



REGLAMENTO DE MONDIO RING

Actualizado al 31-12-2001

- [ANTE PROPÓSITO](#)
- [HOMBRE ASISTENTE \(HA\)](#)
- [PRESCRIPCIONES](#)
- [OBEDIENCIA](#)
- [EJERCICIOS DE SALTOS](#)
- [DEFENSA](#)
- [RESUMEN CALIFICACIONES](#)

ANTE PROPÓSITO

El MONDIO-RING ha sido elaborado por los delegados de trabajo de varios países Europeos y Americanos, esperando que pueda servir de relevo con los programas nacionales ya existentes.

Con el deseo también de crear entre los aficionados del perro, que sean guías principiantes o guías confirmados, una unión enriquecedora para ellos.

El objetivo del Mondioring es:

- Para el público una diversión.
- Para los participantes, un juego de progresiva dificultad.
- Para los aficionados al adiestramiento, un deporte de competición.

Para practicar el mondioring se precisa un terreno cerrado, equipado de material, de uno o dos HA protegidos por un traje especial que serán los compañeros de los guías, de sus correspondientes perros, y de los jueces responsables de las notas otorgadas durante el concurso, según las condiciones previstas en el reglamento.

Dicho reglamento se refiere a la descripción de las pruebas, a los puntos atribuidos para cada ejercicio, y a las penalizaciones dadas en relación con las faltas cometidas.

Para ser accesible a la mayoría, el programa de Mondioring tiene que ser.

- Conciso en su descripción.
- Simple en su práctica.
- Claro en la forma de juzgar.

Los jueces nunca tienen que olvidar la preocupación de los "padres" del programa, cada vez que se presentara una circunstancia excepcional, no prevista o mal definida en el

reglamento: Tendrán antes que nada que respetar el espíritu del reglamento, y negarse en hacer cualquiera interpretación abusiva perjudicial al perro.

La Finalidad Del Mondioring es De Hacer Resaltar:

- Las aptitudes del perro.
- La calidad de su adiestramiento.
- El control del guía.
- Y sobre todo el patrimonio genético del perro.

El programa está constituido de tres tipos de pruebas, que se desarrollan en el orden siguiente:

- Ejercicios de Obediencia.
- Ejercicios de Salto.
- Ejercicios de Coraje.

El orden de dichos ejercicios será sorteada (podrá ser) antes del concurso por los participantes, y será la misma para todos.

NOTA:

El reglamento de Mondioring debiendo ser traducido a varios idiomas, matices o aproximaciones puede eventualmente aparecer en alguna de las traducciones.

Si por casualidad hubiese alguna ambigüedad, se consideraría el reglamento Francés, como reglamento de referencia.

HOMBRE ASISTENTE (HA)

Por la pequeña historia, recordamos que en el pasado al figurante se le ha llamado "Apache", "Malhechor", "Payaso". En América lo llaman "Decoy" (Engaño) o "Helper" (Ayudante).

Cada una de estas expresiones son representativas por ellas mismas de una filosofía del arte del adiestramiento sería interesante poder añadir a esta enumeración las palabras utilizadas en Alemania, España, Holanda, Italia o Suiza si son distintas.

En lo que se refiere a la apelación de Hombre Asistente el cual por simplificar nombraremos HA constituye un neologismo (palabra nueva obtenida por derivación). Comparando al perro de cacería al de defensa o al de guarda el hombre no es realmente de ataque, ya que lo más frecuente de su trabajo consiste en defenderse, huir o intentar robar un objeto confiado al cuidado del perro.

Si se ha dicho en el capítulo precedente que él HA es el compañero del perro y del guía, también, tendrá que ser para ellos un adversario, porque es el colaborador del Juez durante la prueba, con su participación el juez podrá clasificar a los perros por orden de merito.

Si se satisface de un comportamiento pasivo, no es más que un muñeco articulado, válido para hacerse morder nada más. Si su papel es de permitir al Juez valorar las cualidades del perro, tendrá que enfrentarse con el animal.

Pero como está protegido por su traje, puede tender a exagerar dicha oposición. Puede también, voluntariamente o no cambiar de actitud de un perro a otro.

Es un papel difícil, pero deberá siempre comportarse con el mejor espíritu deportivo.

Sin entrar en Análisis del papel de él HA, quizás podríamos establecer tres reglas de oro de las cuales nunca tendría que olvidarse.

1. **Él HA se comportará con una imparcialidad absoluta.**
2. **Bajo ningún concepto, dará castigo, o provocará dolor físico en el perro.**
3. **Tendrá que comportarse como si no tuviese traje de protección y por lo tanto, utilizará para defenderse o impresionar al perro velocidad, astucia, amenaza y esquivas.**

Además hay que subrayar que el Juez es responsable del comportamiento de su HA, este último tendrá que conformarse a sus prescripciones.

- **Esta totalmente prohibido al HA,** mandar o hablar al perro. Si puede hacer gestos asimilados a mandos.
- Bajo ningún concepto se podrá pegar al perro con la caña.
- Al usar la pistola se dispara siempre al aire de la mano opuesta al perro, y con un ángulo de 45°.
- Al empezar todos los ataques se colocará siempre entre 10 y 20m del perro en él así mismo mediano del terreno.
- En caso del uso de un elemento líquido, sólo el agua está autorizado.

La selección de él HA será realizada en cada país según las normas que les son propias.

NOTA voraus.com, [ver Reglamento Español HA](#)

PRESCRIPCIONES

- [PRESENTACIÓN](#)
- [COMÚN A TODOS LOS EJERCICIOS:](#)
- [MANDOS DE LLAMADA AL FINALIZAR UN EJERCICIO.](#)
- [ACTITUD GENERAL.](#)
- [EX-AEQUO](#)
- [NORMAS](#)
- [CONDICIONES PARA PARTICIPAR EN UNA PRUEBA DE MONDIORING](#)
- [FINAL DE MONDIORING](#)
- [LIBRO DE CARGO](#)
- [JUECES PARA LA FINAL](#)
- [HA DE LA FINAL](#)
- [ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA](#)
- [SORTEO](#)
- [PERRO EN BLANCO](#)
- [REHUSE DE COMIDA](#)
- [CAÑA](#)

- [ORDEN](#)
- [HOJAS DE JUICIO](#)
- [FUNCIÓN Y PODERES DE LOS JUECES](#)

PRESENTACIÓN

El Conductor entra en el terreno con su perro a la orden del comisario de Ring.

Se dirige hacia la mesa de los jueces para presentarse, su perro al junto, sin correa, sin collar, ni bozal.

Indicará la longitud o la altura de los saltos elegidos para iniciar.

Indicará al juez si la llamada de su perro a distancia se efectúa a la voz o con el silbato.

En el nivel 3, el guía elegirá un sobre en el cual estará fijado para su perro, el tipo del primer ataque en huida, verdadero o frustrado. Sin abrirlo lo entregará al juez, quien lo abrirá una vez que haya empezado el perro sus ejercicios de ataque.

Por fin el guía elegirá una madera para el ejercicio de identificación, la colocará en uno de sus bolsillos (el cual tiene que estar vacío).

COMÚN A TODOS LOS EJERCICIOS:

Orden de Salida.

El guía está a la orden del comisario quien lo lleva a unos 3 metros de los puntos de partida.

Un toque de bocina del Juez autoriza la preparación del perro (30 segundos), si no se respeta, el perro está eliminado.

