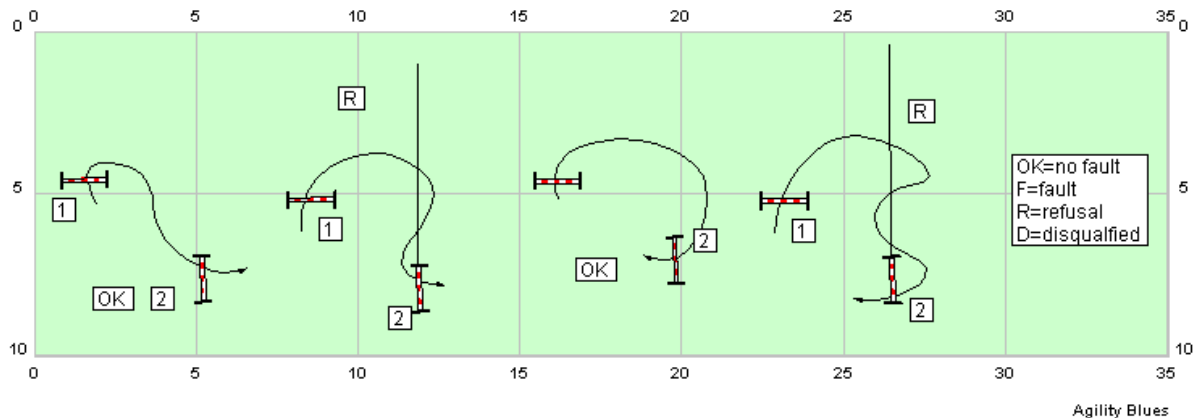
Ejemplos:

- 1 y 2. Todos los perros aterrizarán antes de la línea LR del siguiente obstáculo.
3. Todos los perros aterrizarán detrás de la LR del siguiente obstáculo.
- 4 y 5. Los perros de tranco corto y los lentos aterrizarán antes de la LR del siguiente obstáculo y pueden girar hacia el 2, los perros de tranco largo y los que son muy rápidos aterrizarán antes de la LR del siguiente obstáculo pero debido a la forma de su cuerpo o velocidad no pueden girar sin pasar la LR.



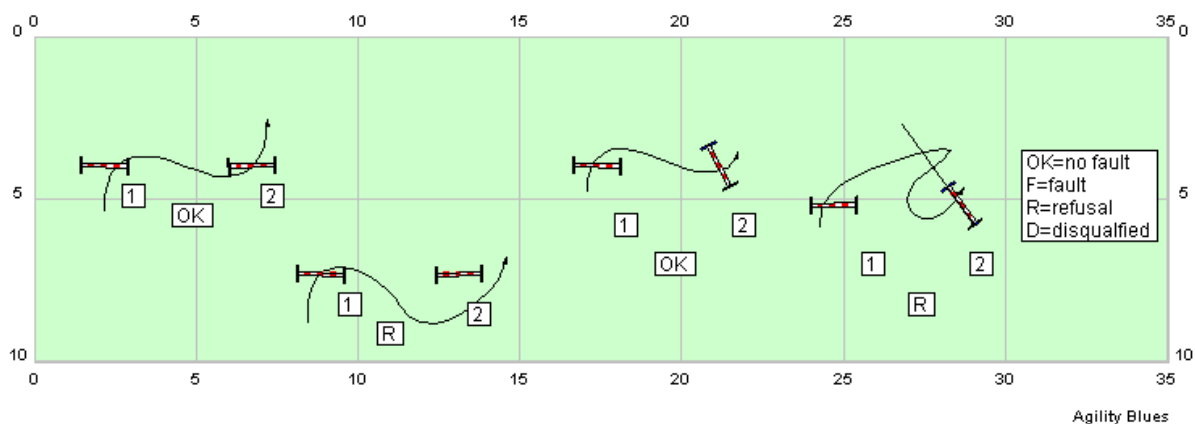
Ejemplos:

1. El perro se pasa de la valla 1 = R
2. El perro pasa por debajo = R
3. El perro pasa por debajo, derribando el listón = tocando el obstáculo = D
- 4., 5. y 6. El perro aterriza antes de la línea LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = R



