

REGLAMENTO Y GUIAS PARA RECORRIDOS DE OBEDIENCIA CLASE 1 & 2 & 3

El reglamento y guías han sido tratados en las reuniones de la Comisión de Obediencia de la FCI en Helsinki 2013 y Bruselas 2014.

Se han combinado los reglamentos y guías de clases 1 y 2 con las de la 3. Los cambios se especifican en este documento.

Los ejercicios de clase 3 son también los de obediencia internacional, y se harán efectivos desde el 1.1.2016. Se aplicaran en competiciones de obediencia SW y WW a partir de 2016. Los otros rasgos específicos de la competición internacional serán tratados por la Comisión en Mayo de 2015.

Las clases 1 y 2 se aplicarán en los países que elijan hacerlo, de acuerdo con los horarios que mejor les vengan.

Las directrices para organizar competiciones de obediencia SW y WW se acordarán en la reunión de la Comisión en Mayo de 2015. La competición WW ya está separada del World Dog Show y seguirá siendo así en el futuro.

La Comisión de Obediencia de la FCI sugiere que:

- La primera elección es organizar el Campeonato Mundial de Obediencia anual en el mismo país donde se celebre el World Dog Show, pero no necesariamente en la misma fecha ni lugar.
- Si el WDS se celebra en otro continente que no sea Europa, el Campeonato Mundial de Obediencia se hará en el país responsable de organizar el European Dog Show
- Si ninguna de las alternativas mencionadas puede llevarse a cabo, la Comisión de Obediencia de la FCI sugerirá otra fecha y lugar
- La fecha y el lugar del Campeonato Mundial de Obediencia se publicará preferiblemente tres años antes del evento; la fecha exacta deberá conocerse como mínimo dos años antes.

Resumiendo los cambios en los reglamentos y directrices de obediencia		
Los reglamentos y directrices de las clases 1 y 2 y la clase 3 han sido combinados en un documento y se han llevado a cabo los siguientes cambios		
Clase	Ejercicios	Coef.
1	Viejo: Echado en grupo durante 2 minutos, handlers fuera del campo de visión Nuevo: Sentado en grupo durante 1 minuto, handlers a la vista	3
2	¿Heelwork?: sin cambios	3
3	Parar en marcha Si el perro adopta la posición equivocada, se podrán dar 5 puntos si el ejercicio es perfecto en todos los demás aspectos	3
4	llamada?: sin cambios	3
5	Viejo: Sentado en marcha Nuevo: Sentado <u>o</u> bajo en marcha ¿??? El handler debe informar al juez antes de que comience el ejercicio si le pedirá al perro sentarse o echarse. Si el perro adopta la posición equivocada, se podrán dar 5 puntos si el ejercicio es perfecto en todos los demás aspectos.	2
6	¿Ir a la caja? El handler debe informar al juez antes de que comience el ejercicios el perro empezará de pie y luego se echará o si se echará directamente. Si el perro adopta la posición equivocada en la caja se bajan 3 puntos y si la posición de pie no es clara se bajan 2 puntos.	3
7	Traer: sin cambios	4
8	Control a Distancia. Si el perro se sienta antes de que regrese el handler, no deberían dars más de 8 puntos. El uso extensivo de la voz o señales exageradas o continuadas/de larga duración restan puntos. (Normas generales) Se puede dar una tercera orden en una posición, pero la posición falla. La primera vez que se tenga que dar una segunda orden se deben restar 2 puntos. La siguiente vez que sea necesaria una segunda orden en posición, se restará 1 punto.	3
9	Salto de obstáculo: sin cambios	3
10	Nuevo ejercicio: Mandar a rodear un cono y regresar Orden: "Rodear" y señal con la mano Realización: El handler se sitúa con el perro en posición de talón??(junto)? En el punto de inicio mirando hacia un cono, aproximadamente de 15-20 cm de alto, a una distancia de aproximadamente 10 m. Se pide al handler que envíe a su perro desde el punto de inicio hacia el cono. El perro debería correr alrededor del cono y regresar con el handler, adoptando la posición de talón????? Directrices: Debería ponerse énfasis en la disposición del perro a seguir las órdenes, el tempo y si acorta. Si el perro se gira antes del cono, no se podrán dar más de 5 puntos. Debería tenerse en cuenta la raza a la hora de juzgar la velocidad. Si se da una señal de llamada la puntuación más alta es 8. Una segunda llamada significa fallar el ejercicio.	2
11	Impresión General: sin cambios	32