El guía puede utilizar una sola orden (sentado, tumbado, en pie según los ejercicios).

Si el guía lo desea podrá dar facultativamente una orden de fijación (quieto, quédate, etc...).

Cualquiera repetición de una de las órdenes, será considerada como un mando suplementario, y penalizado de 1 punto.

Si se ha necesitado más de 5 órdenes, o de 30 segundos, el ejercicio está anulado.

Una vez el guía y el perro colocados en sus respectivas posiciones, el juez dará la señal de

comienzo del ejercicio, y el guía dará el mando adecuado, con o sin el nombre del perro.

Cualquier mando inadecuado, dará lugar a una penalización.

MANDOS DE LLAMADA AL FINALIZAR UN EJERCICIO.

Son de dos clases:

- a. llamada a distancia.
- b. llamada de cerca (1 mar)= Junto.

Todas las llamadas a distancia se pueden hacer con la voz o el silbato.

Una vez indicado al Juez la forma de llamada, no se le puede cambiar, sin ser penalizado.

Todas las llamadas de cerca, se hacen con la voz.

Sean con la voz o el silbato, las llamadas tienen que ser breves y unidas.

Una orden que no sea unida será considerada como doble mando y penalizada (X...Halt en lugar de X Halt).

Se permite una sola orden de llamada.

Toda orden suplementaria se penaliza.

Si un perro necesita muchas órdenes de llamada pierde además sus puntos de actitud general.

Ídem si un perro se queda mordiendo más de 10 segundos después de la señal de parada (haya sido llamado o no), pierde los 10 puntos de vuelta, y puntos de actitud general a disposición del juez.

El perro que no esté a los pies del guía en el tiempo impartido pierde 10 puntos en las pruebas de ataque.

En el Nivel 1 el guía puede dejar su perro vigilando al HA, y no llamar al final del ataque.

Tendrá que informar el Juez antes de Empezar la prueba.

ACTITUD GENERAL.

Si el Juez considera que la ejecución de un ejercicio no es buena, podrá aplicar una penalización de hasta un 10% del ejercicio mal ejecutado.

Actuará igual en el caso de un comportamiento incorrecto de un guía, antes, durante o después del concurso. La penalización se queda en poder del Juez.

Toda intervención de un guía hacia el jurado durante la prueba está totalmente prohibida, (si no es para señalar un malestar de él mismo o de su perro), y dará lugar a una penalización de 10 puntos en la actitud general, o a la exclusión del concurso si se repite.

Las penalizaciones de actitud general se deducen de él total de los puntos conseguidos por el concursante.

En caso de incidente grave, el Juez podrá, excluir al concursante, quedarse con su carné de trabajo, hará un informe a la comisión nacional de los hechos, y lo transmitirá igualmente al Presidente de la Sociedad Canina (Regional) de la cual depende el conductor inculcado.

EX-AEQUO

Si dos puntuaciones son idénticas al finalizar la prueba se determinará el primero en función de:

1. Mejor defensa, si son iguales.
2. Mejor obediencia, si son iguales.
3. Mejor salto.

NORMAS

1. Para seguir las normas de la FCI los machos tienen que tener 2 testículos, normales totalmente bajados en el escroto.
2. Tiempo máximo de Juicio para un solo Juez: 9 horas diarias

CONDICIONES PARA PARTICIPAR EN UNA PRUEBA DE MONDIORING

- El guía del perro tiene que poseer un Carné de Trabajo otorgado por las instancias responsables de su país. (Y su licencia si existe en dicho país).
- Todas las razas son admitidas. El perro tiene que ser titular de un pedigrí otorgado por una sociedad canina reconocida por la FCI.
- Para participar en un campeonato del mundo de Mondioring el guía tiene que ser residente en el país que representa. Para poder competir en el nivel 1 de Mondioring el perro tiene que tener 12 meses cumplidos.
- Antes de poder competir en el nivel 3, el perro tendrá que haber superado:
 - Su calificación en el nivel 1 consiguiendo por lo menos 2 veces 160p sobre 200.
 - Su calificación en nivel 2 consiguiendo por lo menos 2 veces 240p sobre 300.
- Si el guía lo desea, podrá permanecer en un nivel tanto tiempo como crea oportuno. Mientras que un perro compitiendo en el Nivel 3 no haya conseguido alcanzar 300p, el guía tiene derecho a volver a presentarlo en el nivel 2 tanto como crea conveniente.
- Un perro de Ring Belga o Francés puede participar en Mondio al nivel que está participando en su país.
- Un perro participando en su país Ring al más alto nivel nacional tiene que empezar a

- participar al nivel 3 de mondio.
- Una vez el terreno de concurso diseñado, su acceso está prohibido a los concursantes, con el riesgo de exclusión del Concurso.

FINAL DE MONDIORING

Cada año una final reuniendo los mejores perros se organizara El 2º Fin de Semana de Octubre.

Cada país se encargará de organizar los selectivos.

La cantidad de participantes por país será definida por el GTIM (grupo internacional de trabajo mondioring) y comunicada al organizador de la final.

LIBRO DE CARGO

Cada año, (un libro de cargos será remitido por el GTIM a los Organizadores que se encargarán de respetarlo) el país organizador establecerá un libro de cargo complementario con mínimo seis meses de antelación, el cual reflejará:

- Remuneración de los jueces y HA.
- Prestaciones ofrecidas a los concursantes.

Dicho libro será dirigido a los distintos equipos de los países participantes.

JUECES PARA LA FINAL

3 jueces oficiarán obligatoriamente para una final, 1 juez del país organizador, (el cual será propuesto al GTIM, y otros dos designados por el GTIM).

HA DE LA FINAL

3 HA trabajaran en el nivel 3. Serán sorteadas el día de la Final sus actuaciones, y dos actuarán en la final quedándose El tercero en reserva por si ocurriese un accidente.

La elección de los HA de la final será hecha por sorteo. 2 de aquellos serán designados por el GTIM para la final. El 3º así como un HA mas, elegido por el país organizador actuarán en los niveles 1 y 2.

ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA

Los grupos que desean organizar una prueba tendrán que cuidar mucho de su preparación y no descartar ningún detalle.

Se avisará en la medida de lo posible, al órgano de coordinación entre países, con el fin de poder tener participación extranjera.

La superficie del terreno de prueba será como mínimo de 60x40m y como máximo de

5000m². El suelo no puede ser duro, es decir asfaltado, cementado, con losas, etc. Se cuidará particularmente que no haya en dicho terreno ningún objeto capaz de provocar heridas al perro.

El terreno tiene que ser obligatoriamente vallado.

La sociedad organizadora tiene que asegurarse de la participación como mínimo de dos ayudantes, responsables del cambio de altura de los obstáculos, de la distracción, del rehúse de comida, etc.

La sociedad organizadora también tendrá que elegir a un Comisario de Ring muy al tanto del programa y del desarrollo de la prueba.