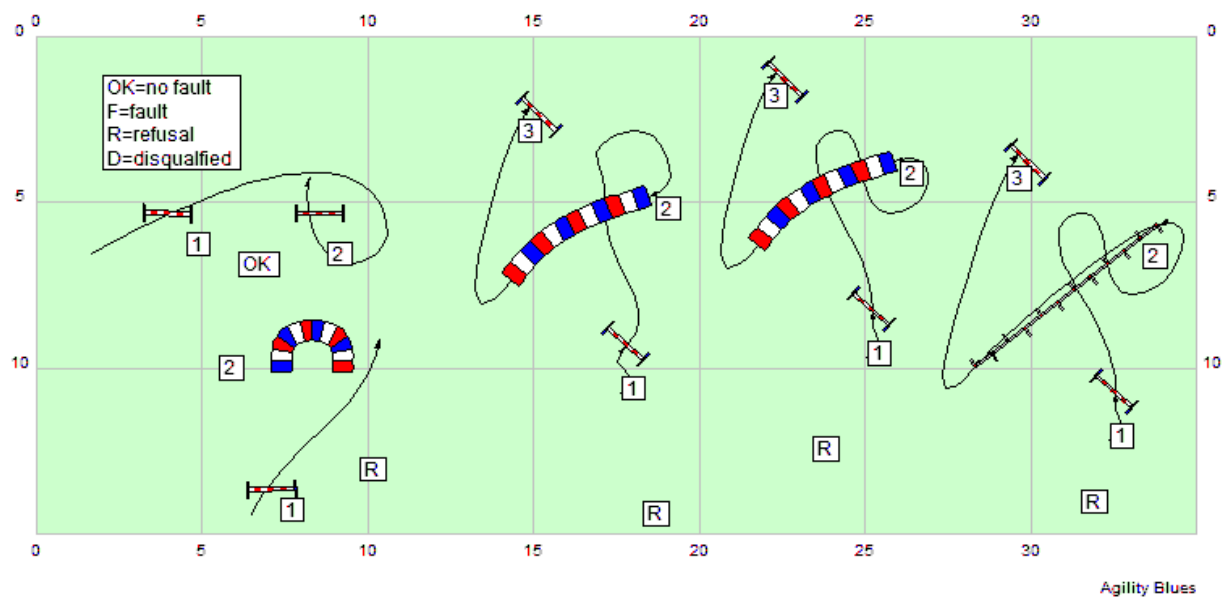
Ejemplos:

1. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo sin pasarla = OK
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola dos veces = R
3. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
4. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola más de una vez = R



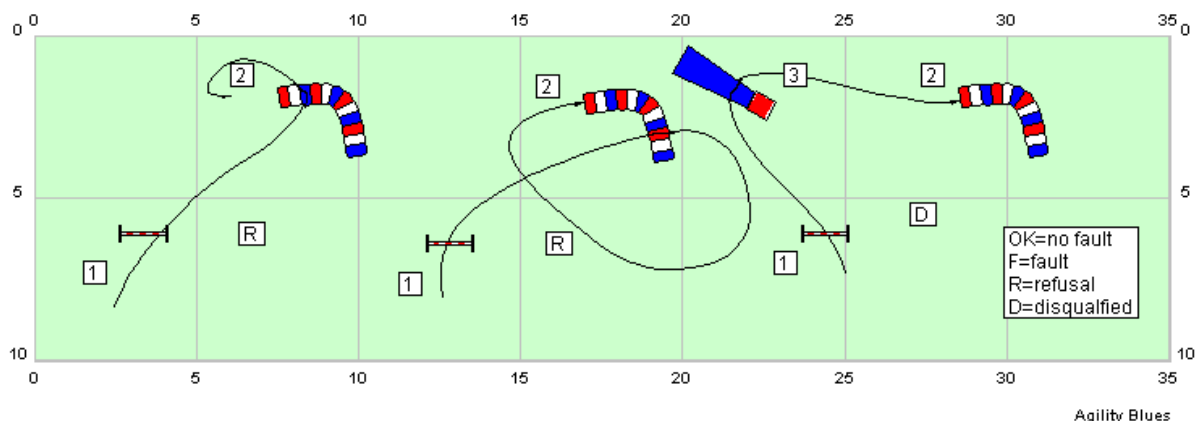
Ejemplos:

1. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
2. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola más de una vez = R
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, sin pasarla = OK
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R



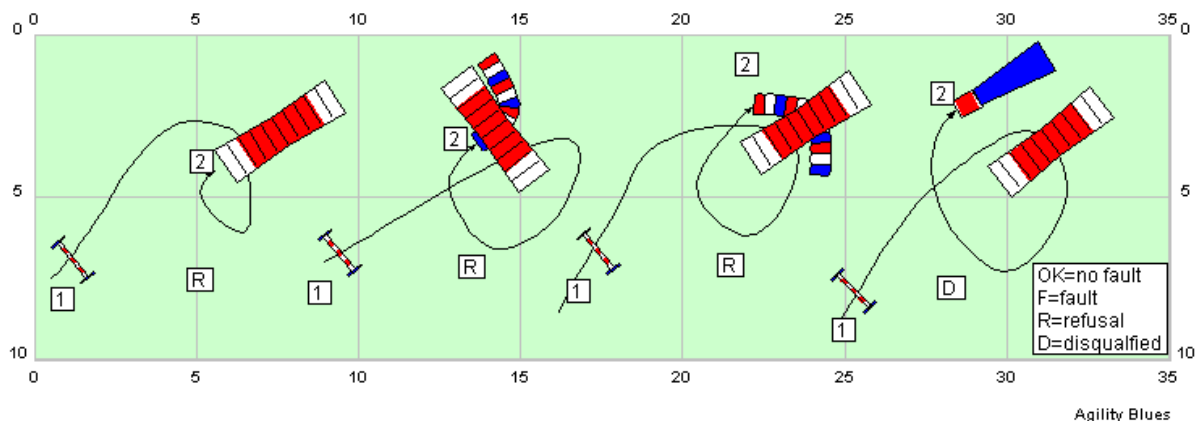
Ejemplos:

1. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando una vez sobre el obstáculo siguiente, ingresando al siguiente obstáculo (túnel) = R (un recorrido equivocado no es D)
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando dos veces sobre el obstáculo siguiente, ingresando al siguiente obstáculo (túnel) = R (un recorrido equivocado no es D)
5. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando una vez sobre el siguiente obstáculo, ingresando al obstáculo siguiente (eslalon) = R (un recorrido equivocado no es D)



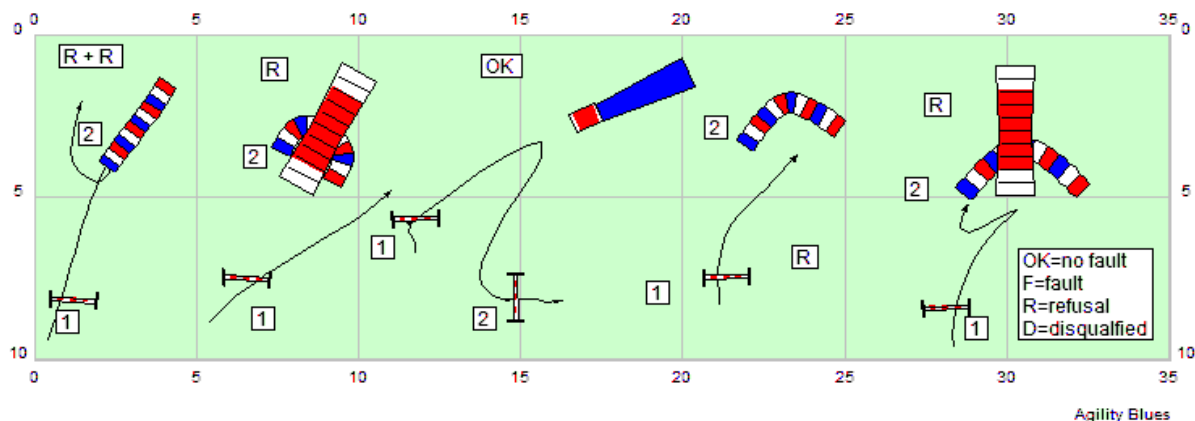
Ejemplos:

1. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, saltando sobre el obstáculo que debería tomar = R (no D)
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, saltando sobre el obstáculo que debería tomar = R (no D)
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando sobre el obstáculo que no se le permite tomar = D



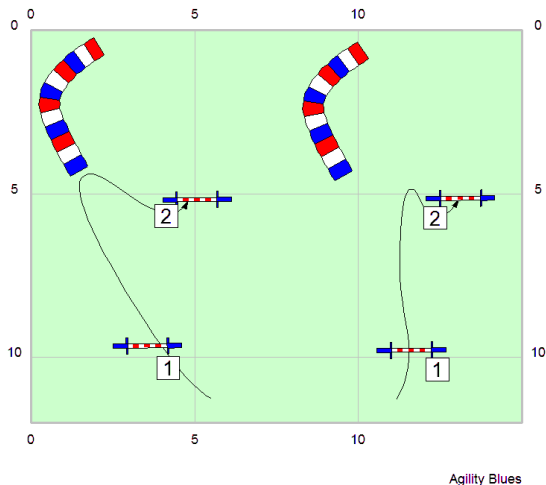
Ejemplos:

1. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando por debajo del obstáculo que debería tomar = R (no D)
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar pero que en esta situación –creada por el juez– que no puede evitar = R (no D)
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar pero que en esta situación –creada por el juez– que no puede evitar = R (no D)
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar = D



Ejemplos:

1. El perro entra correctamente al túnel, retrocede (primer R), pasa la LR del túnel (2do. R) = R + R
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez intentando ir al obstáculo erróneo = OK (cuando el perro pasa la LR no ha visto el obstáculo que se supone que debe sortear a continuación)
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
5. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez yendo hacia la rampa A = R (el perro ve el túnel cuando se dirige a la rampa A)

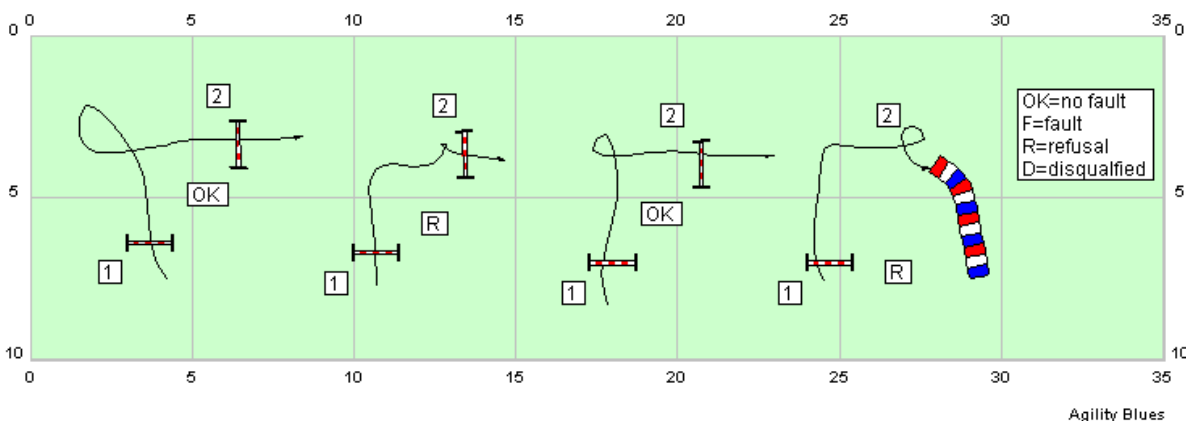


Ejemplos:

Rechazo dirigiéndose/sin dirigirse al obstáculo equivocado.