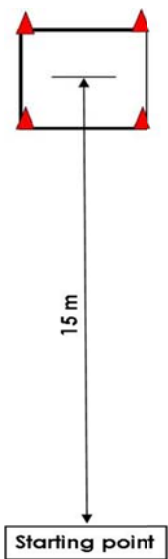
Clase	Ejercicios	Coef.
2		
1	Viejo: Sentado en grupo durante 1 minuto, handlers a la vista Nuevo: Echado en grupo durante 2 minutos, handlers fuera del campo de visión	2
2	¿Heelwork?: pasos atrás 2-5 metros (6 - 15 pasos) incluidos	3
3	Viejo: Parado y sentarse en marcha Nuevo: Parado, Sentado o Abajo en Marcha (2 posiciones) Cambios: Esquema de trazado como en clase 3 (10m – 10m) Antes de la competición el juez decide que posiciones deben realizarse y en qué orden. Los puntos de giro (izquierda/derecha) deberían estar marcados con pequeños conos. Girar a izquierda o derecha debería ser igual para todos los perros de una competición.	3
4	llamada? Con parada: sin cambios.	4
5	Mandar lejos con abajo y llamada. El handler debe avisar al juez antes del comienzo del ejercicio si el perro empezara de pie y luego se echara, o empezara desde el echado directamente. Si el perro adopta la posición equivocada en la caja se bajarán 3 puntos y si la posición en parada no está clara se bajarán 2 puntos.	4
6	Búsqueda Dirigida El punto de parada no se indica con cono.	3
7	Rastreo y Traer Cambios: Ya no habrá 5 elementos neutros, estarán dispuestos a mano por el comisario de la prueba.	4
8	Control a Distancia: Si el perro falla una de las seis posiciones, no deberán dars más de 7 puntos, y si falla dos posiciones no deberán dars más de 5 puntos. Así que si el perro se salta una posición y pasa a la siguiente, no podrán darse más de 5 puntos.	4
9	Viejo: Saltar un obstáculo y traer un objeto de metal o madera. Nuevo: Saltar un obstáculo y traer un objeto de metal.	3
10	Impresión general	2
	Total	32