- Una mesa para la secretaría de los jueces estará dispuesta de forma que los jueces puedan asomarse a ella mientras sigan mirando el trabajo ejecutado en el ring. Uno o dos secretarios competentes son imprescindibles para el buen funcionamiento de la secretaria.
- La organización se encarga de marcar el terreno. Cada salida de ejercicio será marcada. Para el ejercicio de guarda de objeto, se marcarán dos círculos concéntricos cuyos radios serán respectivamente de 2m y 5m.
- La organización tiene que presentar a jurado:
 - 6 accesorios para el ataque.
 - El obstáculo para el ataque (ver reglamento).
 - 6 escondites para la búsqueda. (Con un pequeño agujero para que el guía pueda ver a su perro).
 - 3 saltos según planos del reglamento.
 - 6 objetos de apport (ver lista de reglamento).
 - Comida para el rehúse (ver el reglamento).
 - Bloques de madera de (10x2x2cm) para identificación.
 - 2 pistolas con cartuchos de 9mm (tolerado 6 doble carga).
 - Banderas para los ataques frustrados (verde y roja).
 - Hojas de puntuaciones oficiales.
 - 1 o 2 distracciones para el minuto de ausencia.
 - 3 o 4 objetos usuales para la guarda de objeto.
- El objeto de apport y el accesorio serán elegidos por el juez por la mañana antes de la prueba. (Guarda de objeto y ataque, el juez estará muy atento durante el perro en blanco de la correcta utilización de los accesorios, estos nunca se pueden parecer al objeto a guardar).
- La organización tiene que presentar un perro en blanco en cada nivel, y cada día de prueba.
- La organización tendrá a disposición una bocina para que el Juez pueda dar la señal de salida y fin de los ejercicios. Siendo el silbato reservado a los concursantes únicamente.
- Se necesitan como mínimas dos puertas de acceso al terreno, una para los guías acompañados del perro y otra para los HA.
- Un local tiene que ser instalado para disimular a los HA mientras no actúen. Tendrá que ser alejado como mínimo 5m del terreno para no molestar a los perros.

- Ningún recipiente de agua capaz de incitar al perro a abandonar su trabajo para ir a beber, estará colocado en el terreno o en sus alrededores inmediatos. Fuera del terreno estará preparado un escondite, dispuesto de forma que el guía y su perro se puedan disimular mientras se prepara el ejercicio de búsqueda, allí se encontrará un cubo de agua fresca de forma que pueda refrescarse el animal si lo desea.

SORTEO

La organización procederá al sorteo para la orden de pasaje de los participantes.

Si se sorteará igualmente la orden de los ejercicios. El sorteo se haría en presencia de los guías. La posición de salida para el ejercicio de posiciones (acostado, sentado, de pie) se sortearía igualmente.

Se haría otro sorteo para el acostado bajo distracción (acostado o sentado).

PERRO EN BLANCO

Es obligatorio pasar un perro en blanco antes del inicio de cada nivel.

REHUSE DE COMIDA

Tendrán que ser variados, de volumen razonable (mas grosor de Puño) y podrá ser: carne cruda o cocida, huesos, cabeza de Pescado, queso, pasteles, azúcar, etc...).

CAÑA

Tendrán que ser obligatoriamente de bambú cortados en cruz de 60 a 80cm máximo de largo y de 2 a 3cm de grueso.

ORDEN

Pueden ser dadas en el idioma del país de origen del Guía, pero según reglamento.

HOJAS DE JUICIO

Tendrán que ser conforme al modelo oficial y comportar todos los datos relativos al concurso.

Se ha previsto una hoja para cada nivel.

Se harán por triplicado:

1. Original al Juez.
2. Duplicado al competidor.
3. Tercera a la organización

FUNCIÓN Y PODERES DE LOS JUECES

Si varios jueces componen el jurado, juzgarán en conjunto, y no por separado.

Tendrán que conocer perfectamente el reglamento y seguirlo.

Los jueces tendrán toda libertad de apreciación y tendrán particularmente que adaptar el trabajo de él HA a los niveles 1,2 y 3.

Tendrán que aplicar las penalidades previstas por faltas bien definidas en la más estricta observación del reglamento.

Cada penalización corresponde a una falta, o a una insuficiencia del perro, o a una infracción cometida por el guía.

Dichas penalizaciones tienen que ser conocidas por todos los guías, hasta de los principiantes, los cuales no pueden pretender competir sin conocer el reglamento y sus prescripciones.

Las decisiones del Jurado para todos los casos no previstos por el reglamento, son soberanas

Los jueces solos rigen las pruebas. Cualquier ejercicio debe ser ejecutado con su permiso, darán la señal de comienzo y fin.

Serán responsables del desarrollo idéntico para todos los perros de los ejercicios. La igualdad de circunstancias tendrá que ser idéntica para todos los perros.

Después de cada ejercicio el juez anunciará los puntos de forma audible para el público.

Sumarán los puntos conseguidos, firmarán las hojas de puntuación.

La hoja de puntuación de cada perro estará colocada a la vista del público, un cuarto de hora después de su actuación.

OBEDIENCIA Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios.

- [SEGUIMIENTO SIN CORREA \(6 puntos\)](#)
- [ACOSTADO BAJO DISTRACCIÓN \(10 puntos\)](#)
- [ENVÍO HACIA ADELANTE \(12 puntos\)](#)
- [POSICIONES \(20 puntos en grados II y III\) \(10 puntos en grado I\)](#)
- [REHUSE COMIDA \(10 puntos en grados II y III\) \(5 en grado I\)](#)
- [APPORT OBJETO LANZADO \(12 puntos\)](#)
- [BUSQUEDA DEL BLOQUE \(15 puntos\)](#)

SEGUIMIENTO SIN CORREA (6 puntos)

El guía seguirá un trayecto (sencillo) indicado por el juez o el comisario, en el cual habrá 3 cambios de dirección, con ángulos derecho o agudo, media vuelta, y dos paradas (posición libre) a la orden del juez. Si hay equivocación de recorrido, será penalizada en la actitud general.

PENALIZACIONES

El perro se adelanta, se separa o se retrasa, (sea en las rectas, sea en los ángulos, a la media vuelta, o al sentarse por cada falta :	-0,5
El perro abandona, o no sigue al guía:	-6,0

ACOSTADO BAJO DISTRACCIÓN (10 puntos)

El perro será acostado (en el 1 y el 2) en el sitio indicado por el juez.

Para el 3 nivel la posición será sorteada. (Sentado o acostado) Según el estado del terreno o las condiciones climatológicas el juez podrá cambiar el sitio durante la prueba.

La ausencia del guía será de 1 minuto a partir de su entrada en el escondite designado.

El guía no puede volverse hacia el perro durante su trayecto o al entrar en el escondite.

Durante la ausencia se hará una distracción, el perro tiene que ser indiferente, no moverse ni cambiar de posición.

La distracción será proporcional al nivel y nunca se parecerá a una agresión, o provocación, nunca se hará a menos de 10 metros del perro en Nivel 1 y 2; ni a menos de 5 metros en Nivel 3.

Cualquier acción de él HA está totalmente prohibida.

PENALIZACIONES.

El Perro cambia de posición durante el minuto.	-10
Durante el trayecto de su guía hacia el escondite.	-10
Se desplaza sin cambiar de posición por mtr.	-1
Cambia de posición antes el regreso de su guía.	-2
El guía se hace ver durante el ejercicio.	-10
Cualquier mando irregular.	-10
Mirar al perro durante el camino al escondite o al entrar	-10

ENVÍO HACIA ADELANTE (12 puntos)

- El perro estará colocado detrás del punto de partida en un punto central marcado por

una perpendicular.

- A la orden del juez el guía manda "adelante"
- El perro tiene que correr en línea recta y pasar una paralela a la línea del punto de partida de unos 20 metros de largo marcada por 2 conos o banderas.
- Dicha línea estará situada a 20,30 o 40 metros del punto de salida según el nivel 1, 2, 3.
- A unos 5 metros en el interior de la línea delimitada por los conos, se determinarán dos perpendiculares de 1m, dando la zona óptima de ejecución, una vez pasada la distancia, el conductor llama a su perro al junto.