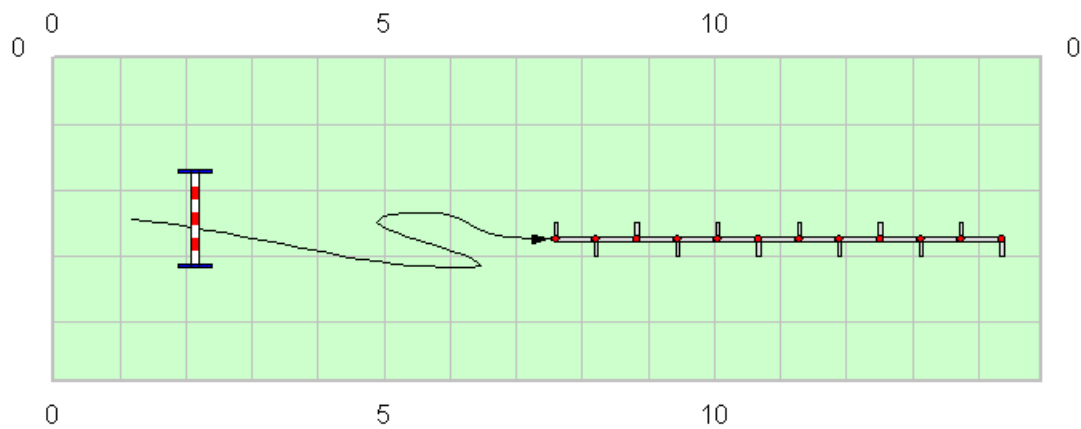
1. El perro aterriza antes de la LR del obstáculo siguiente, pasando esta línea una vez, mientras está en un área en que no podría ir al obstáculo correcto = OK
 2. El perro aterriza antes de la LR del obstáculo siguiente y pasa una vez esta línea = R
- Las dos situaciones son claras. Situación 1 = OK, 2 = R
- En toda situación intermedia, tendrá que decidir el juez en el momento.
- Si un perro se queda parado o gira en el área donde debería tomar envión el perro será penalizado con un rechazo.

El área “para tomar envión” depende del tamaño de los perros. Los perros de zancada corta automáticamente tienen áreas más pequeñas “para tomar envión” que los de zancada larga. El juez tiene que decidir en el acto. Cuando el perro gira y el juez piensa: “¿Por qué el perro no tomó envión?”, debería recibir un rechazo.



Ejemplos:

1. El perro gira en un área donde no puede tomar envión para la valla 2 = OK
2. El perro gira en un área donde debería tomar envión = R
3. El perro gira en un área donde no puede tomar envión para la valla 2 = OK
4. El perro gira en un área donde debería introducirse en el túnel (tomar envión) = R



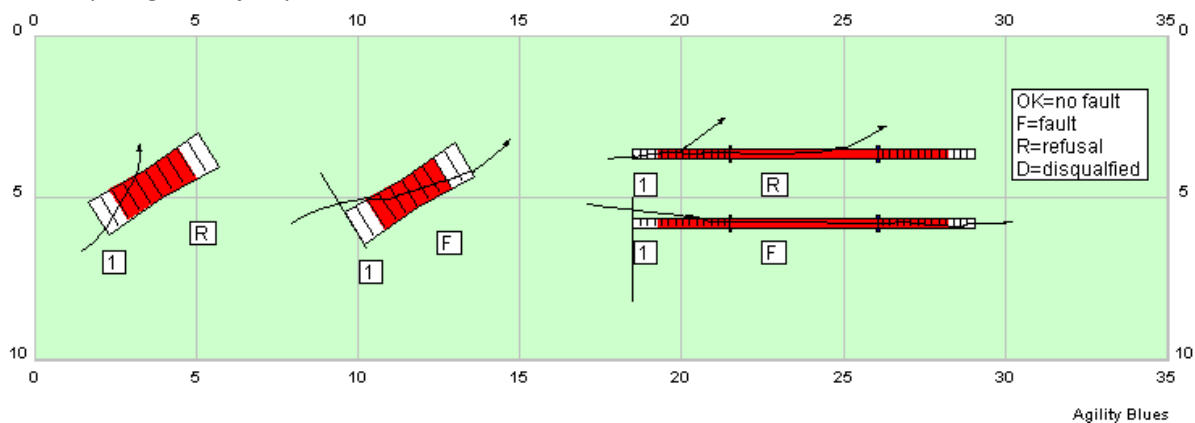
Agility Blues

El perro se vuelve en donde debería introducirse en el eslabon (tomar envi3n) = R