Clase 3	Ejercicios	Coef.
1	<p>Viejo: Sentado en grupo durante 2 minutos, handlers fuera del campo de visión. Nuevo: Sentado en grupo durante 2 minutos, handlers fuera del campo de visión.</p>	2
2	<p>Viejo: Echado en grupo durante 4 minutos, handlers fuera del campo de visión. Nuevo: Echado en grupo durante 1 minuto y llamada.</p> <p>Órdenes: "Sentado", "Quieto/Quedarse", "Abajo" y/o Señales de Mano , "Ven"</p> <p>Realización: Ejercicios 1 y 2 combinados. Parte 1: Sentado en grupo 2 minutos Parte 2: Echado en grupo 1 minuto y llamada</p> <p>Los puntos se dan para cada parte por separado al final de la segunda parte del ejercicio. El ejercicio empieza cuando todos los handlers del grupo se ponen en fila aproximadamente a 4 metros de distancia entre sí, con los perros en posición de talón?? Y el comisario dice: "empieza el ejercicio". La prueba finaliza (Parte 1) cuando los handlers han regresado al ring, de cara a sus perros a una distancia no menor de 10 metros y el comisario dice:"ejercicio finalizado".</p> <p>Los perros se sientan en posición de talón?? En fila, aproximadamente a 4 metros de distancia entre sí. Cuando se les requiera, los handlers dejaran a los perros y caminaran fuera de su campo de visión y se mantendrán ocultos durante 2 minutos. Cuando el tiempo haya pasado, se les requerirá que vuelvan al ring y se mantengan parados. Luego se les pedirá andar y pararse aproximadamente a 10 metros de los perros, de cara a ellos. La parte 1 ha finalizado y empieza la parte 2.</p> <p>El comisario anuncia el comienzo de la segunda parte del ejercicio. Se requerirá que los handlers pidan a los perros "abajo" uno por uno de izquierda a derecha. Se mantendrán echados durante un minute y luego se les llamará uno por uno de derecha a izquierda. Una orden de voz demasiado alta puede molestar al resto y reducirá puntos drásticamente.</p> <p>Debería haber 4 perros en el grupo, nunca menos de 3. En caso de solo 5 participantes en la clase 3, los 5 podrán hacer el ejercicio juntos.</p> <p>Directrices: El perro que se ponga en pie o se eche durante la parte 1 se lleva 0 puntos. El perro que abandone la posición (más de dos cuerpos) falla el ejercicio entero. (partes 1 y 2). Los perros que queden de pie o echados después del final de la parte 1, pueden ser llamados uno por uno a la posición de sentado. No se perderán puntos por una primera orden de sentado. La parte 2 se falla si el perro no se sienta.</p> <p>Si el perro se echa antes de la orden (por ejemplo a la orden del handler de al lado) no se podrán dar más de 8 puntos por la parte 2. Si el perro viene a la llamada de otro perro, no se podrán dar más de 5 puntos por la parte 2. Un perro que viene sin ninguna orden falla la parte 2. Si el perro ladra 1-2 veces, se quitarán 1-2 puntos; si ladra la mayoría del tiempo, se falla el ejercicio (0 puntos). Se permite que el perro gire la cabeza y mire alrededor, y también que muestre interés si hay alguna distracción o ruido dentro o fuera del ring. Esto sin embargo no debería dar impresión de inquietud o ansiedad. Si el perro se levanta y se acerca a otro perro, con riesgo de molestar al otro o de pelea, el ejercicio debe pararse y luego se reanudará para todos los perros menos para el que causó la situación.</p> <p>Se recomienda que durante el ejercicio el área fuera del ring delante de los perros sea una zona cerrada (no se permite el acceso de personal no autorizado). En las competiciones de SW y WW esto es obligatorio.</p>	2
3	<p>Heelwork?? Cambios: Pasos atrás 5-10 metros (15-30 pasos). Este ejercicio puede incluir un giro.</p>	3
4	<p>De pie, sentado y abajo en marcha: Sin cambios.</p>	3