PUNTOS

En la zona óptima	12 puntos
En medio de conos y perpendicular	8 puntos
Fuera de los conos	4 puntos

PENALIZACIONES

Orden dado con voz y gesto	-2
Cada orden suplementaria	-4
Zig zag por ángulo	-1
El perro empieza a volver sin orden	-2
Salida anticipada:	
a) antes de la orden del Juez	-4
b) después de la orden del Juez	-2
El perro no llega hasta la línea	-12
1 Llamada suplementaria	-2

Tiempo máximo permitido para la vuelta: 20sg

POSICIONES (20 puntos en grados II y III) (10 puntos en grado I)

El ejercicio se practicará en el suelo el perro y el guía debiendo obligatoriamente verse, a una distancia de 5, 10 o 15m según el nivel. Nombre del perro tolerado pero tiene que ser pronunciado unido con la orden si no será considerado como doble orden.

El perro estará colocado de pie, sentado o acostado, según orden del juez.

En el nivel 2 y 3 las posiciones serán ejecutadas 2 veces cada unas en la orden dictada por el comisario. Para cada posición el guía puede dar dos órdenes suplementarias, si después de estas el perro no ha ejecutado, ejercicio terminado; los puntos adquiridos el ejercicio no se

cambian.

En el Nivel 1, las 3 posiciones serán ejecutadas una vez cada una.

El perro que anticipa una posición tiene una menos, la que dejó y eventualmente puede perder la siguiente, si la posición cogida corresponde a la posición siguiente.

Para evitar que el perro obedezca al comisario si este último habla demasiado fuerte, se propone de utilizar el mismo triangulo que el de la obediencia en el cual cada lateral determina una posición.

Puntos para el NIVEL 1	10 PUNTOS
Para las 3 posiciones correctas (3x3)	9
Llamada al junto al final	1
Puntos para el NIVEL 2 y 3	20 PUNTOS
Para las 6 posiciones ejecutadas (6x-3)	18
Llamada al junto al final	2

PENALIZACIONES.

El perro cambia la posición inicial	-2
No ejecuta la posición pedida	-3
El perro se adelanta hacia el guía por m.	-1
El perro regresa al guía antes de la llamada pierde la totalidad de la llamada, pero conserva los puntos conseguidos anteriormente.	

EJEMPLO:

Acostado, de pie, sentado, buenos =9 -1 por adelantarse	= 8
Acostado, bueno y después regresa al dueño	= 3
Total de los puntos conseguidos	= 11

REHUSE COMIDA (10 puntos en grados II y III) (5 en grado I)

6 cebos diferentes estarán colocados en el suelo en distintas partes del terreno, donde el juez lo vea oportuno.

No hay comida en el suelo en el nivel 1.

En el nivel 1 se tirará una vez comida hacia al perro.

En el nivel 2 y 3 se tirarán 2 por separado o no, durante el trabajo de obediencia, al sitio y al momento decidido por el JUEZ. Los rehúses de comida serán idénticos para todos los participantes.

NOTA: Esta prohibido colocar comida en el suelo a menos de 5 metros del sitio de la identificación de objetos. Tampoco se puede colocar algo en el círculo de 2 metros que

delimita el sitio de la guarda de objeto.

PENALIZACIONES.

El perro lame, come o coge en boca cualquiera de los cebos lanzados o en el suelo.	-10 (-5)
El perro se aleja del cebo lanzado, por metro.	-1
El perro se aleja de más de 3m	-10
El conductor interviene o se interpone.	-10 (-5)
El perro se levanta al llegar guía hasta	-2

APPORT OBJETO LANZADO (12 puntos)

Tiempo concedido para la ejecución: 15 segundos.

- El objeto tendrá que ser lanzado al menos a 5 metros del perro. A la señal del Juez.
- El guía esperara la bocina del juez para dejar su sitio.
- El objeto será sorteado antes de que empiece la prueba, dentro de una lista presentada al Juez. (quilla, mordedor, botella de plástico, saquito, rueda de cochecillo de niño, etc.)
- Dichos objetos podrán ser cogidos en boca por los perros, y no pesarán más de 1 kilogramo. (cristal y hierro prohibido)
- Un solo mando de traída está autorizado.

PENALIZACIONES.

Mando suplementario o irregular	-12
Mando dado con voz y gesto	-2
Objeto traído fuera del	-12
Salida anticipada	
a) antes de la orden del Juez	-4
b) después de la orden del Juez	-2
El perro mordisquea el objeto o juega con él	-1
El perro deja caer el objeto al llevarlo por falta	-1
Objeto entregado sin sentarse el perro	-1

NOTA: Esta totalmente prohibido cualquier objeto de cristal o metal.

BUSQUEDA DEL BLOQUE (15 puntos)

Tiempo concedido: 1 Minuto

- El objeto utilizado será un bloque de madera virgen elegido por el guía y colocado en su bolsillo (vacío) durante la presentación a la mesa de los jueces, indicándoles el número figurando en el bloque.
- El transcurso del tiempo será así el mismo para todos los concursantes.
- Cada uno colocará a su perro en el sitio indicado por el comisario antes de ir a colocar el objeto, a la vista del perro, a 30 metros en un cuadrado ficticio de 1 metro de lado. El bloque será depositado por el guía de espaldas al perro y sin enseñárselo. (El bloque será lógicamente accesible para el perro) Mientras el conductor regresa hacia su perro, se colocarán otros objetos idénticos sin números, a proximidad del primero (25 cm mínimo) en el interior del cuadrado ficticio.
- El número de objetos (2 o 4) será proporcional al nivel (II o III) tendrán 10 cm de largo, y 2 de sección igual que el objeto a entregar.
- Después de la señal del Juez, el guía envía su perro en búsqueda del objeto, a la orden "Busca y trae". Un solo mando de voz está autorizado, el guía puede hacer olfatear sus manos al perro antes de dar la orden, con el fin que el perro entienda el ejercicio ordenado.
- Ninguna distracción está permitida durante este ejercicio.
- Los bloques de distracción cogidos en boca por un perro tienen que ser cambiados.
- Los bloques de distracción serán depositados en un plato entre cada perro con el fin de evitar demasiados olores en fin de prueba.

PENALIZACIONES

Orden voz y gesto	-2
Orden suplementaria de envió	-15
Objeto traído fuera de tiempo o no traído	-15
Salida anticipada	
a) antes de la autorización del Juez	-4
b) después de la autorización	-2
El perro mordisquea el objeto	-1
Deja caer el objeto durante la traída por falta	-1
Objeto entregado perro no se ha sentado	-1
El perro se mueve de su sitio en un radio de 2m. Por metro	-1
El perro se desplaza (mas allá de los 2m) antes de la vuelta del guía	-15
El perro se equivoca de objeto	-15

NOTA. El guía entregará al comisario el objeto traído por el perro, con el fin de comprobarlo el Juez.

EJERCICIOS DE SALTOS

Ver prescripciones de colocación común para todos los saltos

En el grado 1, el conductor podrá elegir uno de los tres saltos, tendrá que declarar el salto elegido durante la presentación al Juez.

Las normativas siguientes son idénticas para los 3 saltos (Longitud, Altura o Empalizada.)