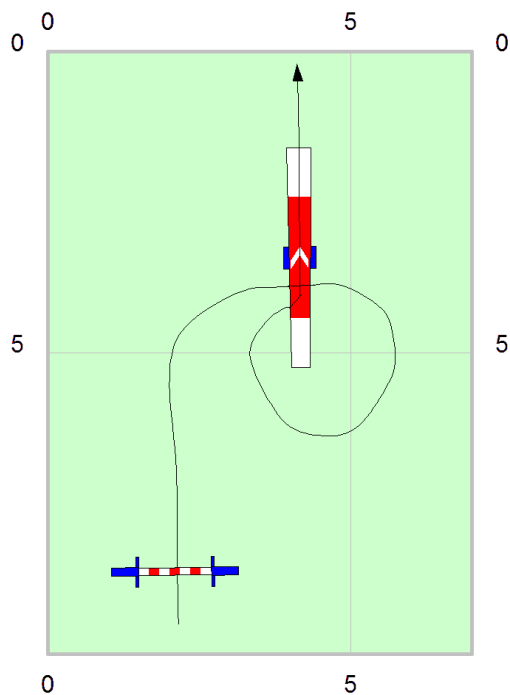
Contactos, rechazos y faltas

Dividir los obst3culos de contacto en 3reas delante y detr3s de la LR no funciona realmente porque la situaci3n es algo distinta. Aun cuando el perro est3 detr3s de la LR, siguen siendo capaz de subir al obst3culo, en cuyo caso, si el perro toca el 3rea superior de contacto, no deber3a ser penalizado.

Hete aqu3 algunos ejemplos:



1. tocando el contacto superior, dejando la rampa A antes del medio = R
2. pasando la LR, llegando a la rampa A pero omitiendo el contacto superior = F
3. tocando el contacto superior, dejando el viaducto en la tabla horizontal o superior = R
4. pasando la LR, llegando al viaducto pero omitiendo el contacto superior = F



Agility Blues

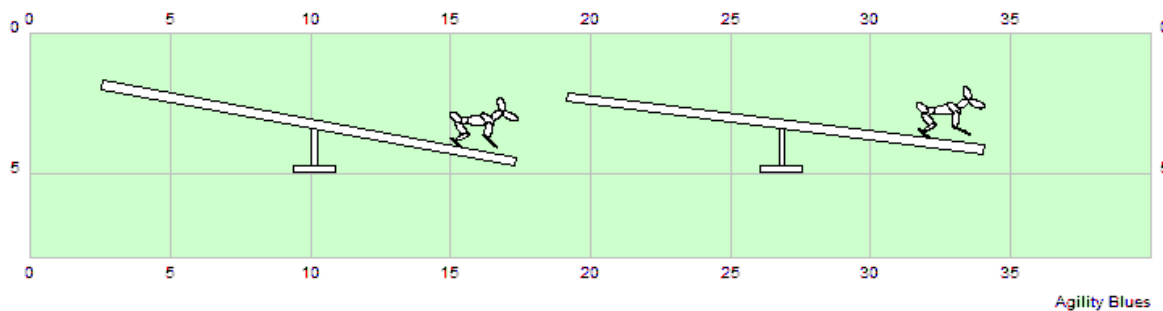
Ejemplo:

1. El perro pasa la parte superior del sube y baja, salta a su tabla superior, sale por el lado opuesto de la tabla, corre alrededor de la parte superior, falla en la zona de contacto superior y sortea el resto del sube y baja = F + R + F
2. Si el perro no toca la parte superior de la tabla la primera vez = R + F

Juzgamiento de la salida volando del sube y baja

No es muy fácil juzgar cuando se sale volando del sube y baja.