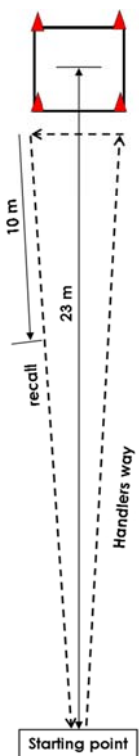
5	Llamada, en pie y abajo: Sin cambios	3
6	Mandar lejos con direcciones, abajo y llamada Cambios: El handler debe avisar al juez antes de empezar el ejercicio si el perro empezará en pie y luego se echa o directamente echado. Si el perro se coloca en la posición equivocada en la caja se reducen 3 puntos y si la posición en pie no es clara se reducen 2 puntos. No se usará cono en el centro del círculo. Se puede usar un marcador. La circunferencia del círculo deberá estar etiquetada, por ejemplo con 6-8 trozos de cinta o una raya en la arena, tiza, etc. Si el perro se sienta o se echa fuera del círculo de la caja se falla el ejercicio. No se permite orden para redirigir.	3
7	Búsqueda Dirigida: Sin cambios	3
8	Viejo: Saltar obstáculo y traer objeto de metal Nuevo: Dirigirse del círculo al cono, traer apport de madera y saltar obstáculo Ordenes: "Rodear" , "En pie/Sentado/Abajo" y/o señales de mano – "derecha/izquierda" "traer " y/o señal de mano – "Saltar" – "Soltar", ("Talon (junto???)") "Descripción: Antes de empezar la competición, el juez determinará que posición (en pie/sentado/echado) deberá adoptar el perro cuando vuelva hacia el handler. Todos los competidores usarán la misma posición. El handler deberá escoger la dirección (derecha/izquierda) desde la cual el perro tendrá que traer el apport y saltar el obstáculo. El handler no sabrá la dirección en esta fase. A 20 metros de distancia del punto de partida se colocará un cono bien visible de 40cm de alto. Se situarán dos obstáculos a 5 metros del punto de partida y con 5 metros de separación entre sí. Ver figuras. Debería haber apports disponibles de 3 tamaños diferentes, para las diferentes razas. El peso del más grande no debería exceder 450 g. El tamaño de los apports debería estar en proporción con la raza del perro pero el handler es libre de elegir el que quiera. Realización: El handler empieza con el perro en posición de talon??(junto) en el inicio. El comisario anuncia el comienzo de la prueba y camina para colocar los apports aproximadamente a 5 metros detrás de los obstáculos. A su orden, el handler manda al perro a rodear el cono. Cuando el perro ha rodeado el cono a una distancia de al menos 2 metros al volver al handler, pero sin pasar la línea imaginaria que conecta los apports, el handler pide al perro que adopte la posición indicada por el juez. Se pueden dar señales de voz y con las manos para que adopte la posición requerida. Tras unos 3 segundos, el handler es informado por el comisario de la dirección que se ha escogido y se le pide que ordene al perro traer el apport correcto y saltar el obstáculo correspondiente, y luego regresar a la posición de "talon". "Ordenes: Se debe poner énfasis en la disposición del perro a seguir las órdenes, el tempo y si toma atajos. Mostrarle las direcciones al perro o tocarlo al inicio significan fallar el ejercicio (0). Es importante que el perro esté feliz y con ganas de obedecer las órdenes. El perro debe mostrar una velocidad Buena y constant, al menos a trote rápido. El trabajo lento se considera un fallo. La raza debe tenerse en cuenta cuando juzgamos la velocidad. El perro debería obedecer las órdenes inmediatamente. Hay tolerancia con respecto a perros rápidos, pero no para con los lentos. Para obtener puntos en este ejercicio, el perro debe mantenerse en su posición (en pie/sentado/echado) hasta que se le da la orden de continuar con el ejercicio. Un perro que se equivoque de posición no conseguirá más de 8 puntos. Si el perro se da la vuelta antes del cono, tiene que ser redirigido al cono. Esto restará puntos. El ejercicio se falla si el perro no rodea el cono. El handler tiene dos órdenes de dirección (-1 punto por cada señal adicional si el perro obedece). Después de que el perro	4

	<p>rodee el cono debe adoptar la posición adecuada a la orden. El handler obtendrá la información sobre qué apport (derecha o izquierda) una vez el perro haya adoptado la posición. Se permite que el handler dé la orden de "salto" después de que el perro haya cogido el apport. Si el perro pasa las líneas de conexión de los apports se falla el ejercicio (0) sin coger el correcto, se falla el ejercicio. Si el perro va al apport equivocado, pero se redirige al correcto y lo trae, se darán hasta 6 puntos. La reducción de puntos por órdenes extra de dirección depende de la fuerza de la disposición del perro para obedecerlas. Puede ser 1-2 puntos por orden. La reducción de puntos por otras órdenes irá en consonancia con las directrices generales. Si el perro salta el obstáculo cuando se dirige hacia el cono, se falla el ejercicio (0). Si el perro coge el apport equivocado o salta el obstáculo que no le corresponde, se falla el ejercicio (0). Dejar caer el apport: reglamento general Masticar o morder el apport: reglamento general La figura recomendada para la construcción de los obstáculos está en el anexo. Uno de los obstáculos debería ser abierto y los otros obstáculos cerrados corrientes. Ver las figuras.</p>	
9	<p>Rastreo y Búsqueda Cambios: El número de elementos puede variar de 8 a 8. El organizador debería marcar los elementos del handler antes de empezar la competición. El patrón para los elementos es libre. El elemento del handler sin embargo, no debería estar situado en los bordes.</p>	3
10	<p>Control a Distancia: Sin cambios</p>	4