- El guía coloca su perro en la posición y a la distancia del obstáculo que a él le conviene.
 - El guía se coloca rápidamente a la izquierda o a la derecha del obstáculo, dentro de la escuadra marcada en el suelo, pegada a la empalizada o a la longitud en la parte derecha e izquierda, y delante los soportes de la altura.
 - Si el perro deja su sitio antes del intento de salto y que el guía tenga que volver a colocarlo, habrá pérdida de un ensayo, más las penalidades correspondientes.
 - El perro tiene derecho a tres ensayos como máximo para el salto de longitud y la empalizada.
 - Para el salto de altura, el perro dispone también de 3 ensayos en total. En el caso de un rehusé a la vuelta, el guía colocará de nuevo el perro en el sitio exacto donde lo había bloqueado y volverá a colocarse en el sitio que ocupaba antes, delante del salto de altura, esperando la señal del Juez para ordenar la vuelta a su perro.
 - En caso de fracaso, sea la que sea la altura, el guía no puede en ningún caso pedir una altura superior o inferior.
 - La orden de salto será dada con la voz únicamente.
 - Cualquier gesto del cuerpo o de acompañamiento será penalizado. Pero el guía podrá seguir a su perro con la mirada en una actitud natural sin quedarse rígido.
 - Después de la ejecución del salto, el guía tiene derecho (facultativo) a un mando de vuelta al junto, o de bloqueo detrás del obstáculo.
 - El perro tendrá 10 segundos para volver al guía con o sin mando, si no, será penalizado.
 - Igual será penalizado si no se queda detrás de la empalizada a pesar del mando. En ese caso el guía tiene que recoger a su perro.
 - El guía ha de esperar el bocinazo de final de ejercicio para dejar el obstáculo.
 - El guía no puede presentar el obstáculo a su perro.
-
- [EMPALIZADA \(15 puntos\)](#)
 - [SALTO DE LONGITUD \(15 puntos en grado I y 20 en grados II y III\)](#)
 - [SALTO DE ALTURA \(15 puntos en grado I y 20 puntos en grados II y III\)](#)
 - [PENALIZACIONES. \(Comunes a los 3 saltos\)](#)

EMPALIZADA (15 puntos)

Alturas Reglamentarias y Puntuación

Altura en m.	1,80	1,90	2,00	2,10	2,20	2,30
Nivel 1	15					
Nivel 2	12	13	14	15		
Nivel 3	5	7	9	11	13	15

En el Nivel 1, altura única: 1,80 = 15 puntos

La empalizada está constituida en la parte baja, de un panel fijo, llena hasta 1m de altura, después de tablas superpuestas de 10cm de altura cada una, con unos 2,7 a 3.0 cm de grueso, no cepilladas.

La empalizada podrá tener de 1,50m a 1,90m de ancho.

Esta constituida, con vista a la bajada del perro, de un plano inclinado (constituido de tablas juntas) fijado en los soportes de la empalizada a 1,70m de altura con una separación de la perpendicular al suelo de 1,20m aproximadamente. Unas tiras colocadas de 30cm en 30cm frenarán la bajada del perro.

Dicho plano inclinado servirá de apoyo a la empalizada.

Para poder desplazarla fácilmente convendría que sea montada en vigas en forma de "T" invertida.

No hay salto de vuelta por lo tanto no hay recinto.

SALTO DE LONGITUD (15 puntos en grado I y 20 en grados II y III)

LONGITUD REGLAMENTARIA Y PUNTUACIÓN

Longitud en (m)	3,00	3,50	4,00
Nivel 1	15		
Nivel 2	10	15	
Nivel 3	12	16	20

En Nivel 1 Longitud única: 3m = 15 puntos

Este obstáculo no tiene foso.

Se compone de un marco constituido de 3 tablas. Una de 2m de largo y 10cm de alto, colocada por delante, en la cual se fijan las dos laterales de 3m de largo cada una, 10cm de alto por la parte de delantera y de 20cm por la parte trasera mantenida atrás por 2 escuadras metálicas colocadas en el suelo para que no tiendan a separarse.

Dicho marco será cubierto con cintas de goma elásticas de color, tensadas de 30cm en 30cm en toda la longitud del marco.

El perro tendrá que, sin pisar dentro del marco, saltar por encima de un pequeño obstáculo basculante de 1,95m de largo y 1m de ancho en su centro, de forma trapezoidal, lo que permite moverlo más o menos en el marco sin que toque a los laterales. Dando así la posibilidad de conseguir un salto de 3m o 3,50m. Para realizar el salto de 4m únicamente será necesario sacar el zarzo basculante del marco. Este último tendrá que ser construido de forma que su parte inferior colocado en el suelo, su parte superior se encuentre separada del suelo de 30 cm aplomado.

El perro que penetre en el marco antes de saltar, será penalizado de 4 puntos + la pérdida de un ensayo = un rehúse y tendrá que volver a repetir su salto.

SALTO DE ALTURA (15 puntos en grado I y 20 puntos en grados II y III)

(Mitad de los puntos ida)

(Mitad por la vuelta)

ALTURAS REGLAMENTARIAS Y PUNTUACIÓN

Altura en (m)	1,00	1,10	1,20
Nivel 1	15		
Nivel 2 & 3	12	16	20

En el Nivel 1 altura única: 1m = 15 puntos (7,5 +7,5)

El salto de altura está constituido de un panel móvil con pivotes de 1,50m de ancho sobre 0,60m de alto, colocado sobre dos medios aros soldados a los soportes.

Por encima de dicho panel, va colocado un torniquete del mismo ancho y de 0,30 m de alto. Tiene que poder caer al más mínimo choque, pero no tiene que presentar ningún tipo de peligro para el perro.

El conjunto tiene que permitir colocar el salto a las alturas previstas.

No habrá foso delante ni detrás del salto de altura.

Una vez ejecutado el salto de ida el guía tiene derecho a una sola orden para bloquear al perro.

Si la orden está dada con voz y gesto habrá una penalización de 2 puntos.

Cualquier orden de bloqueo o de colocación suplementaria será penalizada.

Después del salto de vuelta el dueño tiene derecho a una sola orden (facultativa) para colocar su perro al junto.

PENALIZACIONES:

Orden de voz y gesto para bloqueo del perro después del salto de ida	-2
El perro toca el salto a la ida o a la vuelta	-1
El perro se apoya en el salto, mismo sí este último no cae	-2

PENALIZACIONES. (Comunes a los 3 saltos)

Salida anticipada antes autorización del Juez, pérdida de un ensayo, más;	-4
Salida anticipada después autorización	-2
Orden de salto dado con voz y gesto	-2
Rehúse o evitación, ida o vuelta	-4
Fallar ida o vuelta	-2
El perro no se bloquea detrás del obstáculo (si la orden se le ha dado).	-2
Cualquier orden suplementaria de bloqueo, colocación o llamada	-2
Orden suplementaria de salto	-5
El perro no vuelve al guía en los 10 segundos	-2
Cualquier orden irregular, pérdida de los puntos correspondientes.	