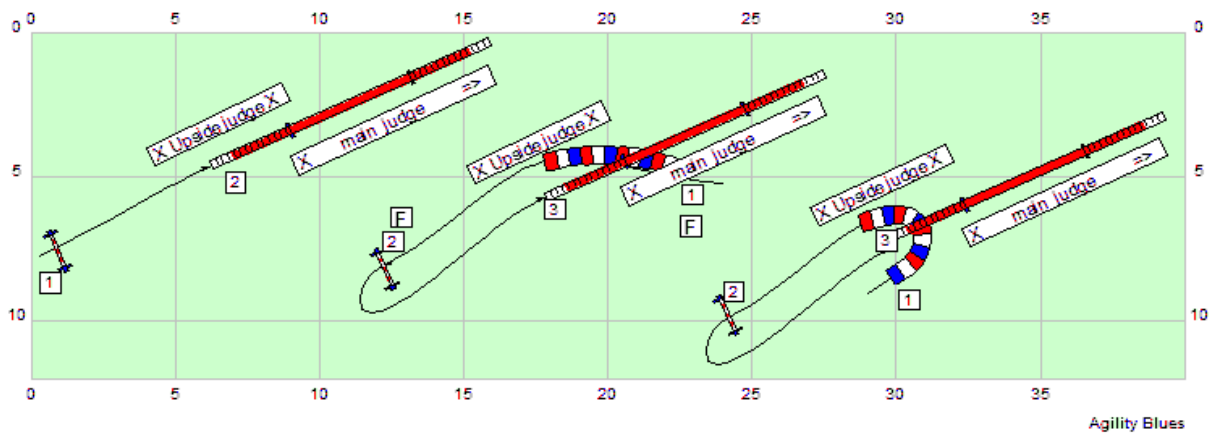
Definición de abandono del sube y baja: patas en el aire, sin ningún tipo de contacto de la pata.



1. Justo antes de que el sube y baja toque el suelo: el perro empuja el sube y baja hacia el suelo, aunque sigue habiendo contacto de las patas traseras cuando el sube y baja toca el suelo = OK
2. Esta situación es más difícil de juzgar. El perro también empuja el sube y baja hacia abajo, pero uno no puede asegurar que el sube y baja realmente toca el suelo antes de que la última pata trasera deja de estar en contacto con el sube y bajo. Así que se le da al perro el beneficio de la duda.

Segundo juez en la parte superior de la pasarela

Si hay un juez asistente actuando en el recorrido, sólo está autorizado a juzgar el contacto superior de la pasarela (y el área intermedia alrededor de la parte superior de la pasarela mientras el perro se acerca corriendo a la pasarela, si es necesario ver ejemplo).



Si hay un asistente (segundo juez) juzgando el contacto superior de la pasarela, ambos jueces deben tener en claro qué juzga cada uno:

1. El área en que el juez asistente es responsable del juzgamiento de la zona de contacto, contacto del perro/obstáculos y rechazos – esto hasta que el perro esté en el tablón horizontal con las cuatro patas.
2. En este caso, el asistente también observa la salida del obstáculo 1(túnel - incluyendo la eliminación del perro si debiera ir al túnel en lugar del obstáculo 3, pasarela)
3. Si el túnel está puesto en forma de letra u, como en el ejemplo 3, el juez asistente debe entonces juzgar también el ingreso al túnel así como los puntos previamente mencionados.

Secuencia de inicio

El perro rechaza el primer obstáculo y el guía lo ubica nuevamente en la posición de inicio (su movimiento natural es frenado por el guía).= E

4. Retomar

Cuando se quiere retomar, deberían observarse los siguientes puntos

1. Controlar las faltas anteriores a la detención del perro
2. El juzgamiento recomenzará en el punto de detención del perro.
3. El recorrido debería ser hecho siguiendo la secuencia correcta y que los competidores den todo de sí.
4. El juez puede decidir penalizar al perro si tiene la sensación de que el guía no está volviendo a correr limpiamente.

Este Guía fue aprobado por el Comité General de la FCI, octubre de 2012