ANEXO: Figuras al realizar el ejercicio

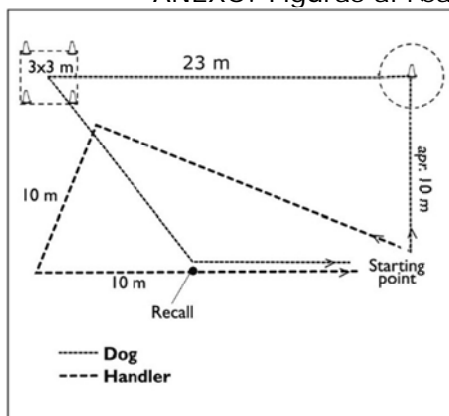
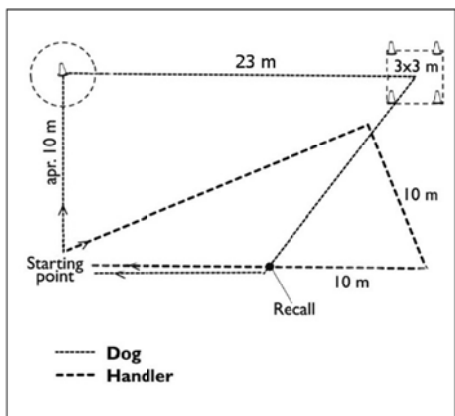


Clase 1 Ejercicio 6. Mandar a la caja

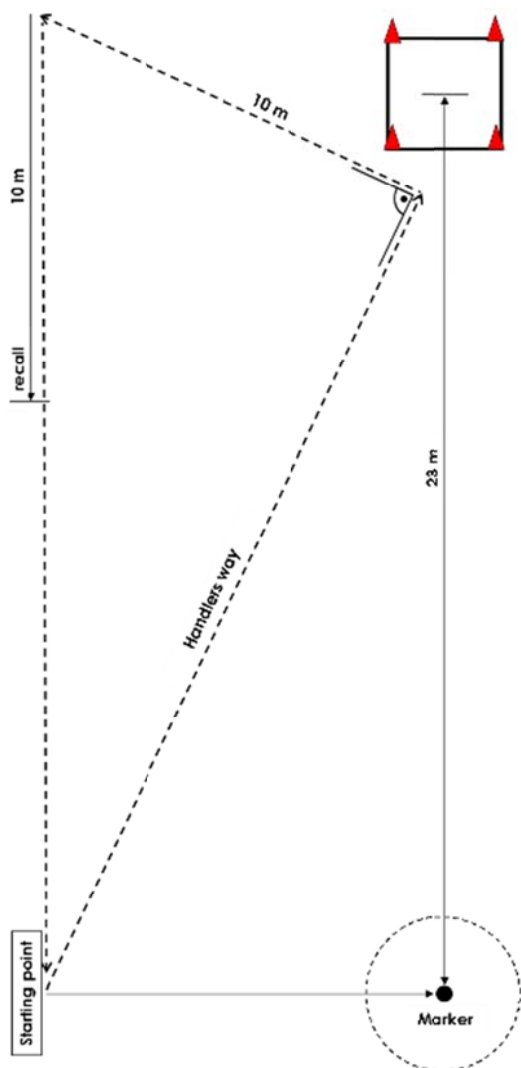


Clase 2. Ejercicio 6. Mandar a la caja con abajo y ¿rellamada?