DEFENSA

- [ATAQUE DE FRENTE con bastón o accesorio \(Grado I: 50 ptos. , Grado II: 40 puntos, 50 en Grado III con obstáculos\)](#)
- [ATAQUE DE FRENTE CON ACCESORIOS \(Grado III: 50 puntos y Grado II: 40 puntos\)](#)
- [ATAQUE EN HUÍDA. \(Grado I: 50 puntos , Grados II y III: 30 puntos\)](#)
- [ATAQUE FRUSTRADO EN HUIDA \(Grado III : 30 puntos\)](#)
- [BUSQUEDA Y CONDUCCIÓN DEL HA \(Grado II y III: 40 puntos\)](#)
- [DEFENSA DE DUEÑO \(30 puntos\)](#)
- [GUARDA DE OBJETO \(Grado III: 30 puntos\)](#)

ATAQUE DE FRENTE con bastón o accesorio (Grado I: 50 ptos. , Grado II: 40 puntos, 50 en Grado III con obstáculos)

- con obstáculos en Nivel 2 Y 3
- sin obstáculos en Nivel 1

REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS:

Salida	10 puntos
Ataque	30 puntos (20 en 2)
parada y vuelta al guía	10 puntos

os

TIEMPO impartido al Ataque 10 segundos

DISTANCIA:

- 30 m (nivel 1)
- 40 m (nivel 2)
- 50 m (nivel 3)

ESTAN PERMITIDOS.

- "Baraje" (impedimento de paso con caña), oposiciones, amenazas, intimidaciones, cargas hacia el perro, (2 pasos máximo), esquivas durante el ataque si suelta el perro.
- Un accesorio puede ser utilizado en lugar de la caña. En el nivel 1 el brazo tiene que ser aseQUIBLE al perro.

ESTAN PROHIBIDOS.

- Esquivar a la entrada, golpes sobre el perro, cualquier gesto o comportamiento de él HA, pudiendo causar un dolor al perro, si eso ocurriese, él HA sería excluido del terreno y sería sujeto a un informe.

OBSTACULOS:

- Balsa de plástico con altura máxima de agua 20 cm.
- Alpacas de paja.
- Neumáticos apilados, o fijados verticalmente.
- Cortina con tiras verticales fijadas en un pórtico
- Red

A parte de la balsa de agua, dichos obstáculos no podrán exceder de 80cm de ancho. Los neumáticos, la paja o la red, no podrán sobrepasar 80cm de altura. La longitud de dichos obstáculos será de 8 a 10 metros.

Tienen que permitir al juez evaluar la actitud del perro cuando va al ataque.

Ninguna clase de obstáculos puede ofrecer el riesgo de poder herir al perro o tener posibilidad de dañarlo.

El espíritu del ejercicio, es que al ralentizar al perro, el obstáculo, permita valorar la actitud y el coraje del animal delante de un baraje o un accesorio.

El HA sé a de situar entre 3 y 5 metros(en función de la velocidad del perro) detrás del obstáculo, en el centro de su longitud, con el fin de evitar un encuentro demasiado fuerte, que podría lesionarles y mantener el espíritu del reglamento.

Para que nunca haya confusiones en la cabeza del perro, en cuanto al objetivo que se le manda a atacar, él HA si se encuentra detrás del obstáculo antes de la salida del perro tendrá que hacer todo el posible para señalarse.

Si es posible, es preferible llamar al perro entre 10 y 20m, el juez dará la orden de salida una vez que él HA haya llegado a su sitio, saltando preferentemente el obstáculo, cada vez que se pueda hacer.

PENALIZACIONES

Salida anticipada antes de la orden del juez (-5 puntos suplementarios en actitud general)	-10
Segunda salida sin autorización del Juez	-50 (-40)
Salida anticipada después autorización del Juez	-5
Orden suplementaria de mando al ataque (una sola autorizada)	-10
Cualquier comportamiento irregular antes de la salida o durante el ejercicio	-50 (-40)
Por segundos sin morder	-3 (-2)
Por cada cambio de sitio de mordida rápido	-1
Por segundos suplementarios de mordida después de la orden de soltar (un margen de un segundo suplementario será dejado al perro para que	-2

suelte)	
Cada mordisco después de la cesación	-2
Orden suplementaria de llamada (una sola orden suplementaria está permitida)	-5
Llamada del perro, no enganchado al traje, penalidad de los segundos sin morder, más...	-5
El perro no vuelve hacia el guía en los 30 segundos	-10
Cualquier comportamiento irregular después de la orden de cesación	-10
El perro no sale al ataque, o no muerde. (Dicho perro no ejecutará el ataque frustrado, o perderá los puntos de esa prueba si ya ha sido ejecutada.)	-50 (-40)
El guía se aleja del punto de partida durante el ejercicio. (Un desplazamiento lateral está permitido para el guía por detrás de la línea de partida, si es necesario para ver al perro, pero la inmovilización es obligatoria para la orden de cesación.)	-50 (-40)
El guía utiliza el ataque del concurso como si fuese un entrenamiento	-50 (-40)
El perro duda en saltar el obstáculo	- 5
El perro rodea al obstáculo (El perro que rodea el obstáculo a la vuelta no será penalizado.)	-10 (Nivel 2) -15(Nivel 3)

NOTA: Él HA, para su movimiento después de la orden de cesación, dicha inmovilización tiene que ser total y absoluta.)

ATAQUE DE FRENTE CON ACCESORIOS (Grado III: 50 puntos y Grado II: 40 puntos)

Todas las prescripciones de este ataque serán iguales que las del ataque de frente con caña,(menos la distancia 30metros)

ACCESORIOS AUTORIZADOS

- Ramaje, carraca.
- Trapos, periódicos, sacos o bolsas de plástico,
- Cubo de agua vacío o lleno,(agua único liquido tolerado)
- Cualquier utensilio ruidoso, pero inofensivo, etc.
- El accesorio no puede tapar totalmente al perro mordiendo.
- El accesorio está destinado a impresionar al perro él HA no podrá utilizarlo para amorrar una esquivia.

PENALIZACIONES: idénticas a las del ataque de frente con caña.

ATAQUE EN HUÍDA. (Grado I: 50 puntos , Grados II y III: 30 puntos)REPARTICIÓN DE PUNTOS

NIVELES 2 y 3	
Salida	10 puntos
Ataque	10 puntos
Soltar y volver	10 puntos
NIVEL 1	
Salida	10 puntos
Ataque	30 puntos
Soltar y volver	10 puntos

TIEMPO impartido al Ataque: 10 segundos

DISTANCIA: 30 a 40 metros

Él HA huirá sin volverse hacia el perro, y sin esquivarlo. Estará armado de una pistola y disparará 2 veces mientras el perro este mordiendo.

Luchará fuertemente, pero sin brutalidad, para comprobar la calidad de mordida del perro.

Se parará inmediatamente y totalmente a la orden de cesación dada por el guía.

PENALIZACIONES: Ver ataque de frente con bastón.

ATAQUE FRUSTRADO EN HUIDA (Grado III : 30 puntos)

REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS

- Salida : 10 puntos
- Ataque : 20 puntos

DISTANCIA: 30 a 40 metros

EL HA IGNORARÁ QUE SE TRATA DE UN ATAQUE FRUSTRADO.

Para cada guía con su perro será sorteado la orden de estos dos ataques en huida. El sorteo será conocido por el Juez solamente. No se podrá ejecutar el frustrado si el perro no mordió en cualquier otro ataque. Si ya ha sido ejecutada, se anulará el resultado.

Cuando se tratara de un ataque frustrado, será el comisario de pista quien a la señal del juez con la bandera roja, tocará al guía en el mismo segundo en la espalda para indicarle que tiene que llamar a su perro.

Para el ataque verdadero, será una bandera verde la que indica este ejercicio.

En el ataque frustrado, él HA sigue huyendo después de la llamada del guía, sin cambiar de ritmo, sin provocar el perro y sin disparar.

PENALIZACIONES:

Salida ver penalidades de los demás ataques.	
El perro muerde	-30
Llamada a 3m de él HA no se penaliza Por metros suplementarios (a partir 4m)	-2
Orden de llamada suplementaria (una sola permitida) si el perro vuelve a unos 5m de su guía	-5
Si el perro no muerde pero no vuelve a los 5m no se le puede volver a llamar, perderá pero le quedaran los puntos de salida.(10)	-20

Además, el frustrado será juzgado sobre el tercio de los puntos conseguidos en los ataques de frente (total de base: 30+30 = 60 +los puntos de salida).

1º Ejemplo: puntos conseguidos: 28+26=54:3 = 18

salida	10

	28
distancia de llamada : 5m	-4
Puntuación de la frustrada	24

2º Ejemplo: puntos conseguidos: 30+30=60:3 = 20

salida anticipada después autorización	-5

	25
llamada 2 metros	-0
Puntuación de la frustrada	25

BUSQUEDA Y CONDUCCIÓN DEL HA (Grado II y III: 40 puntos)

REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS

- Búsqueda : 10 puntos
- Acompañamiento : 30 puntos

CANTIDAD DE ESCONDITES: 6 Fijos mas 1 móvil a disposición del Juez. (Con agujero con el fin de permitir al guía ver a su perro).

Tiempo impartido para la búsqueda y el ladrido: 2 A 3 minutos, a la apreciación del Juez en función de la superficie del terreno.

RELACIÓN DEL EJERCICIO

El perro y su guía saldrán del terreno acompañados por el comisario. Volverán, después del toque de bocina del Juez, cuando HA está escondido. (Ver prescripciones generales)

- Si el perro no descubre en el tiempo impartido, el ejercicio se anula.

- Si el perro pasa delante del escondite sin pararse, no ha descubierto, y el juez no puede ordenar la huida.
 - Si el perro descubre pero no ladra en el tiempo impartido, pierde sus puntos de búsqueda, pero el guía después de la orden del Juez, se acerca al escondite, para seguir el trascurso del ejercicio. Mientras no haya ladrado el perro al HA, no puede el juez hacer salir aquel del escondite.
 - Si el perro vuelve hacia su guía en un radio de 3 metros antes de la finalización del tiempo impartido, el guía puede dar una segunda orden de búsqueda, la cual será penalizada.
 - Si el perro muerde al HA en el escondite, haya ladrado o no, pierde los puntos de búsqueda.
 - Si el perro avisa al guía sin haber descubierto, está penalizado. Es muy importante que el Juez ó un miembro del jurado se sitúe de forma que pueda ver lo que ocurre en el escondite.
 - Si el perro no vigila al HA, el Juez hará salir a este último en huida y los metros de huída serán penalizados.
 - Si el perro vigila bien, el guía, después de recibir la autorización del juez, se dirigirá a paso normal hacia el escondite y a la orden del juez hace salir el mismo, al HA del escondite.
-
- Él HA tendrá que seguir obligatoriamente el recorrido indicado por el Juez, con el fin de dejar todos los perros en el mismo plan de igualdad.
 - Su forma de caminar tendrá que ser natural y su actitud lo más posible idéntica con todos los perros, sin provocación de su parte.
 - Intentará huir por 3 veces, a su iniciativa, en función del comportamiento y de la vigilancia del perro, esto independientemente de la huida eventual en el escondite.
 - Durante estas tentativas de huida podrá utilizar esquivas para intentar escaparse y conseguir crear la mayor distancia posible entre el perro y él.
 - Parará sus movimientos de huida a la orden del guía después del toque de bocina del Juez, 3 segundos más o menos después que el perro haya enganchado.
 - En el caso de defecto de vigilancia por parte del perro después del tercer intento de huida, el juez puede ordenar al HA de escaparse y penalizará en consecuencia.
 - El acompañamiento tiene que hacer resaltar la capacidad del perro a impedir la huida del preso que acompaña. Y él HA tiene que ponerse en la mente de un preso que intenta escaparse.
 - Los metros de huida mientras el perro esta mordiendo no serán penalizados. Pero sí el perro soltará antes de la orden de su guía, él HA seguiría huyendo.
 - Él HA no puede volver a caminar después de una orden de cesación, antes de recibir la orden del Juez.
 - Utilizar los saltos reglamentarios para intentar huir está prohibido.
 - Obstáculos haciendo oficio de distracción pueden ser utilizados para intentar escapar, pero no más que 2 veces.
 - Durante toda la conducción, el guía se colocará a unos 3 metros por detrás o

lateralmente del figurante, nunca delante.

- El juez indicará el final del ejercicio con varios toques de bocina.
- El guía ordenará "HALT", o "X HALT" y el figurante se inmovilizará. Habrá una vigilancia igual que en la defensa del guía. 5 seg. El guía llamará a su perro en junto y se pondrá a disposición del comisario.
- No habrá metro de franquicia por las huidas.
- No está permitido orden de fijación durante toda la conducción como ya dicho: " X HALT" o HALT o parecido solo aceptado.
- Muy importante durante el perro en blanco, el Juez definirá lo permitido o no al HA y averiguará que él HA haya captado el buen sentido del ejercicio.

PENALIZACIONES RELATIVAS A LA BÚSQUEDA Y A LA CONDUCCIÓN

Prescripciones de colocación idéntica a todos los ejercicios.

Orden suplementaria de búsqueda (uno solo)	-10
El perro no sale a pesar del segundo orden	40
El perro no descubre	-40
El perro no ladra en el tiempo impartido	-10
El perro muerde en el escondite	-5
El perro no vigila firmemente en el escondite por metros de huída	-1
El perro muerde durante la conducción o después de la cesación, cada vez	-2
Orden suplementaria de cesación cada uno	-2
El guía va al escondite corriendo	-2
El perro deja escapar al figurante por m	-1
El guía no se mantiene a 3 m durante la conducción	-10
El guía impide la huida del figurante	-30
El perro no vigila al final durante los 5 sg.	-5
El perro ladra sin descubrir	-5

DEFENSA DE DUEÑO (30 puntos)

En los tres grados ver prescripciones generales.

Tiempo impartido para la defensa del dueño: 10 segundos.</P>

Este ejercicio será determinado por cinco principios:

1. Siempre habrá un encuentro preliminar entre el guía y él HA con o sin conversación. Con apretón de mano.
2. Las dificultades encontradas por el perro serán progresivas según el nivel en el cual

- está participando 1, 2, o 3.
3. En cualquiera de los niveles, el ataque del figurante tendrá que ser claro, evidente y hecha con las dos manos.
 4. ÉL HA y el guía se quedarán estáticos durante 2 sg. Por supuesto si el perro muerde antes del fin de los 2 sg, él HA sigue su trabajo normalmente, si no, al finalizar los 2 sg, el juez señalará el fin del ejercicio.
 5. El perro tendrá que reaccionar únicamente a la agresión a su guía.
- Él HA sujetará al guía durante 2 segundos tiempo durante el cual el perro tendrá que haber intervenido.
 - El apretón de mano será dado Obligatoriamente por él HA que hará la agresión al guía.
 - El tema de la defensa, así como el seguimiento, serán explicados una vez por toda durante el perro en blanco, se podrán pedir todas las aclaraciones necesarias en aquel momento.
 - La distracción no puede convertirse en provocación, induciendo en el perro una amenaza sobre él o su guía y provocando su actuación anticipada.
 - Durante el trascurso del ejercicio si el perro agrediera al HA este se defenderá y el Juez actuará.