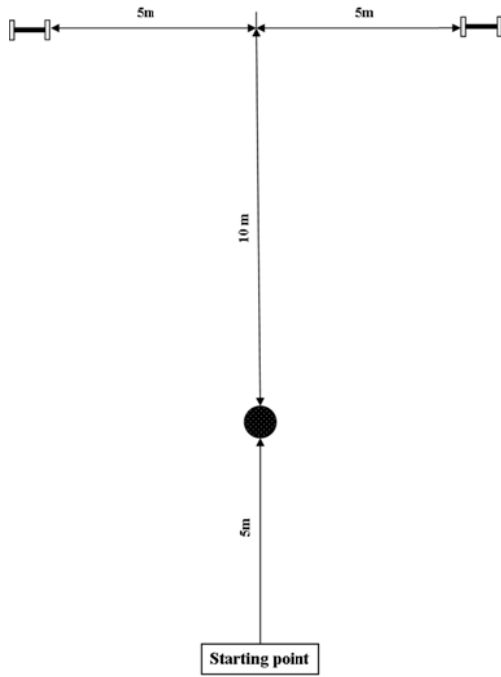
ANEXO: Figuras al realizar el ejercicio



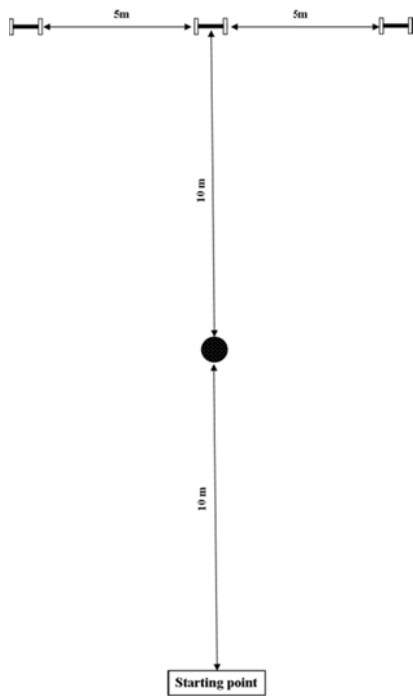
Clase 3. Ejercicio 6. Mandar lejos con órdenes, echado y ¿rellamada? El cono en el círculo se reemplaza con un pequeño marcador. Es opcional dejar fuera el marcador. Deberían marcarse segmentos de la circunferencia del círculo o el círculo entero.