ALGUNOS EJEMPLOS

- Encuentro y conversación entre guía y HA, acabada por una agresión.
- Después de la conversación, él HA se aleja y regresa para atacar al guía de repente.
- Ídem pero él HA utiliza astucia para intentar engañar la vigilancia del perro.
- Él HA ataca a un tercero intentando provocar una reacción intempestiva del perro.
- Un grupo organiza una pelea ficticia entre ellos para averiguar el control del perro sobre el mismo.
- Él HA ataca al guía en una situación parecida a la de una realidad cotidiana.
- etc...

El Juez dará un toque de bocina para autorizar la cesación, el perro tendrá que vigilar firmemente al HA durante 5 segundos, el Juez indicará el final del ejercicio y el guía llamará a su perro.

NOTA: Durante la defensa, el guía se mantendrá alejado de él HA a 3 metros como mínimo, y esto hasta cesación y vuelta al junto de su perro.

PENALIZACIONES

El guía habla a su perro después del inicio del ejercicio	-30
El perro muerde antes o durante el encuentro o en la conversación	-30
El perro muerde después del encuentro pero antes de la agresión, por metro, hasta el punto previsto para dicha agresión	-2

El perro se aleja mucho de su conductor sin morder con una franquicia de 1m,por m	-1
El perro se aleja de su guía a mas de 10m	-30
El perro va a atacar a un tercero	-30
El perro no defiende en un plazo de 2 segundos	-30
El guía anima a su perro, no se mantiene a los 3 metros de él durante la defensa o a la cesación	-30
El perro muerde después de la cesación, por mordisco	-2
El perro no ha regresado al junto en los 10 segundos después de la llamada	-5
El perro no mantiene su vigilancia durante 5s.	-5

GUARDA DE OBJETO (Grado III: 30 puntos)

- El Juez puede utilizar sea uno, o dos HA, pero alternativamente, el uno como el otro manteniéndose al menos a 10 metros del objeto mientras trabaja su colega. En cualquiera de los casos, tres intentos de coger el objeto son obligatorios, las penalidades siendo acumulativas, idénticas para los tres intentos según las faltas cometidas.
- Si el objeto esta robado, sea en el primero, el segundo, o el tercer intento, el perro pierde los 30 puntos atribuidos al ejercicio.
- El objeto estará colocado en un círculo de 2 metros de radio. Un segundo círculo concéntrico de 5m de radio será marcado. (Dichos círculos sirven únicamente de referencia habrá por lo tanto que volver a reconstituirlos mentalmente en caso de desplazamiento del objeto).
- El HA penetrando en el circulo exterior tendrá que comportarse de forma neutra, sin agresión, o intentos de atraer al perro.(En caso de intervención prematura del perro esta en legítima defensa y actuara)
- Si el perro deja al HA penetrar en la zona de los 2m, este último podrá entonces utilizar todas las astucias posibles, amenazas, intimidaciones, esquivas, susceptibles de engañar la vigilancia del perro, o de impresionarlo.
- Tendrá 30 segundos más o menos para robar el objeto.
- Durante una de las tres pasadas, la misma para todos los concursantes, él HA en acuerdo con el juez tendrá la posibilidad de utilizar algunos accesorios, destinados a eventualmente distraer la atención del perro. Pero en ningún caso tienen que ser utilizados como protección, o impedir la mordida del perro.
- Está prohibido el uso de un accesorio no franqueable (tiene que dejar al perro la posibilidad de atravesarlo).
- No puede ser un accesorio idéntico que los accesorios usados en los ataques.
- En el caso que el accesorio utilizado pudiese ser confundido por el perro con un objeto a guardar será utilizado en el último intento.

- No puede el accesorio ser abandonado intencionalmente en los 5m.
- No pueden los objetos de guardar presentar cualquier riesgo de herir al perro.
- Si el perro muerde en cualquier momento antes que él HA haya podido tocar o coger el objeto, él HA tendrá que esperar 2 segundos antes de irse o de intentar llevarse al perro si este no ha soltado.
- Si el perro muerde después que él HA haya cogido el objeto, este último tiene inmediatamente que soltar el objeto a sus pies, y proceder como arriba indicado.
- Si el perro mantiene el objeto en su boca o mantiene una pata sobre o dentro del objeto, sin morder. Él HA estando en contacto con el objeto, tendrá que sacar el objeto a fuera del círculo de los 2m antes que el Juez pare el ejercicio, considerando que el objeto no está defendido eficazmente.
- Para determinar la distancia en la cual muerde el perro, el juez tomará en cuenta la posición de él HA, siempre se medirá la distancia de ataque tomando en cuenta la parte de él HA más cercana del perro.
- Con el accesorio se tomará en cuenta para evaluar la distancia de mordida: la parte del accesorio más cercana del perro al momento de su actuación.
- Para determinar la distancia sobre la cual el perro se deja llevar, el Juez tomará en cuenta la posición del perro, las 4 patas fuera de uno de los dos círculos.
- El Juez tiene siempre el recurso de aplicar penalidades en la actitud general, si considera que la defensa del objeto a pesar de ser efectiva, no puede ser considerada como perfecta.

DEFINICION

Para determinar si el perro ha mordido o no, se tomarán las mismas referencias que el juez ha aplicado en el frustrado, la conducción, o la defensa del guía.

PENALIZACIONES

El perro muerde en la zona de los 2m antes que él HA toque el objeto:	ninguna penaliza
El perro muerde en la zona de los 2m y se deja entrenar hasta el círculo pero no lo pasa	ninguna penaliza
El perro muerde en la zona de los 2m pero se deja alejar del circulo, por m	-1
El perro muerde y se deja llevar más allá del circulo de los 5m	-15
El perro se deja alejar a m s de 5m y no suelta en los 10 segundos	-30
El perro se deja coger o desplazar el objeto, pero muerde, sea la distancia que sea en el interior de los círculos por mtr.	-1
El perro deja robar y desplazar el objeto a más de 10m.	-30
El perro deja coger objeto y muerde entre 5 y 10m	-15

El perro ataca al HA en la zona comprendida entre los 2 y 5 metros	-5
El perro va atacar al HA a mas de 5m(ejercicio terminado)	-30
El perro se aleja del objeto al volver su guía, por m hasta 10m	-1

RESUMEN CALIFICACIONES

Ejercicios	Grados/Puntos		
	I	II	III
Seguimiento sin correa	6	6	6
Acostado bajo distracción	10	10	10
Rehúse de comida	5	10	10
Envío hacia delante	12	12	12
Traída de un objeto lanzado	12	12	12
Posiciones	10	20	20
Búsqueda e identificación del objeto (madera)	-	15	15
Salto de la empalizada	-	15	15
Salto de la valla (En grado 1 elección del Salto)	15	20	20
Salto de longitud	-	-	20
Ataque de frente con bastón (más obstáculo en grado II y III)	50	40	50
Ataque en huida y mordida (con pistola)	50	30	30
Defensa del Dueño (conductor)	30	30	30
Búsqueda y escolta	-	40	40
Ataque de frente con accesorios	-	40	50

Ataque en huida (no mordida)	-	-	30
Guarda de objeto	-	-	30
Total	200	300	400