ANEXO: Figuras al realizar el ejercicio

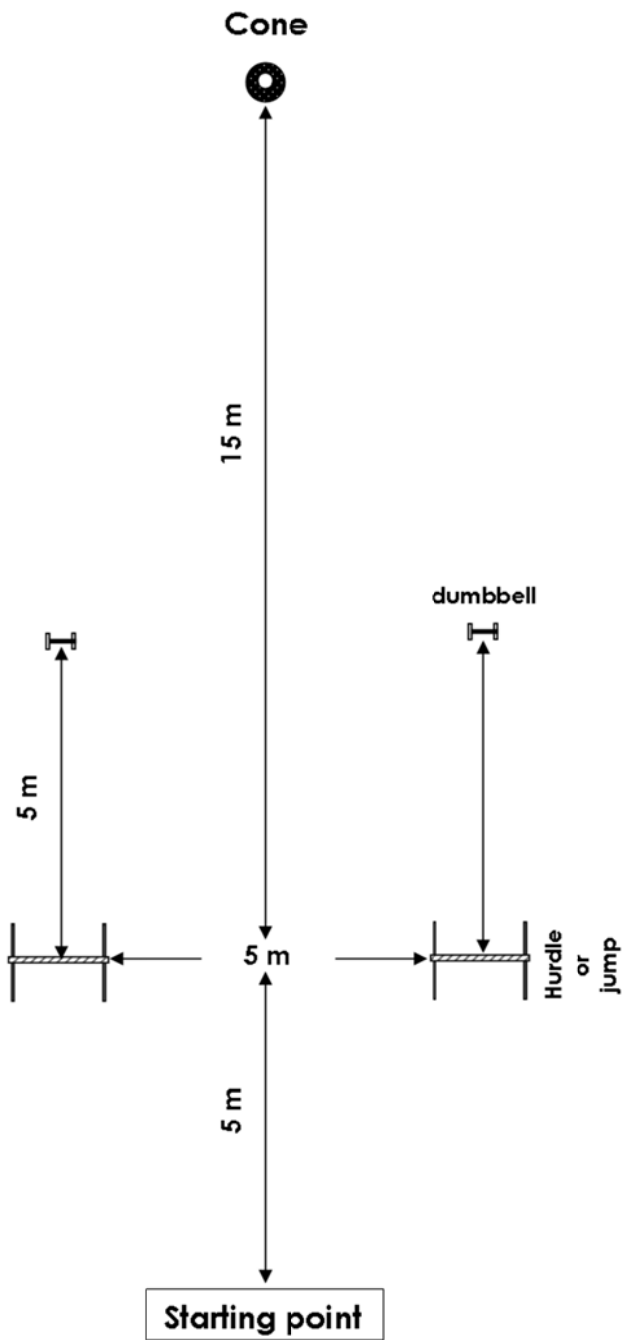


Clase 2. Ejercicio 7. Búsqueda Dirigida



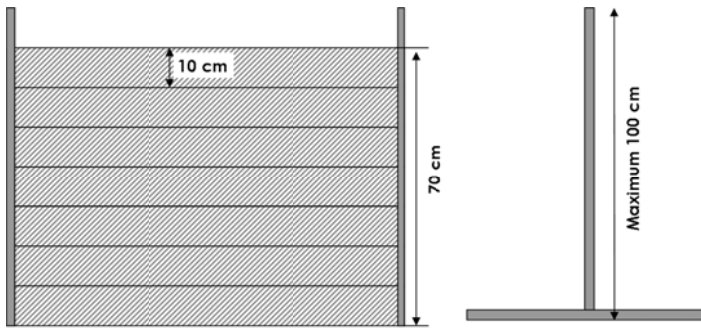
Clase 3. Ejercicio 7. Búsqueda Dirigida

ANEXO: Figuras al realizar el ejercicio

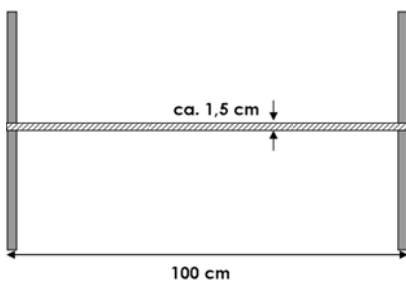


Clase 3. Ejercicio 8. Mandar a rodear un cono, coger apport de madera y saltar obstáculo.

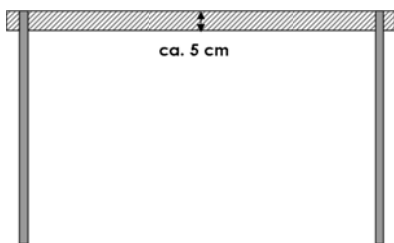
ANEXO: Figuras al realizar el ejercicio



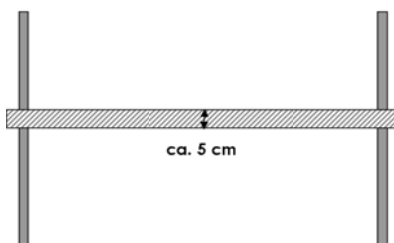
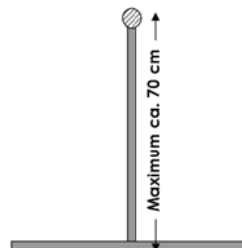
Hurdle



Clases 1 y 2 y 3. El obstáculo



Open jump
Class 3 - Exercise 8



Clase 3. Ejercicio 8. Salto ¿"abierto"?